



FANZINE DIGITAL DEL JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE

LOS PAPELES DEL ALFÉREZ BALBOA



NÚMERO IV

LOS PAPELES DEL ALFÉREZ BALBOA

Número 4 — Diciembre 2011

Dirección

Antonio Polo y Francisco J. Gómez

Junta de Arbitristas

Pedro Arnal Puente
Alfons Barba
Antonio Catalán
Francisco J. González
Ricard Ibáñez
Ignatz
Ángel Paredes
Darío Pérez Catalán
Jordi Zamarreño

Colaboracionistas

Miguel Aceytuno
Luis F. García
Jano
[Ángel Luis Pérez](#)
David Nieves
Pedro J. Ramos
[Urko Rodríguez](#)

Corrección de Estilo

Ignatz

Portada

[Raúl](#)

Autores de Ilustraciones Exclusivas (Pág. 3 y 15)

Jose Francisco Colás

Los Papeles del Alferez Balboa es un fanzine digital sin ánimo de lucro dedicado a *El Juego de Rol del Capitán Alatraste*.

El Capitán Alatraste y todos los personajes ficticios relacionados con sus novelas son propiedad de Arturo Pérez-Reverte.

El Juego de Rol del Capitán Alatraste es propiedad de Devir Iberia S.L. Las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores.

La fuente JSL Ancient es propiedad de [Jeff Lee](#)

Los artículos y ayudas son propiedad de sus respectivos autores, al igual que sus opiniones.

SUMARIO

Presentación	3
Avisos y Noticias	4
La Puerta del Sol	7
• <i>Corsarios de Levante</i>	7
• <i>La última galera del rey</i>	8
• <i>La aventura de los conquistadores</i>	9
• <i>Apocalypso</i>	10
• <i>Lances</i>	11
• <i>Europa Universalis II</i>	12
• <i>Medieval Total War II – Kingdoms</i>	13
Las Gradass de San Felipe	16
• <i>Galería de Personajes</i>	16
• <i>La Servidumbre</i>	19
• <i>Jugar con Alatraste (4ª Parte)</i>	22
El Mentidero de Representantes	24
• <i>La guerra florida (Prólogo)</i>	24
• <i>El galeón</i>	25
• <i>Los hijos del sol y de las sombras</i>	28
• <i>El cuervo negro</i>	28
• <i>Un cuadro de gente</i>	32
La Taberna del Turco	33
• <i>Galería de personajes genéricos</i>	33
• <i>Nuevas maniobras de esgrima</i>	48
• <i>Fe de erratas (Embarcaciones)</i>	49
Arbitrios para el Buen Gobierno	50
• <i>Novissima crónica de las Yndias</i>	50
• <i>Jugar en la Era de la Conquista</i>	108
• <i>Galería de gentes de fama</i>	128
• <i>Apéndices</i>	137
El Corral de la Cruz	147
• <i>La Montaña de Oro</i>	147
• <i>El Albatros</i>	175
• <i>Cimarrón</i>	222
• <i>La Conjura de los Enmascarados</i>	226
• <i>Iustitia hominis, Iustitia Dei</i>	233
• <i>Los dos ingleses</i>	238
• <i>El día de fiesta</i>	243

PRESENTACIÓN

Han pasado ya más de cuatro años desde la última vez que escribimos una presentación para este fanzine, cuatro años en los que, a pesar del abandono editorial en que se encuentra el juego y de que la película de nuestro insigne capitán pasara sin pena ni gloria por los cines, lo cierto es que son todavía muchos los aficionados que continuamos amando este juego, dirigiendo partidas de *El Capitán Alatríste* cada vez que podemos y leyendo todo lo que cae en nuestras manos referente a la época en que se ambientan las novelas.

Y en todo tiempo, Los Papeles del Alférez Balboa no han dejado de crecer, en la oscuridad y casi en secreto, pero han continuado reuniendo a colaboradores, escribiendo concienzudamente nuestro regreso a vuestras pantallas y mesas de juego. Un tiempo en el que Fran Gómez, alias *Conde Jayán*, colaborador y arbitrista en números anteriores, ha tomado el timón de esta nave y ha puesto rumbo a las Américas, como os prometimos hace tiempo, para que podáis llevar al capitán al otro lado del Atlántico, pergeñando un dossier americano que da gloria verlo, sin lugar a dudas. Además, debido a los problemas de tiempo que el anterior director ha demostrado en este tiempo —principalmente por haberle sido infiel con otro juego demoníaco y medieval—, Fran también ha usurpado el puesto de co-capitán del navío, con el beneplácito del Jaquetón del Potro, consiguiendo reunir a una tripulación como la que podréis disfrutar en las próximas páginas, pues él ha sido la cabeza pensante y escribiente de buena parte de lo que encontrareis a continuación. Sirvan estas palabras para rendirle un sincero tributo a un gran amigo sin cuya valentía, tozudez y camaradería, posiblemente no estaríais leyendo estos párrafos. Y encima se nos ha ido a Valonia: él dice que para estudiar lenguas teutonas (o algo así nos dijo: casi seguro que los términos “lengua” y

“teutonas” estaban en la frase), pero creemos que ha ido a recopilar información en pleno Camino Español de las gestas, glorias y derrotas de nuestros Tercios en Flandes, a los que queremos dedicar nuestro próximo número, que intentaremos llevaros a vuestros ordenadores en un tiempo mucho menor que el actual, que no tiene perdón de Dios y que esperemos sepáis disculpar tamaña afrenta (y tamaño retraso).

Dicho lo cual, no os vamos a robar más tiempo: saltad desde vuestro barco a las playas americanas que os traemos, conquistad lo que se os ponga por el camino y no olvidéis que los indígenas y sus artimañas os vigilan entre las líneas de los párrafos.

A la espada y al compás, más y más y más y más...

Nota final de Antonio Polo: Antes de terminar la presentación, me gustaría informar que tras la aparición de este número de *Los Papeles del Alférez Balboa*, la dirección del PAB correrá a cargo exclusivamente de Francisco J. Gómez, alias *Conde Jayán*, que a partir de marzo del 2012 iniciará la nueva andadura de este fanzine. Desde aquí quiero desearle la mejor de las suertes y solicitar a todos los colaboradores, habituales o neófitos, que le brinden a él la misma confianza que habeis depositado en este humilde escribano desde hace años, y que lo abruméis con tantas aportaciones como yo he tenido la suerte de “sufrir”. Estoy seguro que estos papeles no podían haber encontrado un relevo mejor.

Por mi parte, seguiré escribiendo como un colaborador más, pues nunca he podido —ni he querido— abandonar mis simpatías por este juego ni por esta época, que me siguen resultando tan atractivos como el primer día. Gracias a todos.



AVISOS Y NOTICIAS

- 1624 -

Como ya viene siendo habitual daremos un repaso rápido a las noticias más importantes o más interesantes que han sucedido en los reinos de nuestro buen rey o en los de sus vecinos durante el año 1624, para que sirvan de ayuda o de inicio para futuras campañas. O simplemente por el placer de curiosear, placer muy humano también, al que nos vamos a poner cortapisas a estas alturas que nos encontramos.

Por Antonio Polo

Un loco entra en la iglesia de Santa Bárbara de Madrid y arrebató el Santísimo Sacramento de manos del sacerdote que oficia la misa: como consecuencia de la herejía, los reyes visten de luto y se ordena el cierre durante ocho días de las mancebías.

* * *

28 de febrero

Felipe IV llega a Sevilla en viaje oficial, acompañado, entre otros, por su hermano, el infante don Carlos, y por Olivares.

* * *

El Tercio Viejo de Cartagena es reconstituido y sale por el Camino Español para incorporarse al asedio de la plaza fuerte de Breda. Los soldados son, en su mayor parte, veteranos, y entre ellos se cuentan Diego Alatriste e Iñigo Balboa.

* * *

16 de marzo

En Sevilla, junto al arquillo de Roelas, amanecen muertos en su casa un sacerdote y un hermano suyo, religioso lego, y sus bienes robados. Parece ser que los asesinos y ladrones fueron otro sacerdote y un mozo seglar, que fueron finalmente capturados. El seglar fue ahorcado y descuartizado el día 21, dejando su cabeza en la Alameda, colgada de un árbol, y las manos en la casa donde se cometió el delito. Ese mismo día, el sacerdote fue degradado en el patio de la Casa Arzobispal por el obispo don Juan de la Sal, entregado a la Justicia secular y ajusticiado en lo ancho de la Garbancera.

* * *

El capellán del convento madrileño de las Adoratrices Benitas, el padre Juan Coroadó, es asesinado con un estoque por don Jerónimo de la Cruz en la misma puerta del convento, dándose luego el asesino a la fuga. Tras vengarse, don Jerónimo de la Cruz viaja con nombre falso a las Indias.

* * *

31 de marzo

Muere Cristóbal Gómez de Sandoval-Rojas, duque de Uceda, el que fuera valido del fallecido rey Felipe III, encarcelado en la prisión de Alcalá de Henares.

* * *

29 de abril

El cardenal Richelieu entra a formar parte del Consejo Real de Francia, convirtiéndose en ministro de Luis XIII.

* * *

Mayo

Una flota de 26 barcos y 3.300 holandeses conquistan Bahía, la capital del Brasil portugués, y se apoderan de un enorme botín de azúcar y otros productos.

* * *

Junio

Los holandeses firman en Compiègne un tratado con Francia que les garantiza una ayuda en la guerra contra España de 1.200.000 libras para este año y un millón para cada uno de los dos años siguientes. A cambio, los holandeses envían una flota para ayudar a Luis XIII a reducir la ciudad rebelde de La Rochelle.

* * *

Agosto

Comienza el asedio de Breda.

* * *

Septiembre

Luis de Alquézar reúne una cuadrilla de jaques y rufianes, dirigidos por Gualterio Malatesta, a los que paga por realizar trabajos “especiales” para él.

* * *

Se celebra en Madrid un auto de fe: Lope de Vega, familiar de la Inquisición, lleva al cadalso a uno de los condenados, un “falso cristiano” convicto por haber profanado una hostia.



* * *

Octubre

Bajo las ordenes del maestre de campo don Pedro de la Daga (*Jiñalasoga* por mal nombre), el Tercio Viejo de Cartagena, al que pertenecen Diego Alatríste e Iñigo Balboa, toman la ciudad de Oudkerk, cercana a Breda. Durante el asalto, Iñigo conoce a Pedro Calderón de la Barca.

* * *

Octubre

Comienza a imponerse la moda de la golilla por toda España.

* * *

Octubre

Martín Saldaña y sus hombres se enfrentan a un grupo de escarramanes que trataban de acogerse en la iglesia de San Ginés. Aunque consigue acabar con tres de ellos, recibe una grave estocada que lo tiene un tiempo en cama.

* * *

Octubre

Se crea en Sevilla un Almirantazgo del Norte, concebido para propiciar un sistema de monopolios (al igual que el modelo de Indias) para la navegación existente entre la Península y Flandes: las flotas serían protegidas por una escolta armada y la administración se financiaría con las multas impuestas al tráfico ilegal.

* * *

Noviembre

Francisco de Quevedo pasa unos días en cama, enfermo de calenturas. Unos días después, el poeta se encuentra en la puerta de la taberna de Longinos al escritor Garciposadas acompañado por el bachiller Echevarría y el licenciado Ernesto Ayala. Garciposadas había desacreditado en uno de sus poemas a Cervantes, así que Quevedo, acompañado por el duque de Medinaceli y otros jóvenes caballeros, atacan al escritor y a sus acompañantes.

* * *

Diciembre

El capitán de escuadra del Tercio Viejo de Cartagena, Carmelo Bragado, ordena a sus hombres (Alatríste y Copons entre ellos) realizar una incursión por el camino de Geertrud-Bergen hacia Breda.

* * *

Diciembre

Olivares redacta un Gran Memorial o Instrucción secreta para Felipe IV, donde le aconseja las pautas básicas de gobierno a seguir.

* * *

1 de diciembre

A las ocho de la noche, dos hombres atacan a Diego de Ávila cuando sale de una casa en la calle de Atocha (Madrid), que muere poco después pidiendo confesión a gritos.

* * *

Las Provincias Unidas firman alianzas con Inglaterra y Brandeburgo.

* * *

Pacheco de Narváez obtiene el título de Maestro Mayor de las Armas: a partir de ahora, él será el encargado de examinar a todos los interesados en obtener la carta que les habilite como maestro de esgrima.

* * *

Se dicta la abolición del impuesto de los millones, que afectaba gravemente a campesinos y comerciantes, sustituyéndose por un repartimiento entre las 15.000 villas y lugares castellanos.

* * *

Las traducciones de la Biblia al alemán que hiciera Martín Lutero son públicamente incineradas por orden del papa.

* * *

El emperador japonés (*shogun*) expulsa a los españoles de sus tierras y rompe toda las relaciones comerciales que mantiene con las Filipinas.

Calendario de 1624

Por Ignatz

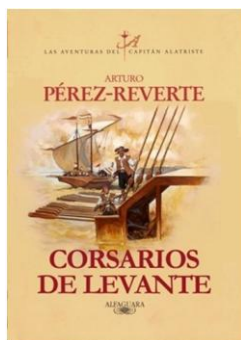
Enero						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				
Marzo						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
Mayo						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		
Julio						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				
Septiembre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						
Noviembre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	
Febrero						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			
Abril						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					
Junio						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
Agosto						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	
Octubre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			
Diciembre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

(En gris, la Semana Santa; en amarillo la Ascensión; en azul el Corpus Christi)

LA PUERTA DEL SOL

Como viene siendo habitual en estos nuestros legajos, llegados a estas alturas del negocio no podemos sino ofrecer una crónica de los buenos botines hallados por esos caminos de dios. Desde libros de jugoso contenido hasta videojuegos donde batiros el cobre en nombre del rey y la patria, pasando por entretenidas películas que habrán de sumergeros en la ambientación. Para vuestro solaz y esparcimiento, para el crecimiento del espíritu o incluso para, quién sabe, sacar ideas para vuestras aventuras venideras.

Una Novela: Corsarios de Levante



Por Francisco J. Gómez

- **Título:** *Corsarios de Levante.*
- **Autor:** Arturo Pérez-Reverte.
- **Editorial:** Alfaguara.
- **Año de Edición:** 2006.
- **Páginas:** 354 páginas.

“Durante casi dos años serví con el capitán Alatraste en las galeras de Nápoles. Por eso hablaré ahora de escaramuzas, corsarios, abordajes, matanzas y saqueos. Así conocerán vuestras mercedes el modo en el que el nombre de mi patria era respetado, temido y odiado también en los mares de Levante.

Contaré que el diablo no tiene color, ni nación, ni bandera; y cómo, para crear el infierno en el mar o en la tierra, no eran menester más que un español y el filo de una espada. En eso, como en casi todo, mejor nos habría ido haciendo lo que otros, más atentos a la prosperidad que a la reputación, abriéndonos al mundo que habíamos descubierto y ensanchado, en vez de enrocarnos en las sotanas de los confesores reales, los privilegios de sangre, la poca afición al trabajo, la cruz y la espada, mientras se nos pudrían la inteligencia, la patria y el alma. Pero nadie nos permitió elegir. Al menos, para pasmo de la Historia, supimos cobrárselo caro al mundo, acuchillándolo hasta que no quedamos uno en pie. Dirán vuestras mercedes que ése es magro consuelo, y tienen razón. Pero nos limitábamos a hacer nuestro oficio sin entender de gobiernos, filosofías ni teologías. Pardiez. Eramos soldados.”

(Arturo Pérez-Reverte, *Corsarios de Levante*)

Con la piel atezada por el reflejo del sol sobre las claras aguas del Mediterráneo, salitre adherido, la cara oscurecida por las nubes de pólvora quemada, el cuerpo algo más parcheado que antes y sangre reseca en la hoja de la toledana. Así desembarqué tras acompañar al capitán Alatraste en su última aventura, esta vez de travesía mediterránea, en esa “guerra sorda” (escenario de operaciones secundario dirían hoy los finos estrategas del Pentágono), haciendo del *mare nostrum* una tierra de nadie y de todos, una frontera común de pueblos y culturas, un difuso campo de batalla (cosa que era y que cinco siglos más tarde sigue, curiosamente, siendo).

No es mi favorito de la saga (los que me conocen saben que otorgué ese puesto con escasa posibilidad de retorno a *El Sol de Breda*), pero sin duda es un magnífico libro, que entretiene y enseña, además de dejarte con ganas de más aventuras alatrístescas (a esperar otros dos ó tres años, sigh). Sigue la línea del antedicho *El Sol de Breda* en cuanto a escenario y acción, esto es, imperan claramente los lances bélicos y las refriegas frente a las intrigas palaciegas o aventuras “de ciudad”; es por ello que muchos consideran estos dos títulos (el tercero y el

sexto) de la saga como “obras de transición”, a la usanza de las jácaras en las obras de teatro del Siglo de Oro.

Sin desvelar intrigas de la trama (puede que innecesaria precaución, pues es de extrañar que alguien no lo haya leído esté leyendo esta reseña), podemos comentar que en este título nos reencontraremos y haremos equipo con viejos conocidos; presenciaremos la incorporación de un nuevo —y muy comentado— personaje habitual a las aventuras del capitán; experimentaremos en detalle un nuevo aspecto que aún no se había tocado —prácticamente— en la saga: la guerra en el mar; visitaremos numerosas plazas del Mediterráneo; y pese a que habitualmente se opine que en las llamadas “obras de transición” no se produce apenas evolución en los personajes, en ésta perderemos de vista definitivamente a un joven Iñigo que ya no habrá de volver jamás, pues se ha convertido en un hombre y un auténtico compañero de armas del capitán.

Como novela de ambientación marinera (el Mediterráneo es uno más de los protagonistas), se observa la omnipresencia a lo largo de la misma de lenguaje técnico náutico, que no dificulta la lectura sino que aporta riqueza lingüística a quién decida hacerse con él, cosa recomendable porque permitirá al lector hacerse una

mejor idea de lo que acontece en cada momento, proporcionando una inmersión mucho mayor (característica común de la literatura náutica).

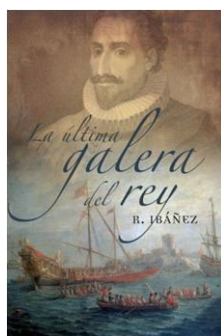
Presenciaremos a lo largo y ancho del amplio volumen (agradecida tendencia esta de ampliar en tamaño el contenido del libro que venimos observando en los últimos títulos de la saga) multitud de entretenidos y apasionantes episodios: persecuciones navales, la cabalgada cerca de Orán, el motín del Burgo en

Malta, las aventuras (y desventuras) napolitanas..., y sobre todo la muy espectacular batalla naval en las bocas de Escanderlu.

Por todo ello es obra que recomiendo —como no podía ser de otra manera—, y especialmente a los que disfrutaran con las aventuras en Flandes de nuestro capitán. Arturo Pérez-Reverte vuelve a lograrlo, pues comprenderemos en toda su extensión el significado de la frase: “*para crear el infierno en el mar o en la tierra, no eran menester más que un español y el filo de una espada.*”

Otra Novela: La Última Galera del Rey

Por Antonio Polo



- **Título:** *La Última Galera del Rey*
- **Autor:** Ricard Ibáñez.
- **Editorial:** Militar/Planeta
- **Año de Edición:** 2008.
- **Páginas:** 311 páginas.

“Entonces sentaos y hacer traer esas bebidas, y que sean en abundancia, porque ya os digo que mi relato será extenso. Muy atrás habré de remontarme en el tiempo, en la época de mi alocada juventud...”

(Ricard Ibáñez, *La Última Galera del Rey*)

No lo vamos a negar: reseñar esta novela en estos Papeles era de cajón. Y no solo porque el autor sea también el culpable de que tengamos un juego de rol de Alatríste, que también; ni porque en los agradecimientos aparezcan los dos directores de aquestos legajos, lo que ambos agradecemos sobremedida; ni tampoco porque, al igual que la novela reseñada anteriormente, hable de mares, batallas e hidalgos; sino porque es una estupenda visión de nuestro Siglo de Oro desde los ojos de un todavía joven e inexperto Cervantes, muy lejos aún del papel y la pluma, pues trata de su azarosa vida como soldado y de su participación en la más grande batalla que vieron aquellos años, la que tuvo lugar en el golfo de Lepanto.

Contada en forma de *flashback* la novela nos habla de la incorporación de Cervantes a la milicia, sus viajes por el Mediterráneo y su participación en la batalla de Lepanto, todo ello contado con un lenguaje que intenta simular el de la época, lo que permite al lector sumergirse de lleno en el tercer cuarto del siglo XV. Precisamente este es uno de los puntos fuertes de la novela: el intento de mostrarnos, entre bromas (muchas) y veras (más todavía), la realidad de un soldado del Imperio Español de Felipe II como el que fue Cervantes, acostumbrado a las más grandes privaciones, pero también a largas épocas de inmovilidad, momentos en que se los lances y las galanterías eran el pan nuestro de cada día.

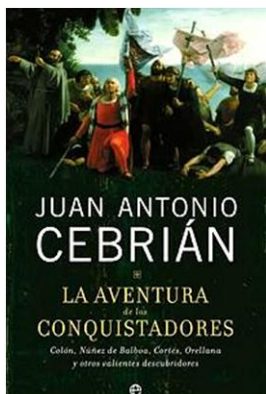
De esta manera, Cervantes nos irá contando pormenorizadamente su transformación obligada en soldado tras

un malhadado duelo, su estancia en Zaragoza y Barcelona —donde conocerá a otros compañeros de armas—, su viaje a Milán y Nápoles y, por fin, sus días pasados a bordo de una galera por el Mediterráneo, donde conocerá la calma y la tempestad, la guerra naval, la vida de aquellos que eran esclavizados por berberiscos y llevados a Trípoli y, como no, el desplegar de las naves de guerra durante la batalla de Lepanto. Todo ello regado por historias que se cuentan los soldados, informaciones que los veteranos ofrecen a los recién llegados y diversos ejemplos del oficio de la guerra durante la época, lo que demuestra que estamos ante una novela con un enorme trabajo de investigación previa que, pródigamente, se nos muestra a lo largo de todo el texto, en cada uno de sus capítulos y también en los extensos apéndices finales, donde, como acostumbra a hacer el autor, nos muestra con una serie de notas históricas que fue de los protagonistas, reales y ficticios, de la historia tras su conclusión, además de añadir un glosario para su mejor comprensión y una serie de mapas sobre el despliegue de las tropas enfrentadas en Lepanto.

En resumen, si quieres llevar a tus personajes a las peligrosas aguas del Mediterráneo de la época (tanto la del juego como la de 1571) te recomendamos *La Última Galera*, pues encontrarás información útil y extensa mientras la lees, y seguro que más de uno de los compañeros de Cervantes se pueden convertir fácilmente en PNJs de tus propias campañas marítimas.

Un Ensayo: La Aventura de los Conquistadores

Por Francisco J. Gómez



- **Título:** *La aventura de los conquistadores.*
- **Autor:** Juan Antonio Cebrián.
- **Editorial:** La Esfera de los Libros.
- **Año de Edición:** 2006.
- **Páginas:** 245 páginas.

“Aquella tierra se convirtió de inmediato en el paraíso prometido para miles de esforzados soñadores, tan ávidos de aventura y fuertes emociones, como de riqueza y posición social. Hombres que, en todo caso, constituyeron una avanzadilla prodigiosa que abrió los caminos necesarios para el conocimiento y la colonización de un Nuevo Mundo, lo que supuso un cambio trascendental para la historia de nuestra civilización.”

(Juan Antonio Cebrián, *La aventura de los conquistadores*)

Hay escritores que tienen la proverbial habilidad de trasladarte directamente a los hechos que te están narrando, envolviéndote con la ambientación y haciéndola muy vívida. Ése es el caso de Juan Antonio Cebrián, director y presentador del programa radiofónico *La Rosa de los Vientos*, a la par que escritor (recientemente fallecido, para gran pena de los aficionados a la Historia en particular y de sus “rosaventeros” en general. Descanse en paz). Quizás de esta faceta de narrador a las ondas provenga su particular estilo narrativo. Sea como fuere, ello contribuye a la principal virtud que ostenta *La aventura de los conquistadores*: el lector se ve catapultado a la época del Descubrimiento, aferrándose a la borda de la nao Santa María y oliendo el mar, recibiendo las salpicaduras de las encrespadas olas en compañía Cristóbal Colón, deseando que Rodrigo de Triana aviste tierra para desembarcar y tomar contacto con un Nuevo Mundo; acompañando al hábil Cortés y su variopinta hueste en su estupor al contemplar la grandeza del Imperio azteca; o aterrado por el estilo gubernativo de mano de hierro de Pedrarias *Furor Domini* Dávila.

Además, el libro tiene otra gran virtud: ofrecer al lector una visión global del período del descubrimiento, conquista y colonización de América, pero de una forma sencilla y amena, de forma que incluso el lector casual puede llevarse tras su paso por el libro una idea muy clara de todo el fascinante fenómeno que se desarrolló en aquel entonces, conjugando un escenario increíble con unos hombres que supieron estar a la altura de las circunstancias que su tiempo les exigía. De esta forma iremos recorriendo el tiempo, de la mano de los numerosos personajes —ya sean exploradores, navegantes, conquistadores, religiosos, funcionarios reales o empresarios particulares— que tuvieron un importante papel en el proceso americano: Cristóbal Colón, y los Reyes Católicos, Alonso de Ojeda, Juan de la Cosa, Américo Vespucio, Ponce de León, Núñez de Balboa, Hernán Cortés, Francisco Pizarro, Pedrarias Dávila, Pedro de Valdivia..., y así

una miríada de personalidades fascinantes, cuyos caminos se irán entrecruzando de forma inadvertida.

Y decimos que se entrecruzan, porque realmente fue así. En una realidad tan concreta como los comienzos del descubrimiento y conquista de América, expediciones y colonizaciones llevadas a cabo por un a menudo tan exiguo número de hombres debían a la fuerza dar lugar a que los diferentes personajes se encontraran. Y es que, pese a que la obra se halla estructurada de tal forma que cada capítulo va dedicado a un conquistador o campaña de conquista, a medida que vamos leyendo éstos y vamos conociendo a más de ellos, el autor empieza a mostrarnos sus interrelaciones: por poner un par de ejemplos, descubrimos como un joven Francisco Pizarro, simple soldado allá por 1509, participa en la expedición para socorrer a Alonso de Ojeda en San Sebastián de Urabá, mucho antes de pasar a la Historia como el conquistador de Perú; o como Pedro de Alvarado, que fuera capitán de Cortés en México, ya lo había sido anteriormente con Juan de Grijalva en el Yucatán, y lo sería más adelante de Sebastián de Benalcázar en Ecuador. De esta forma acaba despertándose el interés del lector, que pasa a preguntarse qué opinarían unos de los otros, sobre sus amistades y enemistades..., descubrir que, de alguna manera, eran personas normales y corrientes, que se encontraron con un escenario excepcional, y que por ello vivieron vidas excepcionales.

Es así que lo recomiendo, pues, para todos aquellos a los que el tema les apasione, pero también para aquellos que lo desconocen, pues sin duda será todo un descubrimiento que les hará comprender cuán fascinante fue aquel contexto histórico. Además, difícilmente podría ocurrírseme una forma mejor de introducir a los jugadores del JdR de Alatríste en la nueva ambientación de juego que de la mano de Juan Antonio Cebrián que estará, ya por siempre, haciendo las Indias en compañía de los atrevidos y fascinados lectores.

Una Película: Apocalypto



Por Francisco J. Gómez

- **Título:** *Apocalypto*.
- **Director:** Mel Gibson.
- **Intérpretes:** Gerardo Taracena, Raoul Trujillo, Dalia Hernández, Rudy Youngblood.
- **Guión:** Mel Gibson, Farhad Safinia.
- **Banda Sonora:** James Horner.
- **Productora:** Touchstone Pictures / Icon Productions.
- **Año de Edición:** 2006.

“¡Soy Garra Jaguar, hijo de Cielo Pedernal! ¡Mi padre cazó en este bosque antes que yo! ¡Mi nombre es Garra Jaguar! ¡Soy un cazador! ¡Este es mi bosque! ¡Y mis hijos cazarán con sus hijos después de que esté extinto!”

¿Cómo empezar una reseña de la polémica película de Mel Gibson? Pues ante todo quitándole fuelle a dicho furor quemaceluloides. No vi la película en el momento de su estreno —pese a que la temática me interesaba—, y con el tiempo fueron cayendo sobre ella tremendas críticas, que no auguraban nada bueno. Y sólo recientemente me he dispuesto a verla, con tranquilidad y alejado de ese tipo de influencias.

La película, es ante todo, una obra de ambientación histórica, pero desde luego no es una película histórica, ni lo pretende. Todo aquél que la visiona buscando una referencia histórica precisa y un minucioso documental de la caída de la cultura maya sin duda acabará defraudado. Pero no por ello es ahistórica. Gibson nos ofrece un poderoso e impactante espectáculo visual, recreando de una forma excelente lo que podría haber sido una parte de la América precolombina. No soy un gran conocedor de la cultura maya, todo sea dicho (yo soy más de los aztecas), pero sí sé lo suficiente como para saber que el director se ha quedado con la base de dicha cultura, añadiendo o quitando elementos y conjugándolos con los de otras culturas vecinas, creando una especie mural precolombino que, pese a no ser totalmente histórico, sí cumple perfectamente la función de transmitirnos cómo pudo ser la vida en aquel lugar y en aquellos tiempos. Nos cuenta la historia de una pequeña tribu de cazadores en territorio maya, y de cómo son cazados por miembros de la misma, lo que nos servirá de excusa para ir adentrándonos en su fascinante sociedad. Observaremos su estilo de lucha, claramente más orientado a capturar al enemigo (para ofrecerlo posteriormente como sacrificio ante sus dioses), la

mayoría de sus armas, la distribución de sus ciudades y poblados, sus ritos de sacrificio y la presencia de la esclavitud, etc.

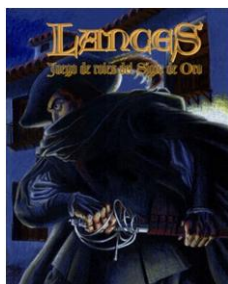
Respecto a la habitual crítica de que se trata de una película muy violenta..., la película de hecho es violenta, pero difícilmente se me ocurre otra forma de representar con cierta veracidad el turbulento y agresivo medio de vida de aquel contexto histórico. Y desde luego no es, a mi parecer, una película excesivamente violenta, en tanto y en cuanto no se recrea a placer en mostrar escenas desagradables para el espectador, dejando intuir a veces, más que mostrando los resultados (bueno, no es para verla con niños, claro).

El filme está rodado en maya, por lo que habremos de ir siguiendo los subtítulos. Pero no entorpece esto el ritmo de la película, ya que muchas veces seremos guiados más por las imágenes, las miradas y el lenguaje no verbal. Y ante todo por la acción. La película es un constante torrente de acción trepidante, que se ve acompañada por una poderosa fotografía y con algunos remansos de paz. Y no se trata de una acción facilona y sin sentido, sino que sirve de auténtico motor de la película, con una segunda mitad del metraje desenfundado y que se precipita casi sin descanso hasta el sorprendente final de la misma (que encierra otro anacronismo o falta de precisión, pero que sin duda viene como anillo al dedo).

Considero pues, que es una película entretenida de ver (si bien algo lenta quizás en su primer tercio), y muy interesante como vehículo para introducirnos de una forma rápida y efectiva en la ambientación de una sociedad indígena precolombina, que sin duda nos ayudará a hacernos una idea bastante clara y hasta sacar ideas para una eventual aventura.

Un Juego de Rol: Lances

Por Antonio Polo



- **Título:** *Lances (Juego de Roles del Siglo de Oro)*.
- **Autores:** Manuel José Sueiro, Francisco Javier Santos y Ángel Paredes.
- **Editorial:** Nosolorol Ediciones.
- **Ilustraciones:** Jaime García Mendoza.
- **Páginas:** 79 páginas.
- **Cubierta:** Rústica.
- **Contiene:** Sistema de juego, ambientación y aventuras.

Tal y como prometimos en el número anterior vamos a reseñar uno de los juegos de rol más atípicos que se han publicado en los últimos años en nuestro país. Se trata de *Lances*, un juego que la editorial Nosolorol publicó dentro de su Línea Bizarra, donde se encuadran todos aquellos manuales que se salen del sistema habitual que suelen tener la mayor parte de los juegos de rol que conocemos.

¿Y qué es lo que diferencia a *Lances* del resto de juegos? Para empezar, los autores han decidido prescindir de los dados y utilizar en su lugar una baraja de cartas española, la habitual baraja de espadas, bastos,oros y copas que tan profusamente se utilizó en el siglo XVII, lo que considero un gran acierto, ya que esa mezcla entre juego de rol y partida de cartas nos acerca en gran medida a la época de juego, donde tan habitual era dejarse la bolsa en un garito con la desencuadrada en la mano. Este cambio permite convertir una sesión de juego en una experiencia muy cercana al mus o al julepe, donde las tiradas se convierten en envites, donde se puede pintar, arrastrar u obtener un triunfo real. Además, la hoja de personaje —minimalista hasta decir basta—, muestra los cuatro palos de la baraja con la que se jugará. Como se ve, términos mucho más cercanos a los naipes que a los juegos de rol.

La segunda gran diferencia es como estructura *Lances* sus aventuras, que aquí llaman comedias, un nombre muy acertado pues de ellas, de las comedias del siglo de oro, es de donde toman prestados sus elementos las aventuras de *Lances*. Para empezar, una partida de *Lances* está conformada por tres actos (planteamiento, nudo y desenlace), además de una loa (presentación), un entremés (una escena jocosa intercalada en la

aventura), una jácara (una breve historia narrada por los jugadores) y el baile (conclusión de la aventura), a lo que se añade la obligatoriedad de hablar en verso durante la representación de la comedia. Esta claro que no puede haber mayor parecido con el teatro del siglo XVII.

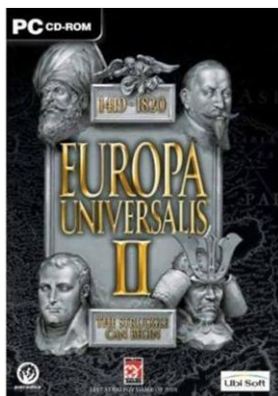
La estructura de la comedia y las reglas de juego se comentan en tan solo doce páginas, dejando el resto para hablar de la época y la ambientación del siglo de oro, además de cómo es el trabajo del dramaturgo (el Narrador) y como puede escribir sus propias comedias. Aunque la sección dedicada a ambientación (capítulos II y III) no aporta mucho más que lo que ya podemos encontrar en la misma sección de *El Capitán Alatríste JDR*, son dos capítulos muy amenos y entretenidos de leer, con algunos datos harto curiosos. El otro capítulo, el dedicado a la labor del dramaturgo, es mucho más útil, pues además de ayudarnos a escribir nuestra propia comedia de *Lances* (lo que se puede extender si muchas complicaciones a la labor del Narrador de *El Capitán Alatríste*), también incluye un ejemplo de comedia, “El Funeral de un Amigo”, con el que aprender a dirigir y a jugar rápidamente.

En resumen, como obra de referencia para *El Capitán Alatríste JDR*, *Lances* no aporta demasiado a la ambientación que ya conocemos, pero como ejemplo de cómo integrar el ambiente de una época en la estructura de la partida y hasta en el sistema de juego, *Lances* es un modelo a seguir. Además, el capítulo dedicado a la labor del dramaturgo es fácilmente extrapolable al juego que nos interesa y nos ofrece multitud de ejemplos de entremeses, que podemos convertir en pequeñas partidas de *El Capitán Alatríste* sin demasiada dificultad.



Un Videojuego: Europa Universalis II

Por Francisco J. Gómez



- **Título:** Europa Universalis II.
- **Género:** Simulación histórica / Estrategia.
- **Desarrollo:** Paradox Entertainment.
- **Distribución:** Ubisoft España.
- **Plataformas:** PC.
- **Requisitos PC:** Pentium II (200 Mhz), 64 MB RAM.

“Europa empieza a escapar de las tinieblas de la Edad Media... La Guerra de los Cien Años se acerca a su fin. Fuera de Europa, las dos naciones más poderosas, China y Japón, han decidido encerrarse en sus fronteras y olvidarse del mundo. Hay agitación, desórdenes y turbulencias por todas partes. Poco a poco, alumbrado por las visiones de los grandes hombres, el mundo despierta de su oscura pesadilla. La unidad de la Europa cristiana se tambalea. Fe y política caminan de la mano

en un mundo desgarrado por guerras civiles y religiosas. Las botas ensangrentadas de los descubridores europeos hollan las tierras vírgenes del Nuevo Mundo. Una época en la que la filosofía y la ciencia tienen que convivir con la Inquisición y la intolerancia. Ante las miradas de los poderosos, héroes para unos y villanos para otros, se forjan y se destruyen naciones enteras. Un tiempo en el que se puede justificar cualquier acción en nombre del provecho personal y la gloria de Dios. La hora de la luz..., es el período más oscuro de Europa.”

Veamos, veamos..., ¿quién de los aquí presentes no ha deseado nunca, viendo las decisiones del Conde-Duque de Olivares en nombre de nuestro buen rey don Felipe IV de España, tomar su lugar y haber hecho algo diferente? ¿Defenderíais Flandes a muerte, hasta el último hombre, y la utilizaríais para expandir los dominios españoles por el norte de Francia y tratar de evitar un Rocroi? ¿O abandonaríais el proyecto imperial en Europa para dedicar todos los esfuerzos de la nación en la carrera americana? ¿Hubieran podido los aztecas bajo vuestro mando aguantar las acometidas europeas? Todas estas preguntas pueden ser resueltas —y vuestras ansias imperialistas saciadas— gracias a la saga *Europa Universalis*, en el que controlaremos una de las 200 naciones posibles (sí, sí, 200 totalmente diferentes) desde principios del siglo XV hasta principios del siglo XIX, tratando de lograrle un lugar en la Historia.

Y es que en realidad, profundas y muy diversas son las opciones que el juego brinda; pero como todo haz, también tiene un envés: tal cantidad de posibilidades y profundidad conlleva una mecánica algo compleja para el jugador casual (que nadie espere un *Age of Empires* en aquello de recoger recursos a mansalva, amansar un ejército y lanzarlo contra el enemigo), y la necesidad de algunos conocimientos decentillos de Historia para disfrutarlo al máximo. Compleja la mecánica sí, pero no imposible, ya que mediante los tutoriales del juego, un par de partidas de prueba, y sobre todo a través de las ayudas del juego (si dejas el puntero del ratón quieto durante unos segundos sobre prácticamente cualquier indicador se despliega un texto explicativo de su funcionamiento) se puede llegar a manejarlo lo suficiente como para jugar muy holgadamente. Eso sí, repetimos, es más un simulador histórico que un juego de estrategia al uso, con lo que no creo que vaya dirigido al gran público, pero a buen seguro encontrará muchos leales jugadores entre las filas de nuestros lectores habituales.

Gráficamente el juego no ofrece ni de lejos unos efectos ni texturas de última generación, aunque en realidad no los necesita. Gráficos coloristas y sencillos en 2D, con un entorno bastante limpio de botones y práctico una vez sabes donde está cada cosa.

Estandartes de ejércitos y naciones, unidades y demás, todo llevado con gráfica sencillez. Acompañado, eso sí, por una logradísima banda sonora con música de época que se irá adaptando al paso del tiempo (desde música medieval con cantigas hasta clavicordios barrocos, pasando por interpretaciones renacentistas).

Y es que el juego destaca por, como veníamos diciendo, la gran inmersión que ofrece. Deslizadores donde seleccionar políticas de Estado (desde una servidumbre casi feudal hasta el ciudadano libre, desde la estrechez de miras hasta la innovación renacentista, doctrinas militares basadas en la infantería o caballería, en la calidad o cantidad de las tropas, etc...) que influirán profundamente en nuestras capacidades, elección de religión (no, no podemos convertir al Islam a la España Habsburgo), sistema financiero (pudiendo solicitar préstamos, tratar de controlar la inflación, etc.), proyectos de investigación, gestión diplomática, gestión comercial, modo de religión (ah, herejes, convertíos a la verdadera fe), modo de colonización, y un abrumador etcétera. Otro indicador principal será el de la estabilidad de nuestro reino (que irá desde -3 a +3), y del que dependerán gran cantidad de cosas: la recaudación de impuestos, las probabilidades de revueltas y sublevaciones, la moral de las tropas..., así que cuidado, por ejemplo, con declarar la guerra a una nación sin tener un *casus belli* para ello. Y es que no siempre la guerra es la mejor solución..., por una vez.

El mapa principal de juego nos muestra la mayor parte del mundo conocido en la época (que se irá desvelando según tengamos exploradores y vaya pasando el tiempo, incluyendo Europa, América, la costa africana, y gran parte de Asia) dividido en provincias, que serán la unidad básica de control del juego. Podremos formar grandes ejércitos que llevar a la conquista, asediar ciudades o tomarlas al asalto; construir grandes flotas de galeras para luchar contra el turco en el Mediterráneo; o mandar a un grupo de esforzados conquistadores allende los mares para tomar parte en la más grande gesta que vieron los tiempos.

Un aspecto especialmente interesante que ofrece el juego es, precisamente, el de la Historia. Pues, por poner un ejemplo, ninguna nación europea podrá tratar de descubrir América hasta



que llegue su momento histórico concreto, que es cuando empezarán a aparecer los exploradores y, posteriormente, conquistadores (la alegría que te entra en el cuerpo cuando ves aparecer a Cristóbal Colón en Andalucía...). Y es así como el juego favorece que la Historia siga su curso real, sin cerrar posibilidades de curiosas ucronías: concediendo en fechas reales personajes históricos (reyes, exploradores, conquistadores, generales, ...) a las diversas naciones, además de la aparición de eventos históricos, que informarán al jugador a través de un pequeño texto de lo que ocurrió en la realidad, y dando muchas

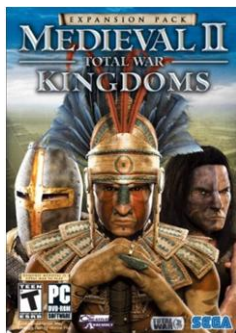
veces opción de escoger entre diferentes opciones (por poner un par de ejemplos, durante el reinado de los —potentísimos en términos de juego— Reyes Católicos decidir si expulsar o no a los judíos; o más adelante si conceder Malta a la Orden de San Juan, después de que los expulsen de Chipre los turcos —si es que llegan a hacerlo—). Estos eventos además pueden verse condicionados (si llegado el momento de la unificación de España Castilla y Aragón no pueden unirse —por ejemplo porque Aragón haya sido conquistada—, España no llegará a nacer como tal nación).

Siendo un pequeño ducado centroeuropeo que sobreviviera a través de complejas alianzas y relaciones diplomáticas, llevando a una prometedora Castilla a acabar con la Reconquista e iniciar su camino hacia la gloria imperial, tomando las riendas de una desunificada Francia para llevarla hasta el Imperio napoleónico, resistiendo el envite europeo con los pueblos amerindios, salvando al decadente Bizancio de caer bajo el asedio otomano, librando las guerras Shogun en el hermético Cipango..., de una u otra manera, puedo asegurar de que cualquier buen aficionado a la Historia y a la estrategia disfrutará de este gran juego como el que más.

Nota: Y para los que se hayan quedado con ganas de más, probad con el último título de la saga, el reciente *Europa Universalis III*, eso sí, con sus expansiones *La Ambición de Napoleón* e *In Nomine*.

Otro videojuego: Medieval II: Total War - Kingdoms

Por Francisco J. Gómez



- **Título:** Medieval II: Total War – Kingdoms.
- **Género:** Estrategia (Tiempo real y Por turnos)
- **Desarrollo:** Creative Assembly.
- **Distribución:** Atari.
- **Plataformas:** PC.
- **Requisitos PC:** Pentium IV (1,8 Ghz), 512 MB RAM, Nvidia Geforce 4 Ti 4400 o ATI Radeon 9600 SE.

“Con ensordecedor estruendo, la culebrina descargó toda su potencia sobre el robusto portón que protegía la entrada de la amurallada ciudad azteca. Tras retirarse el humo, silenciosa y expectante, la mesnada de endurecidos españoles contempló cómo éste terminó por resquebrajarse bajo el impacto, cediendo estrepitosamente. Vítores y más vítores, armas alzadas en el aire y pendones flameantes al viento. Prestos a apellidar a Santiago y cargar contra la brecha en la línea defensiva, los conquistadores rodeleros enmudecieron de nuevo, sobrecogidos en esta ocasión por el espectáculo que se desarrollaba ante sus ojos: a través del enorme dintel devastado la ciudad vomitaba un auténtico torrente humano sobre la explanada, cientos, quizás miles de soldados aztecas pertrechados con mazas, lanzas, arcos, y ataviados con la más variopinta vestimenta, y entonando terribles cánticos de batalla; una vociferante marea que amenazaba con engullir, por simple superioridad numérica, a la exigua hueste española. “¡En formación, en formación!”, se apresuraron los oficiales. Aprestados en posición defensiva, los rodeleros se prepararon para la acometida mientras que las mangas de arcabuceros y ballesteros soltaban una única, solitaria e ineficaz andanada sobre la indiada. Todo estaba perdido.

Mas en ese momento, e inadvertidamente para el apabullante ejército azteca, la tierra comenzó a temblar mientras sonaba un fuerte clarín en el frío aire de la mañana. Desconcertado, el ejército se detuvo, su valor transformándose en pavor: Pues desde ambos lados, saliendo de la floresta, cargaban sendas columnas de conquistadores a caballo, con Cortés a la cabeza. La indiada volvió la espalda, tratando de regresar a la seguridad y las estrecheces de las calles de la ciudad, pero ya era demasiado tarde. Cortés y los suyos cargaron contra los oficiales y el cacique azteca, capturándolo, lo que sumado a la terrorífica carga puso a todo el ejército enemigo en fuga, hacia la céntrica plaza de la urbe y su enorme pirámide escalonada. Lo demás se lo pueden imaginar: cargas por las estrechas calles arrollando a ululantes y aterrorizados indios que huyen en masa, arcabuzazos, los últimos resistentes

aniquilados en las escalinatas del templo..., y después el silencio de nuevo, hendido al instante por unos pocos cientos de gargantas, vitoreando en castellano, mientras el pendón de Castilla hondea sobre la cúspide del enorme y blasfemo templo."

Valga esta extensa introducción como descripción de la experiencia de jugar una batalla cualquiera al *Medieval II: Total War*. Y es que hablaremos primero del juego base, para a posteriori centrarnos en los contenidos que aporta su expansión *Kingdoms*, y en particular a la campaña que entra de lleno en la temática de este número de los PAB: La Conquista de América.

Perteneciente a la saga de juegos de estrategia histórica *Total War*, éste permite gestionar un joven reino medieval (histórico sí, pero con alguna que otra "patadita a la Historia", inevitable en este tipo de títulos, máxime si es —como suele— de desarrollo anglosajón) desde el siglo X hasta el XVI, con el objetivo de llevarlo a la gloria mediante una victoriosa expansión territorial. En este modo de juego, el estratégico o de gestión, nos encontraremos con un mapa de Europa —u otras partes del mundo, como América, gracias a la expansión— dividido en provincias, en el que habremos de desplazar nuestras huestes, gestionar y hacer crecer y desarrollar nuestras ciudades y castillos (construyendo nuevos edificios, permitiendo la instalación de gremios, reclutando tropas, ...), manejar a nuestros diversos agentes (espías, asesinos, misioneros, comerciantes, diplomáticos, princesas, etc.) y demás acciones habituales en este tipo de títulos. Ofrece adiciones muy interesantes, como la presencia intervencionista de los Estados Papales (el Papa se escoge a la muerte del anterior por votación de todos los reinos cristianos, de entre sus agentes-misioneros más piadosos), encargando misiones o convocando cruzadas a Tierra Santa; o el funcionamiento de la línea sucesoria y características de los personajes: cada personaje tendrá una serie de características que lo definirán (Mando, Autoridad, Piedad, Caballerosidad, Temor, Encanto, Sigilo, etc.), según el tipo de personaje que sea, y que podrán ir evolucionando de forma natural o como consecuencia de las acciones que tomes (si eres un gobernante justo y honrado, subirá tu nivel de Caballerosidad; si gobiernas con mano de hierro y ajusticiando a los prisioneros tras cada batalla, desarrollarás tu Temor). Claro que cada personaje funcionará como en la vida real: nacerá, vivirá, y llegado su momento (por edad, desastres naturales, enfermedad o muerte en el campo de batalla), morirá. Pero si previamente se ha casado y tenido prole, al llegar a la mayoría de edad, ésta podrá participar en los designios del reino y ocupar el lugar que le corresponda: y si se trata del príncipe sucesor al trono, se convertirá en el nuevo rey. Característica esta que le da un toque evolutivo muy interesante al juego, aportando una curiosa sensación de "pertenencia" a un linaje. Claro que no todo iba a ser perfecto pues, como en la vida real, el digno sucesor puede resultar un auténtico inepto para el puesto..., cuestión a la que puede uno resignarse, o mandarlo a la batalla... ¿cómo diríamos...? Ligerito de tropas... En estos casos se echa de menos la sencilla y elegante opción de facilitarle el tránsito al Reino de los Cielos merced del Real Maestro de Asesinos...

Pero pese a los alicientes que este modo de juego ofrece, es en las batallas campales y asedios donde realmente cobra todo su valor. La minuciosa recreación de unidades militares del período (tomándose las ligeras libertades históricas de las que hablábamos anteriormente, eso sí) y pertenecientes a diferentes culturas y reinos; la excelente reconstrucción de las condiciones

del campo de batalla; pero sobre todo la realista simulación de los combates, permitiendo aplicar auténticas tácticas que hubieran funcionado igualmente en la práctica: cargas de caballería flanqueando a los arqueros, el terror provocado por las primeras armas de fuego, la importancia de las formaciones, conseguir hacer huir a batallones enteros por la caída de su moral —por ejemplo acabando con su general—, el cansancio de las tropas, las contra-unidades específicas (o por qué no es buena idea cargar con tu caballería contra una muralla de picas), unidades de caballería (pesada, ligera, de proyectil, elefantes, ...), de infantería de toda clase y ralea (de choque, pesada, lanceros, acorazada, ligera...), especiales (como los lanzadores de fuego griego), de proyectil (jabalineros a caballo, arqueros de todos tipos, arcabuceros, mosqueteros), maquinaria de asedio (arietes, torres de asedio, escaleras) y artillería (desde catapultas y trabuquetes hasta culebrinas y bombardas)..., cientos de unidades diferentes que, unidas a la gran cantidad de campos de batalla diferentes, harán que cada batalla sea una experiencia única. Destrozar ejércitos enemigos en batalla campal, soportar terribles asedios defendiendo las murallas y bastiones de una ciudad (no tiene precio ver y oír llegar los proyectiles artilleros e impactar contra estructuras, viendo como éstas se resquebrajan y desmoronan, mientras tratas de aguantar las acometidas desde las murallas o fortaleciendo el portón), preparar emboscadas, librar batallas navales (aunque este modo está menos desarrollado, pues son calculadas automáticamente por el ordenador)..., todo esto y más está al alcance gracias a este maravilloso juego.

Eso sí, se trata de un juego de estrategia con una cuidada ambientación y simulación o recreación de las batallas, pero desde luego que no es un simulador histórico. No encontraréis en él el nivel de detalle, profundidad o realismo histórico de otros títulos como los de la saga *Europa Universalis*. Pero no por ello se trata de una experiencia menos recomendable, si disfrutas con este tipo de juego de estrategia, ya que desde luego es —sin llegar al nivel de detalle de un wargame histórico por turnos— una mejor aproximación a la estrategia de lo habitual en este tipo de títulos, incorporando cosas —básicas— que otros a menudo olvidan, como, por ejemplo, el efecto del cansancio y la moral sobre las tropas (marca de la casa de la saga *Total War*).





Y para terminar, una aproximación a la expansión *Kingdoms*, que añade algo más de cien tipos de unidades nuevas al juego, además de edificios, mejoras en las fortificaciones, y nuevos reinos jugables. Pero el hincapié de la misma está hecho en torno a las cuatro nuevas campañas que ofrece, a cual más interesante, pero de las que la reina es la de la Conquista de América: puedes jugar con España y tratar de conquistar el Nuevo Mundo (o más bien el área que va desde el sur de los

Estados Unidos hasta el istmo de Panamá), o con cualquiera de las civilizaciones amerindias y detener su progreso. Por lo que llevo visto y comprobado, ofrece una experiencia totalmente diferente de la dinámica de juego habitual, al menos desde la óptica de los conquistadores: la inferioridad numérica de las tropas es a menudo abrumadora, siendo quintuplicado con frecuencia; es difícil la recluta de nuevas tropas europeas, dada la escasez de las mismas, pudiendo eso sí, contratar mercenarios indios o aliarse con civilizaciones amerindias (o recibir — esporádicamente y sin previo aviso— refuerzos en forma de nuevas expediciones enviadas desde la Península, conquistador incluido); las tropas más avanzadas han de ser tratadas como oro en paño, por su escasez y eficacia (conquistadores a caballo, culebrinas); la irrupción de tormentas caribeñas o la repentina muerte de un conquistador por enfermedad pueden mandarte una flota o expedición al traste; la fundamental labor de los misioneros para ir convirtiendo las regiones conquistadas a la verdadera fe (de lo contrario pueden surgir terribles revueltas), etc. Si el juego base original ya es una experiencia recomendable, yo diría que la expansión (o al menos la campaña de las Américas) es imprescindible para los amantes del género y de esta ambientación.

En resumen, un título sencillamente apasionante. Todo aficionado a la Historia y a la buena estrategia y táctica militar disfrutará con esta joya, garantizado.



LAS GRADAS DE SAN FELIPE

Variopintos escenarios y personajes ofrece el mundo a todo aquél que esté dispuesto a verlos. Cual mestiza y acrisolada sociedad colonial indiana, habréis de hallar aquí legajos de mayor o menor uso práctica, pero no por ello más o menos importantes, pues no sólo de cosas serias vive el hidalgo. Solazaros con lo podáis, y generosos no seáis.

Galería de Personajes

Lucas Trapaza

Maestro de la picaresca

Por Francisco J. Gómez

Semblanza

Nacido en algún lugar de Castilla, Lucas Trapaza fue siempre un chiquillo despierto, cuyo natural ingenio se veía continuamente agudizado por el hambre a la que estaba avocado. Pasó su juventud como cualquiera de los cientos, quizá miles de pícaros que pueblan los caminos de las Españas, aprendiendo un oficio sí y el otro también, sobreviviendo a base de idear y llevar a cabo mil y una picardías, forjándose una personalidad que, si no noble, al menos sí es todo lo bondadosa que un muerto de hambre podría tener.

Yendo de ciudad en ciudad, de región en región, fue visitando todos los rincones de la Península, viajando a Italia, e incluso a Flandes, sirviendo como paje y hasta como soldado a la fuerza (pues de tal forma fue reclutado, en taberna y borracho), profesión que abandonó con no poca premura, por ser de natural opuesta a sus tranquilos hábitos.

Hombre despierto, siempre hambriento y necesitado de dineros, anda de ventura en desventura, saliendo mejor o peor parado de sus constantes andanzas, siempre dispuesto a aprender algo nuevo que algún día sin duda le habrá de ser útil. Los años le han ido añadiendo canas y templándole los apetitos de la carne (que no los del estómago, que no es poco habitual verlo conversar con sus tripas, para acallarlas en promesa de futuras viandas), a la par que haciéndole más reflexivo, sabio, instruido y leído que la gran mayoría de sus compadres pícaros, lo que le facilita en gran manera el hacerse pasar por algo más de lo que se es, habilidad esta que, paradójicamente, acaba metiéndolo siempre en asuntos más o menos apurados.

Interrelación con los PJs

Los PJs pueden encontrarse con Lucas en prácticamente cualquier lugar de la geografía imperial española, quizás (aunque esto es ya más improbable) hasta en las Indias. Tiene amigos, conocidos y enemigos en todas partes, frutos de sus continuas andanzas a lo largo de su prolongada y azarosa vida, lo que lo convierte en una gran ayuda y una gran fuente de problemas al mismo tiempo. Es un hombre alto, de constitución más bien delgada, con el cabello cada día más cano y la cincuentena larga a sus espaldas. Suele llevar (más por necesidad que por otra cosa)

barba de varios días y una mezcla de ropas de diversa calidad y en diferentes estados de conservación, siendo posible verle con unas raídas calzas, una remendada camisa y portando, sin embargo, un chapeo nuevo y buen acero al cinto (aunque no sepa manejarlo en demasía, todo sea dicho). Jugador, bebedor y sabio por necesidad, Lucas es especialista en ingeniar descabellados pero prácticos planes, así como en disfrazarse e interpretar prácticamente cualquier personalidad, desde un modesto labriego a un altivo conde, pasando por curas, soldados, corchetes, mendigos ciegos y vaya usted a saber qué.

Características básicas

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 15
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 12

Características menores

- **Aspecto físico:** *Insulso*
- **Estatura:** *1,80 m*
- **Peso:** *70 kg*
- **Nivel de riqueza:** *1 (Muerto de hambre)*
- **Posición social:** *1 (Criminal)*
- **Honra:** -
- **Edad:** *53 años.*
- **Apariencia:** *+1*

Ventajas

- *Aliados (Contactos, Amigos)*
- *Letrado*
- *Carisma (2)*
- *Dedos Ligeros*
- *Intuitivo*
- *Sentido Común*

Desventajas

- *Villano (-3, Criminal)*
- *Pobreza (-5, Muerto de hambre)*
- *Edad (-6, Vejez)*
- *Enemigos (-2, Perjudicados en picardías anteriores)*
- *Pecadillos (-2, Manirroto)*

- *Fealdad (-1, Insulso)*

Habilidades

- *Abrir Cerraduras 11*
- *Callejeo 16*
- *Charlatanería 18*
- *Fingir 17*
- *Habla de Germanía 14*
- *Juegos de Azar 15*
- *Recursos 14*
- *Ratear 12*
- *Comerciar 14*
- *Cultura Local (Principales ciudades españolas) 14*
- *Detectar Mentiras 14*
- *Maña 10*
- *Sigilo 11*
- *Diplomacia 17*
- *Etiqueta 13*
- *Latines 13*

Habilidades de Combate

- *Armas Cortas 10*

El Conde del Monte de Cristo

Misterioso y acaudalado noble

Por Francisco J. Gómez

Semblanza

Poco o nada sabe realmente el gran público sobre el país de origen o lugar de nacimiento del misterioso conde, dado que parece conocer a la perfección el idioma y los usos y costumbres de muchos y variados lugares. La auténtica historia del conde es la de una caída y un ascenso, la de una venganza. Prometedor marinero en su juventud, sencillo, dichoso y querido por su prometida, a la par que inocente como sólo los jóvenes pueden serlo, fue traicionado por algunos de sus más allegados y acusado injustamente de espionaje y traición, y por ello encarcelado *sine die*. Tras conocer en prisión a un viejo y aparentemente enloquecido abate que lo instruyó e indicó –como premio a su amistad– la localización de un fastuoso tesoro oculto y olvidado en la minúscula isla de Montecristo (sitá en las cercanías de la costa de la región italiana de la Toscana, formando actualmente parte del Reino de Nápoles, bajo el control de España), logró escapar del estaríbel, llegar a la isla, hacerse con el tesoro y desaparecer durante largos años. Durante este tiempo no dejó de viajar, instruirse, conocer, aprender las más diversas artes y prácticas de muy diferentes culturas, terminando por comprar un título nobiliario asentado sobre la pequeña isla que fue el origen de su nueva vida. Así pues, y con los conocimientos adquiridos y sus inmensos recursos fue trazando lenta pero concienzudamente las redes que le permitirían servir bien frío el plato de la terrible venganza contra aquellos que le robaron la vida.

Así pues, poco queda ya de aquél alegre joven que ingresó injustamente en prisión. En su lugar, los que se encuentren con él podrán identificar a un hombre de unos treinta y ocho a cuarenta años, con un rostro de notable hermosura aunque pálido hasta

degenerar en lívido (diríase que parece un hombre encerrado por mucho tiempo en un sepulcro, no habiendo podido recuperar después el color de los vivos), con ojos vivos y penetrantes, nariz recta y casi al nivel de la frente, dientes blancos como perlas y negro bigote. No es de gran estatura, pero sí bien formado, y con las manos y los pies muy pequeños.

Marinero, instruido, gran tirador y avezado esgrimista, conocedor de los secretos de la química y los venenos, culto, viajero, maestro del disfraz y la interpretación, astuto, diplomático y riquísimo potentado con incontables riquezas y propiedades aquí y allá (desde casas y mansiones a barcos con muelle propio), puede resultar un perfecto aliado o un terrible enemigo. Ángel vengador para algunos, guardia celestial para otros, la principal motivación del conde es llevar a cabo su terrible venganza.

Interrelación con los PJs

Los PJs podrán encontrarse con el misterioso noble en los entornos cortesanos más elegantes de cualquier país europeo, principalmente en España, Francia, Inglaterra, Italia o Portugal, vestido elegantemente y a la última moda, presentándose como conde del Monte de Cristo, aunque en los mentideros se referirán a él como Montecristo, a secas. En el ámbito cortesano se manejará con extraordinaria soltura y muestras de educación y caballerosidad, produciendo auténtica curiosidad y respeto entre los hombres y una declarada fascinación entre las mujeres, aunque hará gala de un carácter ciertamente reservado para según qué temas, siendo no obstante capaz de la mayor de las piedadades cristianas o de ejecutar con la mayor frialdad los más terribles castigos. Así pues, los PJs pueden verse inmersos en una compleja trama de conjuras que los enfrente al mismo, por interponerse en su camino.

O quizás puedan hallarlo en cualquier puerto del Mediterráneo, vestido a la usanza de dicha cultura (incluida la morisma), mezclándose sin problemas en la misma, siempre acompañado de su imponente esclavo nubio, Alí (que al igual que el resto de sus criados, es totalmente fiel al conde, e incluso más, pues Alí considera que tiene una deuda de vida con su amo, y está dispuesto a dar la suya por él).

Características básicas

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 14
- **Bríos:** 12

Características menores

- **Aspecto físico:** *Atractivo*
- **Estatura:** *1,70 m*
- **Peso:** *70 kg*
- **Nivel de riqueza:** *10 (Potentado)*
- **Posición social:** *10 (Conde)*
- **Honra:** *5 (Intacta)*
- **Edad:** *38*
- **Apariencia:** *+5 / +8 (En ambientes cortesanos y elegantes, por Etiqueta y Traje de Lujo) / +6 (En ambientes marinos, por Habla Marinera)*

Ventajas

- Aliados (Contactos, Amigos)
- Belleza (1, Atractivo)
- Carisma (3)
- Clases de Esgrima
- Iniciativa
- Don de Lenguas
- Espadachín
- Fuerza de Voluntad (3)
- Intuitivo
- Letrado
- Nobleza (Conde)
- Riqueza (Potentado)
- Salud de Hierro (1)
- Sentido Común
- Arma Personal
- Escuela de Esgrima
- Puntería
- Resistencia Física (1, Estómago de Hierro)

Desventajas

- Enemigos (-2, Sus denunciantes, que le creen muerto)
- Honor
- Protegidos (-3, Conocidos, Amigos)
- Secreto (-6, Preso por traición y espionaje fugado; Identidad secreta)
- Indisciplinado
- Pecadillos (Manirroto, Obsesivo -Venganza-, Rencoroso)

Habilidades

- Charlatanería 18
- Cabalgar 16
- Cultura Local (Principales ciudades europeas) 16
- Cultura Local (Mar Mediterráneo y sus puertos) 16
- Curar 14
- Detectar Mentiras 16
- Fingir 18
- Intimidación 14
- Liderazgo 14
- Marinería 16
- Supervivencia 14
- Callejeo 16
- Botica 15
- Diagnosticar 14
- Latines 17
- Medicina 14
- Navegación 17
- Venenos 14
- Diplomacia 18
- Etiqueta 17
- Comerciar 14
- Idioma (Español) 15
- Idioma (Francés) 15
- Idioma (Inglés) 15
- Idioma (Italiano) 15
- Idioma (Árabe) 13
- Idioma (Griego) 13
- Habla Marinera 15

Habilidades de Combate

- Esgrima 17
- Armas de Fuego 17
- Armas Cortas 16

Maniobras de Esgrima

- Cualquiera de cualquiera de las escuelas; según las necesidades del Narrador, pues dada la extraordinaria formación e instrucción del conde, podría disponer de cualquiera de ellas.

Aixa Ben Gurriat (El Moro Gurriato)

Mogataz compañero del Capitán

Por Ángel Luis Pérez

Semblanza

Nacido en las estribaciones de los Montes Atlas al noreste de Orán, es hijo de una cautiva gaditana y un azuago (descendiente de cristianos) de la tribu de los Beni Barrani. Tras una cabalgada en 1627 en la que le salvo el pescuezo al Capitán, se convirtió en compañero de penurias de Diego Alatríste acompañándolo pocos días después a Italia como remero libre y participando meses después en la batalla naval frente a los turcos cerca de las Bocas de Escanderlu.

Interrelación con los PJs

Antes de 1627 puede encontrárselo en Orán tomando parte en una cabalgada o defendiendo la ciudad de algún ataque moro; a partir de 1627 el moro Gurriato se convierte en compañero del capitán Alatríste durante siete años hasta que la muerte le encuentra en la colina de Nordlingen junto al Tercio de Idiáquez.

Características básicas

- Destreza: 14
- Espíritu: 11
- Fortaleza: 14
- Ingenio: 11
- Reflejos: 12
- Bríos: 13

Características menores

- Aspecto físico: Corriente
- Estatura: 1,85 m
- Peso: 90 kg
- Nivel de riqueza: 3 (Modesto)
- Posición social: 1 (Cristiano Nuevo)
- Honra: -
- Edad: entre 25 y 30 años.
- Apariencia: -2

Ventajas

- Iniciativa (3)

- Resistencia Física (2, resistencia al dolor)
- Fuerza de Voluntad (1)
- Escuela de Esgrima: espada de Filo (3)

Desventajas

- Villano (-3)
- Mestizaje ([-2], Morisco)
- Pobreza (-2)
- Lealtad (-2, Al Capitán Alatraste)
- Defecto Físico (-1, pendiente)

Habilidades

- Supervivencia 11
- Cultura Local (Oran) 11
- Intimidación 16
- Idioma (Español) 11
- Sigilo 15
- Rastrear 16

- Marinería 13
- Milicia 11
- Maña 15
- Callejeo 10
- Tregar 13
- Nadar 13
- Detectar Mentiras 10

Habilidades de Combate

- Armas Pesadas 15
- Armas Cortas 17

Maniobras de Esgrima

- Parry
- Blitz Meyer
- Steel Cross
- Thrust

La Servidumbre

Por Jano.

Con esta ayuda trato de completar el único aspecto que, en casi todos los módulos publicados de este excelente juego, considero claramente deficiente. Si los tratos con los criados quedan siempre reducidos a seducir a la criadita de marras y abofetear a los demás, el papel de los PJs que de ello se tienen que encargar queda reducido a una farsa repetitiva y burguesa. Pretendo pues dar color a las aventuras (que son, por lo demás, tan buenas que ni me atrevo a diseñar una propia), y plantear retos para ser resueltos por aquellos personajes que más habitualmente quedan relegados a segundo plano en el entorno de relaciones sociales de dichas aventuras, es decir, pícaros, dueños y quizás también cómicos. Villanía en general, vamos. Al respecto de qué grupo utilizar en cada situación, qué utilidad pueda tener cada PNJ en la aventura, qué información posea y el medio de obtenerla, debe ser cada narrador quien lo decida, porque esta ayuda no pretende ser más que un comodín para que cada cuál lo use como mejor le parezca. Sois libres de añadir, quitar, modificar o intercambiar PNJs de grupo en grupo como mejor os convenga. Faltaría más. Espero que os guste.

Sirvientes de Casas Modestas

Grupo 1: Sirvientes normales

Notas: Grupo pensado para casa de hidalgo soltero, o viuda sin hijos, o similar. En cualquier caso, hogar sin pretensiones, porque ni Basilio ni Edelmira guardan especial inquina, pero tampoco fidelidad, a quienquiera que sea su amo. Son lo que se dice, en germanía del s. XXI, unos currelas, y se asume que se les trata como a tales.

Basilio

Mayordomo, cochero y hombre para todo.

Servidor cincuentón, de escaso cabello, nariz y bigote entrecanos, hombros cargados, flaco, zanquilargo y barrigón. Es hombre modesto, sin vicios ni pretensiones y razonablemente leal a sus señores. Es además discreto y no sabe lo que no es evidente, y tampoco demasiado de lo que sí sabe su esposa Edelmira, a la que hace muchos años ya que hace poco caso.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Garrote 12/6.
- **Habilidades:** Habilidades de sirviente en general 12.
- **Desventajas:** Villano (-1), Fealdad (-1), Edad (-3), Lealtad (A sus amos, -1).

Edelmira

Ama de llaves, cocinera y esposa de Basilio.

Es más simple que su esposo, básicamente porque, al ser él quien realiza la mayor parte de los encargos callejeros, al final ella vive casi sin salir de casa y su mundo es por tanto mucho más reducido. Conoce cada palmo de la casa, cada prenda de ropa, costumbre y manía de sus amos... y a eso se reduce su existencia, y con eso le basta. Físicamente es pálida, delgada, de nariz aguileña y ojos saltones. Del montón tirando a fea, vamos.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10

- **Ingenio:** 8
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2
- **Habilidades:** Habilidades de sirvienta en general 14
- **Ventajas:** Intuitiva (3)
- **Desventajas:** Villana (-1), Fealdad (-1), Edad (-3), Lealtad (A su marido, aunque ya no sabe ni por qué, -1), Voluntad débil (-2), Vulnerable al dolor (-2).

Grupo 2: Sirvientes pícaros y desleales

Notas: Grupo de tres PNJs pensados para ser la servidumbre de un amo demasiado tontorrón o buenazo, quizás algún anciano al borde de la senilidad, un inventor chiflado o algo por el estilo.

Malaquías

Pícaro de oscuro pasado que ha encontrado la tranquilidad.

Es más bien alto, de mirada vidriosa e inquietante y sonrisa adulatoria y fácil. Tras una larga vida como pícaro, estafador y bandolero con más de una muerte a sus espaldas, ha encontrado por fin un retiro que, si bien no es exactamente “dorado”, sí que es al menos cómodo. Para justificar su parasitaria presencia en la casa, Malaquías contrata de vez en cuando a algún pícaro de baratillo para venir a molestar de madrugada, o a robar, o a fingir un asalto callejero contra el amo, lo que le permite ocuparse del rufián y quedar así como una imprescindible y leal protección en ésta ciudad cada vez más peligrosa. Aparte de eso es el jefe de los criados y quien lleva el funcionamiento cotidiano del hogar. Ha intentado en varias ocasiones beneficiarse de los favores de Claudia, la criada, sin conseguirlo. Pero la situación entre ellos se encuentra en tablas porque juntos han robado tanto al amo que ninguno se encuentra en posición de deshacerse del otro, so pena de que el contrario decida no caer sólo y tire de la manta.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** 0
- **Armas:** Garrote 16/8, Daga 14/9, Pelea 16.
- **Habilidades:** Abrir cerraduras 11, Callejeo 10, Charlatanería 13, Comerciar 11, Conducir carro 11, Fingir 13, Habla de germanía 13, Intimidación 12, Juegos de azar 11, Maña 11.
- **Ventajas:** Guapo (1).
- **Desventajas:** Villano (-2), Pecadillos (*Borracho* -3 y *Lujurioso* -2), Secreto (*Criminal buscado* -2 y *Roba a su amo* -2).

Claudia

Criada picaresca.

Esta joven buscavidas presta sus servicios como regular cocinera y criada en la misma casa que Malaquías. Cuando él se deshizo con malas artes de la anterior sirvienta se encargó de buscar una sustituta y así conoció a Claudia que, más lista que él, enseguida olió el negocio, insinuándose al bandido lo suficiente

para ganar el puesto de trabajo. Para cuando él quiso darse cuenta de que de Claudia no iba a sacar más que calenturas (o calentones, ya me entienden) era ya demasiado tarde, pues la joven había caído en gracia del inocente señor, por una parte, y además estaba ya al día de todos los sucios tejemanejes del rufianesco criado. Y ahora ella busca la manera de deshacerse de Malaquías sin delatarse, lo que no resulta fácil, pues el amo no ha parecido enterarse de sus insinuaciones y ella no está dispuesta a llegar más lejos. Y tampoco se le ocurre otra forma de camelarse al incauto lo bastante como para conseguir que éste se negara a escuchar las réplicas de su enemigo, al que, como ha quedado claro, tiene en gran estima y confianza.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** 0
- **Armas:** Daga 11/7.
- **Habilidades:** Habilidades de sirvienta 9, Seducción 12.
- **Ventajas:** Guapa (1).
- **Desventajas:** Villana (-2), Secreto (*Roba a su amo* -2), Aversión por el sexo (Nuevo defecto. Sin comentarios. -2)

Tomás

Mozo con demasiado buen corazón.

Tomás es un mozalbete de apenas trece años que lleva dos trabajando para el amo. Aunque no es demasiado avisado (tampoco tonto), sabe perfectamente lo malo que es Malaquías. Y no le gusta, porque le tiene cariño a su bondadoso amo —por la razón que sea—. Pero no dice nada por dos motivos. Primero y más importante, porque le da miedo. Después de todo no es más que un niño y, si perjudicara al bribón, a éste no le costaría nada ir a buscarlo y arrancarle la piel a tiras. Y segundo, porque lo de Claudia no lo tiene tan claro. Ella no es ninguna santa, cierto, pero tampoco el demonio, y a Tomás lo trata bien. Para él, la criada es casi una princesa, y todavía no se da cuenta de que ella no es tan diferente de Malaquías. Si encontrara la forma de hacerlo, Tomás vendería a Malaquías a la primera, pero nunca haría nada que perjudicase a Claudia.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 9
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Pelea 9, Honda 11
- **Habilidades:** Habilidades de mozo 12, Cultura local (el barrio, de día) 14
- **Ventajas:** Agilidad (2), Buena reputación (en el barrio, como chico trabajador y responsable, 1)
- **Desventajas:** Villano (-1), Edad (*Juventud* -1), Timidez (-1), Cobardía (-2)

Grupo 3: Sirvientes cansados de un mal amo

Notas: Grupo también de pequeño tamaño pensado para estar al servicio de algún noble venido a menos, o cualquier otro tipo de amo cargante; un maniático, un depravado de toques sádicos o sencillamente un explotador sin más. Su lealtad hacia su amo o ama es, por tanto, muy escasa, aunque es posible que tengan miedo de que si le perjudican la situación vaya a peor y sus vidas se vuelvan aún más incómodas.

Jacobo

Mayordomo y figura patriarcal de este pequeño grupo

Hombre recio y de mediana edad, Jacobo no es una lumbrera pero tampoco un lerdo. Carga sobre él la mayor parte de las responsabilidades que impone su incómodo amo y tiende a proteger a sus subordinados de las rabietas de aquél. Es cabal y trabajador, y físicamente más bien robusto. De mediana estatura, conserva todavía una abundante mata de pelo en la que comienzan a aflorar las canas. Va siempre bien afeitado e impecablemente vestido, especialmente si debe llevar librea. Una peste acabó hace años con la vida de su esposa y desde entonces Jacobo no ha vuelto a mirar a otra de la misma forma. De vez en cuando visita algún burdel para aliviarse, pero no con demasiada frecuencia.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** 0
- **Armas:** Garrote 12/6
- **Habilidades:** Habilidades de sirviente: 14; Diplomacia: 12
- **Ventajas:** Guapo (1); Buena memoria (5); Buena reputación (En el barrio, de día. 1)
- **Desventajas:** Villano (-1); Vejez (-3); Mala estrella (-2); Protegidos (El resto de los sirvientes de la casa, -3).

Rogelia

Ama de llaves enamorada en secreto.

De la estatura de un hombre y más bien gruesa, Rogelia es también bastante fea y corta de entendederas, además de tartamuda, aunque buena persona y esforzada en su trabajo. Viuda *de facto* de un soldado que años ha partió hacia Flandes y del que nunca más ha vuelto a saber, hace años que se siente atraída por Jacobo, aunque es demasiado tímida como para intentar siquiera la más leve insinuación. Si puede evitarlo, jamás abre la boca en presencia de su amo o de cualquier desconocido, dejando que sea Jacobo quien hable.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 8
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -4
- **Armas:** No

- **Habilidades:** Habilidades de sirvienta, 10
- **Ventajas:** Salud de hierro (1)
- **Desventajas:** Villana (-1); Defecto físico (Tartamuda, -1); Fealdad (-1); Intolerante (Judaizantes, cristianos nuevos..., -1); Lealtad (Hacia Jacobo, -1); Pecadillos (Glotonería, -1); Problemas de peso (Gorda, -1); Secreto (Enamorada de Jacobo, -1); Timidez (-2); Voluntad débil (-1).

Jorge

Chico de los recados ávido de aventuras e hijo de Rogelia.

El mozo tiene catorce años y no ve el momento de alistarse en los tercios para seguir los pasos de su padre en Flandes. Es alto para su edad, vital y optimista, aunque en exceso distraído.

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Pelea 13; Daga 11/7
- **Habilidades:** Habilidades de sirviente: 10
- **Ventajas:** Agilidad (2)
- **Desventajas:** Villano (-1); Costumbres odiosas (Es muy distraído, -1); Juventud (-1); Impulsivo (-2); Pecadillos (Pereza, -2).

Elisa

Criada ligera de cascos.

Es la que menos tiempo lleva trabajando en la casa, y la favorita del amo (lógico, si tenemos en cuenta que se la beneficia). Utiliza su posición en la casa para trabajar menos de la cuenta y le gusta dar órdenes a los demás, especialmente a Rogelia, a quien hace la vida bastante imposible. No soporta a Jorge, especialmente porque a ella no le hace ni caso, aunque siente una especie de temeroso respeto por Jacobo, que mantiene con ella una relación lo más distante posible. En principio, el amo no tiene por qué sentir ningún afecto especial hacia Elisa, a quien probablemente considere una mujerzuela buena sólo para desahogarse en la cama, y puede que ni siquiera la trate demasiado bien. Depende de las características del amo (si está casado, si tiene hijos o hijas...), el personaje de Elisa podría necesitar algunos retoques o simplemente pensar un poco sobre su relación con el resto de sus amos y amas.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:**
- **Armas:** No
- **Habilidades:** Habilidades de sirvienta: 9; Seducción: 10
- **Ventajas:** Guapa (+1)
- **Desventajas:** Villana (-1); Cobardía (-2); Pecadillos (Pereza, -2), Vulnerable al dolor (-2).

Jugar con Alatríste (4ª Parte)

Por Antonio Polo

Tras hablar más o menos en profundidad de cómo conseguir el ambiente en una partida de *El Capitán Alatríste* y de cómo deben comportarse jugadores y Narradores para sacar el máximo jugo posible a la experiencia, llega el momento de hablar de las aventuras como tales, de su creación y escritura, a lo que dedicaremos la cuarta y última parte (al menos de momento) de esta serie de *Jugar con Alatríste*. Es este un tema hartó complicado, pues todo aquel que ya tenga un poco de experiencia en estas lides suele apañárselas como pueda llegado el momento de preparar una aventura para sus jugadores, pero como se ha dicho anteriormente son consejos desde la propia experiencia que pueden ayudarte o no a mejorar tus aventuras, pero como no cuestan dinero espero que al menos sirvan de algo.

Lo primero que debes tener en cuenta es el grupo al que va dirigida la aventura, pues no es lo mismo escribirla para tu club de juego habitual que para su publicación (como en este fanzine, por ejemplo), pues en el primer caso podrás ceñir la aventura a las virtudes y defectos de los personajes de tus jugadores, sacándole un gran partido, mientras que en el segundo caso deberás ser mucho más general, pues la aventura debe servir para el mayor número de personajes posibles, sin importar sus condiciones, estados o profesiones. Como ves se trata de saber diferenciar entre lo concreto y lo general; por tanto, no es buena idea escribir una aventura muy general si sólo la van a jugar tus jugadores, pues sería desperdiciar posibilidades de aventura —es como comprar un traje sin hacer las medidas del que lo va a llevar—; lo contrario tampoco es buena idea, pues si creas una aventura muy concreta para un grupo extenso de posibles jugadores, serán muchos los que no puedan jugar al estar más allá de los requisitos que impone la misma —por ejemplo, una aventura que trascurra en los más altos círculos de la corte no tendría cabida para personajes o grupos que tuvieran una condición social baja o media, que son muchos—. Por todo esto es tan importante decidir el destino de la aventura que vamos a escribir.

La segunda consideración es la longitud de la misma, que podemos a grandes rasgos situar en uno de estos tres apartados: aventura de una sola sesión, de varias sesiones o campaña. La primera opción, una aventura de una sola sesión —también llamado *one shot*— debe ser concebida para empezarla y acabarla en una tarde de juego, por lo que acostumbran a ser partidas muy rápidas de concebir, cortas y que no suelen alargar demasiado la introducción de los personajes en la misma —cuando no utilizan directamente el *in media res*, que implica colocar a los PJs directamente en la acción con un breve resumen de lo que ocurre—, pues es necesario que todo fluya correctamente. Es la mejor opción para una partida de Alatríste que no se piense continuar, incluso con personajes creados ex professo para la misma; un buen ejemplo los tienes en las jornadas y encuentros de rol, donde las partidas deben durar una sola tarde y el tiempo que se dedique a ellas debe usarse en jugar, no en preparar personajes ni en introducciones.

La segunda opción es la más habitual, la aventura concebida para ser jugada en varias sesiones de juego. Suele requerir algo más de trabajo por parte del Narrador, pues debe contar con un introducción, un nudo y un desenlace, como

cualquier ejemplo narrativo, aunque es mucho más libre que la anterior, pues el tiempo no juega a nuestro favor y podemos solazarnos en las acciones de los jugadores, otorgándoles una mayor libertad a sus personajes.

La tercera opción es la campaña y es quizás la más difícil de llevar a cabo, no por complicada, sino por su longitud; aunque en este caso, los propios jugadores juegan a nuestro favor, pues una vez decidida y escrita la introducción de la campaña que tenemos en mente, debemos otorgar plenitud de movimientos a los personajes, para que sean ellos los que con sus acciones e ideas nos ayuden a continuar el trabajo de la campaña. Pongamos un ejemplo: en la primera sesión de la campaña les presentas a los personajes al que se va a convertir en su archienemigo, un noble de gran poder que sólo desea verlos muertos porque han sido testigos de un crimen que podría suponerle el destierro de la corte o incluso la muerte por degüello; las siguientes sesiones deberían continuar la labor de los personajes por escapar de las garras del noble: pueden fugarse a Flandes para huir de él, pueden presentarse en su casa para exigir por las bravas que les deje en paz, pueden utilizar sus contactos para chantajearlo, pueden avisar a las autoridades para delatarlo directamente, etc. Una vez que los personajes hayan movido ficha, llega el momento de preparar la aventura teniendo en cuenta la dirección en la que se hayan movido, aunque intentando siempre que el motivo de la campaña —el archienemigo en el ejemplo que hemos puesto— sea completamente inaccesible hasta el culmen de la misma, lo que puede tardar muchas sesiones de juego, tantas como queremos que dure la campaña. Y de esta forma —ellos mueven ficha, tu escribes la aventura, ellos vuelven a mover ficha, etc.—, podemos ir desarrollando una campaña larga sin temor a aburrirnos, porque en el momento en que aparezca el tedio o la monotonía debemos, como Narradores, quebrar la situación, llevar a cabo un giro de la aventura que les ofrezca a los jugadores nuevas amenazas o la misma amenaza anterior con grandes diferencias. Si le echas un vistazo a cualquier serie de televisión —*Perdidos* puede ser un buen ejemplo— comprobarás el método que se sigue en ellas para no hacer decaer nunca la tensión, y que se puede resumir fácilmente con la frase: “Cuando crees que tienes la última pieza del puzle, descubres que el puzle es mucho más grande de lo que creías”.

Ahora que ya sabes para quien vas a escribir la aventura y que duración planeas que tenga, llega la hora de ayudarte un poco y sacar ideas para la misma. A buen seguro que ya habrás oído que se pueden extraer ideas para aventuras de casi cualquier parte (el codirector de este fanzine asegura que un buen Narrador no ve películas ni lee libros, sino que busca ideas de aventuras), lo que es rigurosamente cierto, y un mundo como el de *El Capitán Alatríste JDR* tiene muchas y buenas fuentes para encontrarlas, desde las propias novelas hasta películas, otras novelas históricas de la época, comics, otros juegos de rol; en el manual de juego encontrarás muchas de estas —en concreto en las páginas 105 y 106— y nosotros te ofrecemos más en la sección de “La Puerta del Sol” de cada uno de los números que hemos publicado, pero eso es sólo la punta del iceberg y con un poco de investigación podrás encontrar multitud más de fuentes que te proporcionen ideas de aventuras.

Una de estas fuentes, quizá la menos utilizada en los juegos de rol —con la loable excepción del juego de rol que hemos reseñado anteriormente, *Lances*—, es el uso de comedias y novelas de la época, y que sin embargo pueden proporcionar incontables ideas. Aunque el uso de las comedias del siglo de oro tiene sus inconvenientes —el uso de un lenguaje que en ocasiones nos puede parecer tremendamente arcaico o la utilización de situaciones teatrales muy enrevesadas que poco o nada tienen que ver con una partida de rol—, también presenta grandes ventajas: por un lado, son muy fáciles de encontrar (sin ir más lejos, el Instituto Cervantes tiene colgadas en su web miles de comedias de la época); por otro lado, muchas de estas obras son prácticamente desconocidas para el gran público, lo que significa que difícilmente tus jugadores habrán oído hablar de ellas (aunque ten cuidado en la elección: es mucho más fácil que conozcan *La Vida es Sueño* de Calderón de la Barca que, por ejemplo, *Ni Callarlo ni Decirlo* de Hurtado de Mendoza); sin olvidarnos que no hay cosa que más meta en ambiente a una partida de *El Capitán Alatriste* JDR que contar con un guión desarrollado por un contemporáneo, que sabía perfectamente cuales eran los temas que más importaban a la gente de entonces. Si quieres un ejemplo de todo lo que digo, consulta el nº 1 de Los Papeles del Alférez Balboa, donde encontrarás una aventura, *La*

Entretenida, basada en la comedia homónima de Cervantes —pág. 94-103—, en la que se tomó la idea principal de la misma, algunos de sus personajes y se introdujo a los jugadores en la misma. De todas formas, recuerda que el uso de comedias clásicas no es una panacea, pues acostumbran a dar material para una o dos sesiones —son por tantos perfectas para aventuras *one shot*—, pero tendrás que intercalarlas con ideas propias si no quieres cansar a tus jugadores.

Una vez tengas la idea y sepas como deseas desarrollar la aventura, sólo falta plasmarla en el papel, y para el arduo proceso de escritura te recomiendo que leas lo que plumas más avezadas que la mía ya indicaron en la pág. 102 del manual de juego, donde paso a paso te detalla la estructura básica de una aventura.

Espero que con todo lo anterior, hayas al menos confirmado tus propias ideas o aprendido alguna ideas nuevas sobre la escritura de aventuras para nuestro juego, pero recuerda que la teoría no sirve de nada sin la práctica, y que para escribir una buena aventura de rol hay que escribir muchas de ellas, algunas mejores y algunas peores, pero todas eficaces si en ellas se alcanza la meta deseada, que no es ni más ni menos que pasar una tarde entretenida con algunos amigos imaginándose en la España del Siglo de Oro.



EL MENTIDERO DE REPRESENTANTES

¡Acercaos! ¡Acercaos, amigos! Sí, reuniros conmigo en torno a este anciano indiano que vuelve de las Indias, allá en aquel extraño y fascinante Nuevo Mundo, retornando a España con algo de fortuna, mucha experiencia e increíbles y fastuosos relatos sobre cosas que jamás llegasteis a imaginar. Acercaos, pues, y aprestaros a escuchar de las más grandes maravillas que allende los mares se cuentan.

La Guerra Florida (Prólogo)

Por Ricard Ibáñez

Esta es la historia de María la Tusona, también conocida por María la de la Caballería, la vieja Estrada, la Encomendera de Hueyapán, María la Traidora o aún Malinalli (como la llamábamos nosotros); por citar sólo algunos de los nombres que a lo largo de sus vidas y sucesivas muertes tuvo. Bien que sé que cuando el buen padre Bernardino me anima a escribir quiere que haga de lo otro, de la cultura, vida y hechos de los mil veces malditos tenochcas-mexicas, que ahora los españoles llaman aztecas. Pero de la pobre María de Estrada nadie hablará, ni amigos ni enemigos, así que es justo que lo haga yo, que como ella he tenido muchos nombres, pues he muerto muchas veces.

Y para que el padre Bernardino lea mis escritos es preciso que empiece con uno que sea de su agrado, para que así, más animado, lea las demás, pues así verá que con la excusa de los hechos y de las gentes también narro las costumbres, que es lo que en verdad le interesa.

Fue en el año 10-Conejo, 1502 según el calendario de los buenos sacerdotes cristianos. Fue ese año el que subió al trono del imperio azteca Motecuhzoma Xocoyotzin y vio sus dominios desde lo alto de la pirámide mayor, en su capital de Tenochtitlán. Fue también el año de mi primera muerte, y el año en el que se inició el infortunio para su pueblo y el mío.

Pues yo no soy azteca, o al menos no lo fui en mi primer nacimiento, sino de la orgullosa nación de los tlaxcaltecas. El sangriento dios de los aztecas, Huitzilopochtli, exigía sacrificios humanos para su cruel culto. Y por ello, y para celebrar su entronamiento como gran tlatoani, ordenó Motecuhzoma que hubiese lugar en campo de batalla de Tliluhquitepec una guerra florida. En ella los jóvenes guerreros aztecas se medirían en lugar concertado con nosotros, los de Tlaxcala, y tratarían de hacer prisioneros de entre los nuestros para el sacrificio... Era ése el castigo impuesto por los poderosos aztecas a mi pueblo, debido a la resistencia con la que se negaron a someterse y humillarse con tributos para el pueblo de Tenochtitlán.

Respondía yo entonces al nombre de Ozomotli, que significa mono, pues fui niño inquieto, de mucho movimiento en brazos y piernas, y monito le parecí al que me puso el nombre. Tenía apenas edad para ir a la guerra, pero fui elegido para ello. Y fui con miedo, orgullo y rabia, pues los que no muriéramos en batalla seríamos sacrificados. Y varios nos conjuramos de que tal cosa no nos pasara, que barruntamos que era mejor resistirse y morir que no pasar por la humillación de la captura.

Llegó el día señalado, y hacia la limpia llanura de la batalla fuimos, cantando canciones desafiantes, de valentía y honor. A diferencia de una batalla normal, no hubo como es normal entre nuestros pueblos intercambio de armas arrojadas, no silbaron en el aire los proyectiles de los tematl ni el divino átlatl. Pues

ya he dicho demasiadas veces que no era el objetivo de los aztecas el de exterminarnos, como hacían por costumbre ese pueblo feroz, sino el de capturarnos en batalla.

Así que los dos bandos nos lanzamos algo más desordenadamente que de costumbre, y la lucha se convirtió en una serie de peleas individuales, o de grupos pequeños. Recuerdo que se me acercó primero un guerrero joven como yo, sin insignias ni honores. Posiblemente fuera su primera batalla, que me miraba con ojos muy abiertos por la excitación o por el miedo, blandiendo ante mí su teputzopilli. La desvié con facilidad con mi macuahuitl, y como aún no había dado ningún golpe y las hojas de obsidiana estaban filosas, el tajo que con mi arma le di a continuación le rajó la cara y el pecho, que allí cayó de rodillas, sangrando con abundancia. Aún me ensañé, que del siguiente revés le corté el cuello con tal fiereza que casi le desgajé la cabeza del cuerpo. Cayó para no levantarse más, y yo, sabiéndome muerto, lancé un largo grito de desafío. Pues los que se resisten en una guerra florida peleando no son sacrificados, sino que mueren.

Para mi sorpresa, no se lanzaron sobre mí, haciéndome pedazos. Al contrario, se me acercó otro guerrero, más experimentado éste, pues lucía el traje de algodón de los Telpochtli yaquí tlamani. Se puso el escudo a la espalda, señal de que trataría de capturarme vivo, y yo agité desafiante mi arma, pensando en cómo romperle la cabeza cuando se me acercara. Y distraído por él no vi al sirviente que traía, que se me echó a la cintura, haciendo que cayera. Y con él vinieron más, que me inmovilizaron. Sólo cuando estaba ya reducido puso el guerrero el pie sobre mi cabeza, y me proclamó captura suya, y me apartaron de la batalla. Y yo lloré de rabia y frustración, mientras me desnudaban como corresponde a un esclavo. Bien que había oído de las prácticas de los jóvenes nobles, que se hacían ayudar en las guerras para luego hacerse con los honores de las capturas. Así se entendía la fama de guerreros legendarios, que en una sola batalla habían capturado ellos solos a cuatro o cinco enemigos sin quedar apenas rasguñados, obteniendo honores y glorias que otros más humildes y más valientes merecían más.

Con tales infortunios, los de haber sido hecho prisionero y aún de manera tan artera, fui conducido junto a los otros capturados como el ganado que ahora éramos a Tenochtitlán, capital de los aztecas. Allí, como buen guajalote me alimentaron bien, y curaron con ungüento mis heridas. Pues debía ser digno de ser sacrificado a su sanguinario dios del sol, Huitzilopochtli, al que nosotros los de Tlaxcala llamábamos Teocalli. A diferencia del nuestro, el dios de los aztecas quería corazones, corazones sangrantes, aún palpitantes, arrancados en vida de

guerreros valerosos. De ahí la farsa de la guerra florida. De ahí que mis compañeros y yo tuviéramos que morir.

El día señalado, se nos dio pulque en abundancia para que estuviéramos alegres, y se nos condujo en solemne procesión hasta la pirámide mayor, en lo alto de cuyas gradas estaba el templo. Ibamos subiendo por los estrechos escalones, y arriba, dos sacerdotes nos cogían por brazos y pies, nos tumbaban sobre la piedra de sacrificio y el sacerdote, tras rasgarnos el pecho con el cuchillo de obsidiana, nos arrancaba el corazón, mostrándolo a la muchedumbre y al sol, para que bebiera de la fuerza y valor del sacrificado y se fortaleciera. El cuerpo, caía rodando hacia abajo, a los pies de la pirámide.

Quiso la suerte que yo fuera el último de la larga fila de sacrificados, ya que alguno tenía que ser, y fue para mí un mareante suplicio subir peldaño a peldaño, mareado por el licor ingerido y por el sol, que caía con fuerza sobre nuestras cabezas, viendo a los que habían sido compañeros de batalla y compatriotas ir cayendo como los muñecos rotos en que se habían convertido. Pero el mismo sol que a mí me hería, el mismo sol por el que iba a morir, cambió de bando y se puso a mi favor. Ya casi habían terminado los sacrificios, pocos había ante mí para morir. Estaba ya en lo alto del templo y pude ver al

viejo sacerdote que me iba a matar. Era anciano, y sudaba copiosamente, y los brazos le temblaban. Apenas pudo arrancar el corazón del penúltimo prisionero, se tambaleó al alzarlo, me miró largo rato con el sangrante cuchillo de piedra en la mano, mientras me recostaban sobre la piedra de sacrificio. Y de pronto se separó dos pasos, se le escurrió el arma de entre los dedos, se llevó la mano a su propio corazón y sin pronunciar un quejido se tambaleó y cayó por la sangrante escalinata de la pirámide, y su cuerpo quedó junto al de mis compañeros. Me soltaron los que me sujetaban, sin saber qué hacer, y yo, enloquecido por el licor, el sol y el miedo me alcé de un salto y me puse a bailar una danza frenética, como luego supe que bailaban los elegidos de Quetzalcoatl. Quizá fuera por eso. Quizá en verdad hablaron los dioses, o quizá había llegado el fin de nuestro mundo, y yo tenía que narrarlo. La cosa fue que Motecuhzoma dijo que era tal prodigio, que el sacerdote se hubiera convertido en víctima, señal divina sin duda era, y no sólo se me perdonó la vida sino que se me puso al servicio del templo. Y se me dio un nuevo nombre: Macehual, pues había sido preservado de la vida por el sacrificio de otro.

Ésa fue mi primera muerte, y mi primer renacer. Y la primera señal que marcaría el fin de nuestro tiempo...

El Galeón

Por Francisco J. Gómez

—Perros herejes —masculló entre dientes el soldado.

Pero no dijo más, por no perder resuello y concentración. Tras el estampido del disparo y la nube grisácea de la pólvora se echó al suelo con la espalda contra la baranda de madera y con el arcabuz entre las piernas, repitiendo los movimientos maquinalmente: pólvora a la cazoleta para cebar el mecanismo, así como al caño caliente del arma, seguida de la bala y el taco, golpe de baqueta, soplar la mecha del serpentín y encarársela de nuevo, buscando con la mirada al siguiente asaltante. La operación requería el tiempo de dos avemarías o dos paternóster, y había quién los rezaba.

Otro estampido a su derecha y el chascar de una bala al dar en carne seguido de improperios en la parla de la pérfida Albión le devolvieron a la realidad. Un camarada se reía a carcajadas, con una mueca cruel en los labios.

—Facyú —escupió el tirador—. Qué se jodan.

El soldado dirigió de nuevo la vista por encima de la sólida baranda, visualizando fugazmente el terrible paisaje que se alcanzaba desde la alta toldilla del alcázar de popa: la tablazón de cubierta destrozada, la jarcia cortada balanceándose al viento arrastrando los jirones de velamen, astillas afiladas como puñales clavadas por doquier, los cuerpos inmóviles sobre cubierta y la sangre chorreando por los imbornales. Y los piratas. Los muy hideputas les habían venido encima en el peor momento, como solían.

El galeón *Nuestra Señora del Carmen* formaba parte de la Flota de Indias, y había partido del puerto de la Habana apenas tres jornadas atrás, acompañado de otras tantas naves que, como él, regresaban a España cargados hasta los topes con las más preciosas mercaderías del Nuevo Mundo, pero especialmente, del argénteo metal que era la sangre en las venas del Imperio. Escoltadas y en gran número, las naves no deberían haber sufrido más riesgos que los habituales en la travesía, pero al anochecer

del segundo día se abatió sobre la Flota un impetuosa tormenta —nada infrecuentes en esas aguas—, dispersándola y dañando las naves. Tras una noche batiéndose contra el enfurecido Poseidón, el vendaval terminó por amainar, encontrando el alba al capitán Urdemalas extenuado por la prolongada pugna y sin grandes desperfectos en la nave, excepción hecha de algunos desgarrones en el velamen. Hasta donde alcanzaba la vista sobre el mar llano y tranquilo como un espejo no se veían más naves de la Flota, y en el horizonte, por la amura de babor, se adivinaba la costa de La Florida.

Entonces aparecieron. Al principio no eran más que tres velas lejanas, a popa. Pero debido al precioso tiempo que tuvieron que invertir en reparar los desperfectos en las velas y a que el viento rolaba de levante —las enormes velas cuadras del galeón gualdrapaban sin fuerza—, al poco les fueron dando alcance. A mediodía, con el sol en su cenit, ya podían distinguirse: se trataba de tres bergantines, muy veleros, de afiladas líneas y en cuyos mástiles ondeaban banderas negras, aunque ello estaba de más; por la forma en que les venían dando caza, y en barcos de construcción inglesa, aquello era blanco y en botella.

Con los perseguidores casi a tiro de cañón el viento cambió y empezó a rolar de poniente, con lo que las velas del galeón se hincharon, tensando la jarcia y haciendo crujir perceptiblemente la arboladura. Urdemalas trató desesperadamente de evadir la caza ante la desigualdad de fuerzas, por lo que hubo de forzar vela, ordenando desplegar todo el velamen. El primer cañonazo de la culebrina de proa de uno de los ingleses levantó un piquete de agua a popa del galeón. Los marineros veteranos miraban con preocupación hacia arriba, ante el creciente crujir de la arboladura, que se quejaba así de la excesiva presión ejercida por el viento a través de las velas sobre los castigados maderos. Hasta que finalmente, ocurrió: con sonoro estruendo se partió el

mastelero del mayor, y al poco una rugiente bola de cañón atravesó el velacho, agujereándolo. Aquello era cosa hecha. El capitán Urdemalas mandó tocar a zafarrancho, con todos los artilleros sirviendo sus piezas, los marineros haciendo maniobrar a la pesada nave sobre su banda de babor, los soldados aprestándose de arcabuces, pistolas, chuzos y espadas de abordaje. Con los piratas ya encima, los cañones del *Nuestra Señora del Carmen* desataron el infierno en el bergantín que venía en cabeza, largándole una linda rociada que le desarboló el trinquete y barrió la cubierta, dejándole buen golpe de hombres tumbados sobre la misma.

Pero eso fue todo, puesto que los ingleses, sabiéndose superiores en número, artillería y contando con el barlovento, jugaron a lo que solían: aprovechándose de su excelente artillería, se dedicaron a acribillar con mucha profesionalidad y buena mano la nave española, destrozando la jarcia y el velamen con palanquetas, desmontando las baterías de cañones sobre sus cureñas con balas de cañón y barriendo la cubierta con metralla; procurando, eso sí, estorbar un posible abordaje desde el galeón, buenos conocedores de la valía de sus adversarios en el combate mano a mano; así como tampoco dañar el casco de gravedad, pues botín hundido —y más si éste es galeón de la Flota de Indias española a rebosar de plata americana— es mal botín. Tras contestar como pudo al fuego enemigo, disparando sus piezas artilleras a discreción, el solitario galeón quedó a merced de sus atacantes, que finalmente decidieron abarloarse con el mismo y abordarlo. Y quedaron decepcionados los ingleses si pensaron que ya habían rendido la fortaleza flotante, puesto que lo más feroz del combate —al menos por la parte que a ellos los tocaría sufrir— estaba aún por llegar, con los supervivientes al carnicero cañoneo inglés batiéndose con ellos como si de ello dependiera su salvación —que tal era el caso—. Pesíatal, y tras rechazar varias partidas de desembarco de los tres bergantines —que a tales alturas del negocio estaban borda con borda con el galeón—, con las balas de arcabuz y mosquete hendiendo el aire en todas direcciones, los falconetes de cubierta siendo disparados desde la borda, espadazo va y pistoletazo a bocajarro viene, la fuerza española fue debilitándose, y los últimos restos de la tripulación hubieron de irse batiendo en retirada hacia el reducto que suponía la elevada toldilla del alcázar de popa, ordenadamente, sin volver la espalda al enemigo, los hombres hombro con hombro y cerrando un círculo, voto a Dios que parecían lobos, lanzando dentelladas de acero y escupiendo fuego sobre la marea de enconados piratas que poco a poco, se les iba echando encima.

Y allí estaban, batiéndose el cobre ya no por defender la plata del Rey, ni por el orgullo patrio, sino por sus propias vidas, contra los sanguinarios perros del mar que en mala hora la putísima isleja de Albión parió, de los que ninguna piedad había ya esperar —*no quarter, no quarter*, gritaban los hideputas—, pues un certero cañonazo a bocajarro del galeón en la línea de flotación de uno de los bergantines ya abarloados le había abierto una incurable vía de agua, y se estaba yendo rápidamente a pique.

—Pinta mal la cosa, pues —le dijo al soldado su camarada, con acento de vascongado—. Me queda munición para tres disparos más, y pólvora para algo menos. Además, ya somos los que estamos —refirió con tinte amargo, mientras barría con un gesto circular de la mano el espacio de la toldilla—. Ni más, ni menos —remató ecuaníme.

El soldado siguió el gesto de la mano, observando la exigua guarnición del último bastión: además de él mismo y su camarada vizcaíno, había tres soldados veteranos más

arcabuceando sin descanso a los asaltantes —caras ennegrecidas de pólvora quemada, bigotazos enhiestos—, un artillero reconvertido por las circunstancias a mosquetero, dos marineros armados con medias picas que trataban de mantener alejados a los ingleses de la escalera —sin levantarse mucho, por aquello de los gorrones de plomo que pasaban zurreado y chascando contra el cercano palo de mesana—, un barbudo sargento de infantería de marina que se desangraba apoyado contra los maderos, pistola en mano, y Luisillo, un pajecillo de a bordo, que agachado se aprieta contra una esquina, llorando en silencio de puro terror; esto sin contar los cuatro ó cinco cadáveres de los buenos compañeros que habían ido pereciendo desde que estaban allí arriba, que razonable reducto sí, pero de inexpugnable alcázar —engañoso nombre— nada.

—Al menos a esos menguados no se les ha ocurrido utilizar frascos de fuego. O eso o no tienen —opinó uno de los veteranos mientras recargaba su arma, sin mirarlos siquiera, atento a cada movimiento, ya casi instintivo, del proceso—. De lo contrario hace ya rato que nos habrían aviado.

Y era cierto. Démoníaca invención, la de los frascos de fuego. Y sencilla a la par, pero no por ello menos eficaz. Un frasco de vidrio o cerámica, pólvora, sustancias inflamables, una mecha, un reducto enemigo, lanzamiento y pimba. Asunto resuelto y angelitos al cielo.

Un estertor. El sargento de infantería de marina no iba a durar mucho más. De repente, tras descargar los tres veteranos sus arcabuces en línea, cae muerto el artillero de un tiro, con su mosquete rodando por la tablazón, y se eleva un clamor entre los asaltantes, y ruido de pasos que suben por la escala, pese a estar a estas alturas obstaculizada por varios cuerpos de herejes que intentaron anteriormente tomar la toldilla por asalto. El vizcaíno y el soldado que disparan sobre el grupo que sube, empujado por sus correligionarios. Esos herejes que se ensartan en las medias picas que enarbolan los marineros. Esos arcabuceros veteranos que sueltan las armas a medio cargar, y desenvainan las herreruzas y alguna que otra daga. Cling-clang de aceros, blasfemias, empujones y apellidar a Santiago y a España. Ese soldado veterano que tras dejar a varios piratas pisándose las tripas es alcanzado por un traicionero y cobarde mosquetazo lejano, cayendo de espaldas en un Jesús, y ese pirata aullante que trata de colarse por la brecha abierta, sólo para recibir el disparo de la pistola del moribundo sargento de marina que le lleva media cara, salpicando a sus compañeros asaltantes. Y esos soldados veteranos que se enfurecen por su camarada caído, por su amigo, y acometen rugiendo a los enemigos, que sólo pueden subir de dos en dos por la estrecha escala. El soldado y el vizcaíno que disparan sus arcabuces, y los marineros que arremeten con las picas, gritando ¡Vaspañá!. Y esos perros del mar, que se dan la vuelta más muertos que vivos, que tropiezan con los que suben y con los cuerpos de los caídos. Y esa terrible retirada, chocándose unos con otros, ensartándose en las armas de sus camaradas con la confusión de la marabunta, con los ojos desencajados de auténtico horror. La debacle y la vorágine.

Arrancan vítores desde la toldilla, para indignación y confusión de los ingleses. Los defensores del baluarte celebran así su férrea resistencia, y a falta de vino, lo riegan con una nueva rociada de plomo desde lo alto, haciéndole pagar caro al inglés la muerte de sus compañeros caídos.

El sargento de infantería de marina yace muerto sobre la tablazón, lo que hace que el anónimo soldado, mero cabo de escuadra, ascienda vertiginosa y circunstancialmente en el

escalafón militar, quedando al mando efectivo del navío español (o más bien de lo que queda de él y de su dotación).

Sigue granizando fuego sobre la toldilla, y otro de los arcabuceros veteranos cae de un balazo que le abre el pecho, tras lo que uno de los marineros suelta su media pica y se pone a cargar el arma recién abandonada, con la torpeza del neófito, pero con el valor de un Cid. Ante la perspectiva y el inminente desenlace que sin duda se avecina, el cabo toma una decisión.

—Luisillo —dice con voz ronca, por la garganta reseca de gritar, de la pólvora y de la sed—. Ya sabes lo que hay.

A lo que el pajecillo —apenas trece años, pero ágil como un mono— responde sorbiéndose los mocos, y afirmando levemente con la cabeza, para levantarse acto seguido con mucho tiento, y descolgarse por la popa, por el lateral de fuera de la nave, buscando colarse por las ventanas en la camareta del capitán. Dios le guíe, piensa para sus adentros el soldado, en su postrer cometido. La rabia le corroe por dentro, una furia ciega, negra ira, contra el mismo Dios al que acaba de apelar, contra los ingleses, el Rey, la Patria y la jodida plata.

—¡Arreciad! ¡Mantenédlos ocupados! —ordena a sus camaradas con la garganta en carne viva, pensando en darle vía libre al joven pajecillo—. ¡Señores soldados, demostrémosles que Iberia pare leones! —sentenció, arengando a su decreciente mesnada.

Luisillo apenas si ve por donde va, en mitad de la vorágine, tras descolgarse por la popa, entrar por las ventanas de la camareta del capitán y salir a cubierta, agachándose, rodeado por todas partes de ingleses que ni lo ven, enfurecidos, enconados, olfateando el cansancio de los defensores, dispuestos a cobrarse en sangre tan decidida y valerosa, a la par que frustrante y aparentemente fútil resistencia. Y fuere providencia divina, habilidad del rapaz o vaya usted a saber qué, logra alcanzar una de las escotas que se abren en cubierta, penetrando en las ahora silenciosas entrañas del barco, que a estas alturas más que navío se antoja ataúd flotante.

—Mierda de Cristo —maldice el último de los arcabuceros veteranos—. Ya no tengo qué disparar. Ni mi provisión, ni la de los camaradas que en paz descansen —añade mientras se persigna, para acto seguido desenvainar de nuevo espada y daga, siempre agachado tras la baranda.

Tras efectuar su último disparo, el marinero que había tomado el arcabuz —tras un par de disparos la necesidad le ha hecho casi veterano en su manejo— hizo lo propio, recuperando su abandonada media pica de abordaje. Ambos se aprestaron a defender de nuevo el coronamiento de la escala junto con el otro marinero, que permanecía en su puesto.

—¿Cómo vas? —susurra el vizcaíno al soldado.

—Contando las reservas de los caídos, un par de descargas más. Y la pistola —respondió éste, amargo, con la cabeza puesta en el pajecillo.

—A mí me queda el que estoy cargando, pues. Y ésta, que no se gasta —sonrió palmeando la tizona colgada al cinto.

Le devolvió el cabo la sonrisa como una mueca macabra. Pero el gesto se le heló a medias, al clavar la vista hacia arriba, en dirección al mástil.

—La bandera —dijo escuetamente.

El vizcaíno siguió su mirada, y entonces lo vio. Un inglés que trepaba por los flechastes del palo mayor, buscando arriar la bandera blanca con el aspa roja de San Andrés, para rendir el barco y hacer mayor escarnio de los españoles.

—Vive Dios —farfulló iracundo el vizcaíno, mientras encaraba el arcabuz y le buscaba el punto al fulano. Pero antes de

apretar el gatillo, un estampido resonó a su izquierda, muy cerca, sobresaltándole, pues no lo esperaba. Acto seguido y antes de comprender lo que había sucedido, oyó un ruido como de algo pesado que cae al agua, y al girar la vista hacia el lugar de donde provino el estampido, se encontró con la cara de honda satisfacción y una sonrisa dibujada en los labios del cabo de escuadra, que sostenía el humeante arcabuz en la mano.

Aquello fue ya demasiado para los ingleses. Habiendo percibido que las descargas desde la toldilla eran menos frecuentes y enfurecidos por lo de la bandera, cargaron de nuevo escaleras arriba —decididos a acabar por las bravas y de una puñetera vez—, con el soldado veterano espada en mano y los dos marineros bloqueando la cúspide de la escala al arma blanca. El vizcaíno que dispara por última vez, tirando a un perro hereje de espaldas, sobre sus compañeros, deja caer el arma, ya inútil, sobre la tablazón y desenvaina tizona y daga, casi con desgana, con hastío. El cabo que hace lo propio tras repetir por última vez el complejo proceso de recarga del arma, empuñando finalmente la tizona con la mano derecha, la pistola con la izquierda. Mierda de vida, piensa. Pero puestos a que la plata no llegue a España, mejor para nadie, antes que para los herejes anglicanos. Ni jarto de Valdepeñas.

—¡Teneos fuerte compañeros! ¡Tened, tended! ¡Santiago! ¡Cierra España! ¡Vivaspaña! ¡Vaspaña!

Y tener, tuvieron fuerte. Peleando, batiéndose y luchando cayeron uno a uno, como los buenos. Uno de los marineros perdió la media pica en el cuerpo de un enemigo, que cayó al agua, encontrándose con un buen palmo de acero en la garganta, antes de poder desenvainar su grueso chafarote. Y acto seguido lo acompañaron el otro marinero, con la cabeza hendida por un hachazo, y el último soldado veterano, que tras llevarse por delante a cuanto enemigo se le puso a mano, y con la daga trabando una espada y estocando con su tizona, cayó de un tiro de pistola a bocajarro, en el pecho.

—Hasta aquí hemos llegado —dijo el vizcaíno mirando al soldado, al tiempo que le caían encima varios enemigos, como bestias feroces, aullantes ahora con la victoria prácticamente en las manos, ensañándose con el caído.

Y un hondo cansancio invadió al solitario soldado, casi enternecedor en su abandono en la siniestra toldilla, despojada de todo camarada, pero repleta de despojos de los mismos, con una marea infernal que amenazaba con hacerlo caer en el olvido, y contra la que descarga su patética pistola. Y justo en ese preciso instante, Luisillo, en lo más profundo de las entrañas de la balanceante bestia de madera, se para delante de la robusta puerta. Suspira, animándose a acabar ya de una vez. Nadie que viera su semblante en aquel momento se apercibiría de su juventud, viéndose obligado como estaba a madurar a marchas forzadas, mientras coge la lámpara de aceite que ilumina junto a la puerta, y empuja ésta que se abre pesadamente sobre sus goznes, chirriando. Y da un paso dentro del santísimo habitáculo, del alma guerrera del navío, de la santabárbara, y sin pensarlo dos veces, estrella la prendida lámpara contra el suelo, sobre la inmensa montaña de pólvora.

Nota del Autor: El pergeñador de estos borrones quería disculparse ante los lectores por este insensato rifirafe de tributos, guiños y bravuconadas redactadas en tono revertiano, manchando la obra del Maestro. Ruego me traten vuestras mercedes con clemencia.

Los Hijos del Sol y de las Sombras

Por Francisco J. Gómez

Relato del teniente Lope de Vega sobre sus asombrosos viajes en la tierra de los aztecas:

“Dios mío” dijo el capitán Cortés, impresionado por el extraño rito que presenciábamos. Los salvajes estaban medio desnudos. Se lanzaban bolas de plata y oro uno a otro. Reían como si estuviera locos, claramente perturbados por alguna droga indígena. Si alguno de ellos fallaba en coger la bola lanzada en su dirección, el pobre diablo era apresado y arrastrado para ser sacrificado en uno de sus templos.

Como descubrimos posteriormente, este terrible juego era uno de sus rituales más sagrados y simbolizaba el movimiento de los cuerpos celestes. La caída de una bola presagiaba una catástrofe. Eso es lo que creen los aztecas en su atea ignorancia. Sus innumerables deidades sólo podían ser apaciguadas a través de interminables sacrificios humanos. El corazón aun palpitante de la víctima yacía en la mano del sacerdote asesino.

El interior del templo estaba sorprendentemente fresco. El peso de nuestros escudos, nuestro cansancio, incluso la carga de nuestros sufrimientos... Todo desapareció ante el terror que el cruel y magnífico altar inspiraba. En un silencio de ultratumba, una voz profunda salmodiaba su encanto. La majestuosa estatua de la diosa del agua Chalchiuhtlicue parecía latir llena de vida. La enorme roca, cubierta con un manto dorado e incrustada de piedras preciosas, regresaba a la vida delante de nuestros ojos.

¡Horror de horrores! Los ojos de granito de la estatua, vacíos de vida hasta hacía poco segundos, estaban ahora inyectados en sangre. Nosotros temblábamos de miedo. Don José sufrió una especie de convulsión. Intentó elevar su crucifijo como para protegerse del ataque de los demonios. El sacerdote

indígena reía cruelmente. La boca de la estatua permanecía abierta en una mueca mortal, con sus dientes afilados como dagas. El capitán Cortés gritó “¡Al ataque!”. Pero fue inútil: estábamos pegados al suelo.

A pesar de nuestros esfuerzos, no podíamos movernos. Nuestras armaduras parecían estar enganchadas al suelo del templo. Nuestras piernas se debilitaron y caímos al suelo con estruendo de acero. Sólo Cortés tuvo suficiente fortaleza espiritual como para desenvainar su daga, arrojándola contra el sonriente sacerdote..., cuatro pulgadas del mejor acero toledano clavadas en la cara del indígena. La sangre chorreó, salpicando al ídolo ahora sin vida. Nos recuperamos con dificultad.

Nunca olvidaré esos momentos fantasmales. Mis compañeros, naturalmente, hablaron de diabólicos sortilegios que habían hechizado sus armaduras. Sea cual sea la verdad, no podíamos negar que el dios supremo del cuarto universo nos había convertido en simples marionetas. Estoy convencido de que una espantosa energía se esconde dentro de esa estatua indígena; un poder lo suficientemente fuerte como para convertir a un orgulloso conquistador en un muñeco indefenso.

[Hallado en la biblioteca privada de la familia Hartwood, en la misteriosa mansión de Derceto, en Luisiana, Estados Unidos (*Alone in the Dark*, Infogrames, 1992), junto con un pequeño boceto de la estatua, antes de la destrucción del templo en Tenochtitlán.]

Nota del Autor: Una pequeña demostración del potencial conjunto de la fascinante *Conquista de América* y los arcanos y blasfemos *Mitos de Cthulhu*.

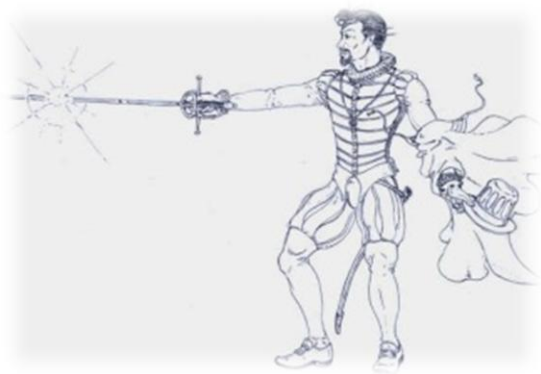
El Cuervo Negro

Por David Nieves (texto e ilustraciones).

Nota del autor: “El cuervo negro” pretende ser una sátira y a la vez un correctivo a un fenómeno que como historiador apasionado por la etapa hispano-imperial que abarca de 1492 a 1821 me asquea grandemente, por reductor, falso y tendencioso, y que pervive hoy en día en la mentalidad colectiva y en esa corriente de “cultura por impregnación” de los juicios de valor y constantes alusiones y lugares comunes que vemos en el cine propio o extranjero, libros, prensa, charlas y coloquios...

Me refiero a la pervivencia de la tan manida y ya superada “leyenda negra”, que adjudica al imperio español un muestrario interminable de maldades supremas y negras propia de una “tradicional raza de caínes”. A saber: ortodoxia religiosa, cerrazón frente a nuevas ideas, esclavitud, expolio, asesinato y violación, guerras imperialistas contra pueblos libres, opresión y corrupción en un aparato burocrático monolítico convenientemente sazonado con rancias concepciones sociales y la sempiterna intrusión de la iglesia en todas las capas de la sociedad mediante el brazo horrible y siniestro de la Santa Inquisición, en cuyas hogueras y mazmorras se pudrían aquellos que no pensaban como ellos.

Este pequeño relato toma como pilar una historia típica y muy manida, sobreexplotada en antiguas películas de Errol Flynn: el villano contra el héroe. Espero al menos arrancar una amarga sonrisa al lector.



Acto Primero: Del amor de Álvaro Contreras

Hoy iba a acabar todo.

Eso venía pensando, calle abajo, Juan Contreras, vecino de Puebla, mientras esquivaba a unos vendedores de fruta, un viejo arriero que tiraba de su mula y un esportillero que llevaba la compra a una vieja señora. Era el tal Contreras recio y bravo mozo, de veintipocos, bello de rostro y de buenas proporciones. El pelo castaño y los ojos francos y vivos, le conferían un aspecto saludable y atlético. Era hijo de don Álvaro Contreras, herrero criollo de razonable destreza, padre atento que seguía con ojos inquietos y preocupados las acciones de su hijo.

Y no era para menos, pues Álvaro hacía tres años que rondaba la reja de una bella señorita, de nombre María de la Vega, hija de un comerciante adinerado venido a más. El problema no era esa amistad, o amor, o lo que fuese, sino el peligro que el mismo conllevaba. El peligro no venía, por contra de lo que pudiera parecer, de su atareado padre, sino del



prometido de la damisela. Don Ramiro Beato-Fern, en mal nombre *el cuervo negro*, había apalabrado cuatro años antes el matrimonio con sus padres. Éstos, conscientes de la calidad del caballero, ahoraban para aportar una dote digna a tal unión, mientras que la niña languidecía como un pájaro apresado, detestando aquel matrimonio de conveniencia. Don Ramiro era un hombre maduro y serio de cuarenta y pocos, mirada penetrante y pelo oscuro donde ya despuntaban algunas hebras de plata. Su apodo era debido a varias particularidades que le habían labrado fama (muchos decía que justa) de personaje siniestro.

En primer lugar, se encontraba lo evidente. El cuervo vestía a la moda de la corte del rey Felipe, "el malvado mago en su torre", como le llamaban ingleses, franceses y holandeses. Dicho atuendo constaba de un jubón entallado de puro negro (negro como la maldad, decía de vez en cuando Álvaro) abotonado hasta el cuello, donde tenía una gola de encaje almidonado blanca como el cielo que nunca pisaría. Le seguían guantes, gregüescos, calzas, escarpines, herreruelo, tahalí (donde portaba una espada de rica y dorada guarnición de lazo) y sombrero de castor, todo ello negro menos los puños de encaje que asomaban en las mangas de su jubón y el rojo lagarto de Santiago bordado en el pecho, a la derecha de los botones de la chaquetilla. Llevaba el ojo tapado con un parche, igualmente negro como sin duda lo era su alma, protegiendo de pública vista un ojo blanco como la gola que llevaba, de iris aclarado por una cicatriz que le llegaba hasta la mejilla.

Su biografía era, sin duda, lo más negro de todo él. Representaba todo aquello que Álvaro odiaba: el opresivo, anticuado, intransigente y fanático legado de aquellos conquistadores que, hollando las pacíficas y fértiles tierras del Nuevo Mundo, lavaron con la sangre de miles de indios su codicia y maldad, conquistando, saqueando, quemando, violando y destruyendo todo aquello que encontraban a su paso, para que jamás volviera a ser lo que fue, sino una imitación de su negra tierra de graves y altivos muertos de hambre venidos a más, sujetos por la mano de hierro de un lejano, malvado y oscuro rey. Don Ramiro había partido hacía una década a la guerra en Flandes, aquel pueblo oprimido que luchaba ante las hordas españolas, arañándole a su altivo enemigo el aire que le negaba, que no era otra cosa que su merecida y lógica independencia y libertad religiosa. Allí, combatiendo junto a los sanguinarios tercios de don Juan de Austria y Alejandro Farnesio por más de siete años, cometió sin duda toda clase de tropelías frente a los patriotas flamencos, sus familias... y sobretodo sus mujeres. Continuaba así su historia de asesinato y extorsión comenzada desde que, con veinte años, sirviera en los tercios de la ocupada Italia, otrora tierra de artistas, inventores y sabios.

Y tras esa negra vida, tomó un barco en dirección al Nuevo Mundo, vistiendo una cruz de caballero asesino de musulmanes en su negro jubón y el parche, por aquel ojo que en justo némesis le estropearon los ingleses durante el sitio de Grave. Venía con el don delante del nombre, privilegio ganado a costa de muchas vidas, y un cargo en Puebla, el cargo de oidor de la chancillería. Ese mismo cargo, otorgado sin razón a un asesino español nacido en la opresiva Castilla (todos odiaban a los castellanos, incluso en la misma España), le fue negado docenas de veces a multitud de criollos que, tras una juventud malgastada en sus estudios, se encontraban lúcidos y capaces, pero realizando los oficios bajos de aquellos que eran menos que los venidos de España, la tierra reseca y cruel de los barbudos conquistadores de la sotana y el arcabuz, los fanáticos papistas.

Algo le alegró, empero. La visión de una casa y una reja

donde colgaba un pañuelo a hora convenida. Se acercó el joven, ansioso, silbando en imitación de aquel pajarillo de melifluo canto. Unas blancas y finas manos se posaron en la reja. Se acercó, hechizado, mirando su cara. Era bella como el ave prisionera que era, un ave destinada a no volar jamás. Tomó una de aquellas manos, entrelazando los dedos. Ella sonrió, cariñosa y divertida. A veces miraba al interior del hogar, inquieta.

—No me fio del ama, tiene el sueño ligero —decía la bella María.

—Mi amor, hay algo que debo deciros —comenzó el joven—. Algo importante.

—Me asustáis.

Sonrió el joven, negando. Acaricio esos dedos suaves, tomando fuerzas para decírselo. La miró profundamente, a los ojos, serio.

—Hoy acabará todo.

—No os entiendo...

—Don Ramiro no volverá a molestaros más.

Se alarmó.

—Pero, es muy diestro, ¿y si..?

—He entrenado tres años en la escuela de esgrima, todos los días, sólo para hacerlo. Lo haré porque os amo, y porque no merecéis pasaros el resto de vuestra vida junto a ese horrible monstruo.

—Temo por vos, él es un hombre peligroso. No quisiera que os pasara nada, amor mío.

—No pasará nada, es él quien debe estar preocupado.

Algo se movió dentro de la casa, alertando a la bella María. Dio a su amante un suave beso a través de la angostura de la reja.

—Tened cuidado, no hagáis ninguna sandez.

—Hoy acabará todo —dijo el joven, a modo de despedida.

Anduvo hasta la Plaza Mayor, tocándose los labios. Aún sentía el cosquilleo del beso. Sonrió para sí. Ya no le importaba morir, no después de eso. Ella merecía que lo intentara. Se apoyó en uno de los soportales de la plaza, revisando que la espada se deslizara bien por la vaina, respirando hondo tres o cuatro veces para alejar a los fantasmas del miedo y la duda. Y, al fin, vio salir de la chancillería a una negra sombra. Los días del cuervo estaban contados.

Acto Segundo: El duelo

Lo siguió hasta un apartado callejón, observándole. Llevaba una especie de forro de cuero donde guardaba algo que parecía una resma de papeles. Andaba deprisa, mirando las esquinas con desconfianza, negro y amenazador, como siempre. Apartó con asco a un indio que se le acercó a pedir limosna. Aquello enfureció más al joven. Sabía que odiaba a los indios, que los consideraba gente inferior, apenas algo parecido a un molesto mono de feria. Al doblar la calle, el cuervo se detuvo, mirándole.

—¿Qué quieres chico? —preguntó—. No disimules, se que me estás siguiendo.

—Hoy acabará todo, don Ramiro.

El hombre analizó al chico con la mirada. Tenía una mano apoyada en la empuñadura de la espada. Lentamente, dejó en el suelo la carpeta de cuero y se cruzó de brazos, ladeando la cabeza. Álvaro vaciló, pues siempre lo había visto de lejos. A pesar de la edad era un hombre fuerte y de cuerpo bien esculpido, heredad de su pasado militar.

—¿Quieres matarme? ¿Es eso?

—Ella jamás será vuestra don Ramiro, os detesta tanto como yo.



—Y supongo que vos —se permitió vosearle, faltándole al respeto—, sois el depositario de lo contrario, su amor.

—Eso es lo que dice su corazón.

Rió, fuerte, sarcástico. Era una risa tétrica que crujía como maderos rotos. Le señaló con un dedo enguantado, otra falta de respeto. Se notaba que le despreciaba, pero su desprecio no iba a salvarle la vida al viejo cuervo negro.

—Pobre infeliz —dijo, con voz siseante—. Me recuerdas a mi... de joven.

—¡Yo jamás fui como vos! —replicó el joven, furioso, agarrando ya la empuñadura de la espada.

—Oh sí, todos pensamos igual. Pensamos que somos únicos, distintos, que podemos cambiar el mundo con nuestra voluntad —sonrió, y esa sonrisa ponía los pelos de punta—. Pobre infeliz, que aún crees en el amor. Pero no seré yo quien te saque de tu ensoñación, sino la vida misma.

—Tenéis el alma negra —susurró el joven, furioso—. Sois incapaz de ver que en la vida hay cosas bellas, cosas que vos y los que son como vos aplastan cada día con mano de hierro.

Volvió a sonreír el cuervo, sarcástico. Había algo amargo en su risa.

—Déjalo ya, rapaz, antes de que te hagas daño.

—Lo he prometido, y lo he hecho ante la tumba de mi madre.

—Tu madre tenía más sentido común que tú.

El tuteo ya era insufrible. Álvaro desenvainó la espada, afirmando los pies. Aquello iba a acabar de una vez por todas.



—¡Batíos! Porque si no lo hacéis toda Puebla sabrá lo que sois, un villano ruin que se las da de duro. ¿Me tenéis miedo? ¿Acaso creéis que me dejo impresionar por vuestro aspecto, por lo que la gente habla de vos? Me dais asco, ni siquiera lástima.

Volvió a señalarle, esta vez de forma inquisitiva. Sus facciones se endurecieron como el sarmiento, definiendo con más claridad arrugas y cicatrices. Álvaro se estremeció de rabia pensando en los flamencos libres que lloraban de impotencia cuando el cuervo, componiendo ese gesto, mancillaba a sus hijas y esposas a su vista, impotentes sin poder socorrerlas.

—No me probéis, jovenzuelo, pues estáis jugando con fuego. Iros a casa, con vuestro padre, y dejar de soñar amores imposibles. Vivid, pues sois joven, y olvidad vuestro odio infantil. La vida es dura, rapaz, y no podéis hacer nada para cambiarla.

—¡Batíos, bellaco!

Entonces, lenta y casi ceremonialmente, el cuervo negro, don Ramiro Beato-Fern, desenvainó su espada de grandes

gavilanes, saludando al joven con extraña caballerosidad, llevándose brevemente la guarnición de la ropera a la altura de la boca. Álvaro Contreras no respondió al gesto, concentrado en acercarse, midiéndole las distancias. El negro villano no se inmutó, hierático.

—¿Primera sangre? —preguntó.

—¡A muerte!

El joven lanzó su primera estocada, midiendo a su adversario. Como movido por un extraño resorte, el cuervo sacó pies y paró en tercera, volándole al joven la parlota de un suave golpe de filo. Era rápido, y peligroso, por lo que Álvaro no le dejó atacar, manteniéndolo ocupado en estocadas de todo género y condición que, inexplicablemente, su adversario siempre sabía contrarrestar. Hubo un momento de calma, en el que ambos tiradores se miraron a los ojos mientras caminaban en semicírculo, intentando ganarse grados de perfil para acometer. El cuervo repicó la punta de su espada en el empedrado del suelo. Involuntariamente, el joven miró hacia abajo, llevándose de regalo una bonita herida en el brazo. Un truco sucio y vil. Gimio Álvaro entre dientes, apretándolos con furia.

—Aún estás a tiempo... —musitó don Ramiro.

—¡Morid!

Atacó el joven, impetuoso, buscando hacer de primera intención una treta mil veces ensayada. La treta definitiva, o eso decía su maestro de armas, por la que había ahorrado diez escudos y que sólo a él le enseñó, en un privado rincón del huertecillo de su casona. Paró en cuarta una de las respuestas del enlutado villano, girando la muñeca para trabarle la punta en la guarnición, metiendo pies para acuchillarle la garganta con el mismo impulso. Algo salió mal. Fue todo muy rápido pero preciso, increíble a ojos del joven, que vio su estocada detenida en un latigazo corto y seco de la hoja de su rival que le hizo perder la guardia, abriendo un claro en su defensa donde se coló, certera y mortífera, la punta de una espada. La parca visitó pronto al joven de mirada incrédula, que yacía en el suelo con el corazón pasado por una estocada fatal. Estaba ya frío, inerte, sin vida. Don Ramiro lo estuvo mirando, como lamentándose de aquella muerte. Pensó, resignado, amargo, los días, los caminos, los males y los placeres que aquel joven, en su tozudez, había perdido definitivamente.

Realmente, la vida era injusta.

Moraleja

De cuanto más importante que el arrojo y el valor, el gesto noble y la lucha sin cuartel, lo es la cultura, el discurrir de la vida, la propia personalidad forjada a base de la incredulidad, el afán de conocer, vivir, experimentar y superarse. Todas estas cualidades, que el lector poco avisado podía creer patrimonio del joven Álvaro, son de cualquier manera la Ítaca del hombre sensato que, decidiendo apartarse de la mundanal voz de la sinrazón y el simplismo, abre su mente a verdades que, por más ocultas, no son menos ciertas. De ellas extraerá, sin duda alguna, la entereza necesaria y las valiosas reflexiones y experiencias que le ayudarán en su diario camino y forjarán su única y irrepetible personalidad. VALE.

Un Cuadro de Gente

Por Miguel Aceytuno.

Vuestas mercedes lo sepan: un Cuadro de Gente no es más que eso, un cuadro de gente. Cabales treinta y uno por treinta y uno, no más. Ah, y en el centro el Sargento Mayor con la alabarda, el Alférez con la bandera, y el capitán con dos cojones. Y si forman en los extremos mangas de arcabuceros toma el nombre de Cuadro Imperial, aunque sépanlo también vuestas mercedes, nunca hayamos visto a ningún emperador en el cuadro, a nuestro lado.

Treinta metros de frente, setenta de profundidad. Más o menos, según los avatares del terreno y la táctica y estrategia. Que como bien saben vuestas mercedes, “táctica” es el nombre que recibe el arte de atacar de frente, y “estrategia” por la espalda. Y como aquí siempre hemos sido muy buenos en lo primero, y muy malos en lo segundo, así nos ha lucido: siempre venciendo, pero siempre derrotados. Uno ya va comprendiendo por que nos hacen formar al tronar de cajas: piel de burro que se golpea cuando hace falta gloria..., y se destempla y echa a la espalda en pasando la necesidad.

No es compleja nuestra misión. No requerimos ni de ingenios ni de plazas fuertes: nos bastamos solos, y disculpen vuestas mercedes que si pecamos de algo sea de exceso de cuajo. Piqueros y arcabuceros formados, hombro con hombro. Solo con tu arma y tu compañero y dicen que Dios, aunque no se le haya visto en las filas desde los tiempos de Clavijo, y los de en frente digan que también está con ellos. Pero no quisiera perderme en teologías. Como decía el buen sargento Albarraz: “Solo Dios sabe. Hágase siempre la voluntad de Dios”. Esperemos pues que Nuestro Señor haya tenido un buen motivo para meter a los Tercios en estas zarabandas que si no, voto a bríos, veremos quien pide cuentas a quien el Último Día.

Nuestra faena, decía, es bien sencilla: aguantar un segundo más sin dar un paso atrás que el pobre hijo puta muerto de miedo que se te viene encima. Cuando están a cincuenta pasos ya puedes ver sus rostros, pero aún falta tiempo para que sientas sus aceros, y te fijas en que unos son muy niños, y tienen miedo pues aún no han visto, y otros muy viejos, y tienen miedo por que ya han visto y además apenas pueden ya con el peso de la alabarda. Y suerte tienes de nunca haber visto al Cuadro de Gente desde fuera, sino siempre en formación, pues de otra forma pensarías que sois vosotros mismos los que estáis atacando. Pero para entonces ya están encima, y ves caer a tus hermanos atravesados por el acero. Y todo es ahora rojo, y no hay ni rey ni Dios ni la madre que lo parió, solo odio y sangre. Y quieres hundir tu hoja a toda costa, donde sea, suponiendo que haya habido suerte y no seas tú el que ya no forma, eso sí, sin dar un paso atrás.

Y cuando termina todo, si tienes fuerzas, entierras a tus hermanos que ya no pasarán ni hambre ni frío, que ahora poseerán, sépanlo vuestas mercedes, toda la tierra con la que la puta infantería tiene derecho a soñar. Que toda otra conquista no es cosa de hombres, es cosa de reyes.

Ese año estábamos por el sur de las tierras de los tudescos, donde llaman Baviera. Los tudescos de ahí creen en la verdadera fe, es decir, en la nuestra, y no en falsos dioses como el enemigo. De ahí que estuvieran luchando a nuestro lado, y no en frente nuestro.

Mandaba nuestro grupo el sargento de Ibaña, un hombretón grande de pelo entrecano, de pocas palabras y gestos, pero todos

importantes. Decíase que había luchado mucho en Alsacia, pero que en vez de oro solo había cosechado plomo y acero. Ciertamente es que el Capitán le ofreció una vez la bandera de Alférez, y que tomándola en la mano preguntó en alta voz que como se luchaba con eso, que el prefería para ofender al enemigo su vieja media pica. A esto el Capitán enrojeció de ira, y estuvo a punto de echar mano a la toledana, pero conociendo como conocía al sargento disimuló, y ahí no hubo nada. Y el sargento quedó como quiso, es decir, de sargento. Y el Capitán —hombre sabio y discreto— quedó con un buen sargento al mando de, no me hago la boca grande ante vuestas mercedes, buena gente. Que mandar es muchas veces el saber que ver.

Los tudescos eran grandotes, rubios, amigos de las cosas importantes de la vida, como cantar y beber cerveza, así que en seguida se hicieron amigos de los españoles bajitos y morenos. Venían a ser una coronelía de guarnición, pero se llamaban a si mismos *Schar*, que creo que viene a ser lo mismo en la lengua que habla la gente de ahí. Eran todos soldados ya mayores, de otras guerras, que habían vuelto a coger la las armas para defender a sus familias y rebaños de una invasión de los ejércitos del rey del norte, así que al menos ellos tenían un motivo para luchar. Nosotros estábamos ahí solo por que nos lo habían dicho.

El pueblo en que estábamos acantonados se llamaba Ingolstadt, que es un paso muy importante del río Danubio, o como dicen ahí, Donau, que cruza las tierras de este a oeste. Delante nuestro estaba el susodicho enemigo. Bajo nuestros pies, los únicos pasos del río. Detrás, la ciudad de Monjes, capital de ese reino católico. A buen entendedor...

Días atrás se habían visto escaramuzadores, y después caballería ligera. Malo. El día había amanecido con todo un ejército acampado en el llano, al norte del río. Muy malo. Se tocó a generala. Resignados, compusimos como pudimos nuestros andrajos. La vieja rutina previa al combate, mil veces realizada, ayudaba a capear al miedo. Los hombres murmuraban. Ninguno hacía ademán de no cumplir las órdenes, pero el peso del enorme número de los enemigos caía sobre nuestras almas. Sintiendo eso, el sargento se plantó ante nosotros, y habló como nunca hasta entonces lo había hecho, quizás por que no había sido menester.

—Sus, señores. ¿A qué tales palabras? Hoy será un día grande. Si vencemos, hay gloria. Y si caemos, hay gloria, pues se dirá que fueron muchos contra pocos. Yo solo tendría miedo a presentarme solo ante San Pedro, y tener que decirle que mis hermanos me abandonaron en la hora mejor. Pero pardiez, tal cosa no va a acontecer. Así que arriba los ánimos y las picas, y que esos de enfrente puedan decir mañana, bien ante su rey o en los infiernos, yo tuve el honor y la suerte de luchar contra los Tercios.

Y el sargento no dijo más, pues nada más había que decir, que todos conocíamos el resto de la vieja canción. Simplemente se puso ahí, mirando al enemigo que empezaba a levantar las banderas al son de las cajas, apoyado en la vieja media pica. Y sin decir una palabra todos formamos a su lado. Y si alguien se hubiera molestado en preguntarnos si lo hacíamos por el rey o por cualquier otra zarandaja, le hubiéramos mirado extrañados. Pues simplemente nos íbamos a dar por jodidos porque éramos el buen, el viejo, el fiel Cuadro de Gente.

LA TABERNA DEL TURCO

¡Ah, pasad, pasad, amigo mío! ¡Que en aquesta taberna contamos con expertos en todas las disciplinas, y quién más, quién menos, tiene los conocimientos y habilidades para mejorar esto, completar aquello y remendar lo otro! ¿Que desea vuestra merced mejorar su manejo de la filosa? Maese “Mediaestocada” a buen seguro le será de provecho. ¿Qué desea mejorar su nave para la travesía a Indias? A buen seguro que encontraremos quién os sea de provecho. ¡Pasad, pasad! Que por nuevas reglas no ha de ser, señor hidalgo.

Galería de Personajes Genéricos

Por Ángel Luís Pérez

Notas sobre la Galería de Personajes

- El primer dígito del apartado Apariencia se refiere al bonificador normal, el segundo al bonus en ambientes elegantes (*Etiqueta*) y el tercero al bonus en el mundo de la carda y la delincuencia (*Habla de Germania*).
- He intentado que haya tantos puntos de ventajas como de desventajas por eso algunos compensan sus ventajas clave (Sacerdocio, Noble o Espadachín) con desventajas que pueden dar juego a la narración como Enemigos o Lealtad. Obviamente cada Narrador puede cambiar Enemigo por otra desventaja a su elección —un Secreto por ejemplo—, pero para no hacer los perfiles excesivamente largos he preferido estereotipar los personajes y cada cual cambie luego los aspectos más irrelevantes del personaje.
- He añadido una habilidad, Pastoreo (E, villanía) para crear a un personaje típico como el pastor.
- Los personajes con armas de ventaja (+1 al ataque) ya tienen ese bonus añadido en la ficha.
- En la apariencia hay algún personaje que tiene un bonificador al lado indicando además a qué ventaja se debe (Sacerdocio, Belleza, Lealtad...) que no está añadido porque esa ventaja tiene matices especiales y sería emborronar un poco la ficha.
- Los que no especifican que arma utilizan se entiende que podrían defenderse con la habilidad Pelea.
- No he incluido arquetipos de indios guerreros porque creo serían idénticos a los de la era de la conquista, y los conquistadores no los introduje porque pienso que están fuera de contexto en pleno siglo XVII. El Narrador puede adaptar al Explorador (aventurero) y a los Soldados y Veteranos del Arauco (que son un arquetipo que no tiene por que ser del Arauco, representarían más o menos a los soldados de las Indias, es un mini-homenaje a Ricard y su Monja Alférez).

La Justicia

Corchete

Miliciano Civil que patrulla las calles haciendo funciones policiales.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Alabarda 11/6 (+5).
- **Protecciones:** Sombrero (1), Coletto (2), Botas (1).
- **Habilidades:** *Callejeo* 10, *Intimidación* 10, *Cultura Local* 9, *Ratear* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Villano (-1).

Alguacil

Oficial al mando de una Ronda de Corchetes.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** 0/0/+1 (+2, Lealtad).
- **Armas:** Ropera 15/10 (+4), Pistola 15 (+1), Daga 12/7 (+1).
- **Protecciones:** Sombrero (1), Coletto (2), Botas (1), Camisa (1).
- **Habilidades:** *Liderazgo* 13, *Callejeo* 11, *Detectar Mentiras* 11, *Intimidación* 11, *Cultura Local* 10, *Leyes* 9, *Táctica* 9, *Habla de Germania* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2), Espadachín (3) / Lealtad (-2, al Rey).
- **Maniobras de Esgrima:** Deslizamiento (2), Aumentar Paradas (2), Incremento de Daño (1).

Oficial de Justicia

Escribano encargado de levantar acta de las denuncias.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10

- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1/0/-1
- **Armas:** Ropera 10/7 (+1).
- **Protecciones:** Camisa (1).
- **Habilidades:** *Leyes* 13, *Etiqueta* 12, *Latines* 11, *Cultura Local* 11, *Diplomacia* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Letrado (2), Cargo (1) / Pecadillos (-2, Pereza), Villano (-1).

Comisario de Justicia

Oficial de la Ronda encargado de llevar a cabo acciones judiciales.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1/+2/+2 (+2, Lealtad).
- **Armas:** Ropera 14/10 (+3), Pistola 13 (+0).
- **Protecciones:** Sombrero (1), Coletó (2), Botas (1), Camisa (1), Guantes (1).
- **Habilidades:** *Leyes* 14, *Cultura Local* 13, *Latines* 11, *Etiqueta* 11, *Habla de Germania* 11, *Detectar Mentiras* 10, *Diplomacia* 10, *Callejeo* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Noble (1), Espadachín (3) / Lealtad (-2, al Rey), Enemigos (-1, algún antiguo criminal encarcelado).
- **Maniobras de Esgrima:** Estocada Especial (2), Respuesta (3), Aumentar Paradas (1).

Alguacil de la Santa Hermandad

El que cuida los caminos de salteadores, bandoleros y otros criminales.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** 0.
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Arcabuz 12 (+4).
- **Protecciones:** Sombrero (1), Coletó (2), Botas (1), Camisa (1).
- **Habilidades:** *Cabalgar* 12, *Orientación* 9, *Rastrear* 11, *Supervivencia* 9.

Verdugo

Oficio de ejecutar las sentencias de muerte.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Garrote 12 (+1), Daga 13 (+0).

- **Protecciones:** Coletó (2), Botas (1), Camisa (1).
- **Habilidades:** *Artesanía (Carpintería)* 10, *Curar* 10, *Fingir* 10, *Trepar* 9, *Maña* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Favor (1) / Secreto (-1, rechazo).

Delincuentes

Pala

Cómplice, aprendiz de ladrón.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2.
- **Armas:** Vizcaina 13/7 (+0).
- **Habilidades:** *Ratear* 12, *Callejeo* 12, *Recursos* 9, *Sigilo* 11, *Cultura Local* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Villano (-1).

Viento

típico villano confidente de los barrios bajos.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2/-2/-1.
- **Armas:** Vizcaina 10/5 (-1).
- **Habilidades:** *Cultura Local* 14, *Callejeo* 11, *Habla de Germania* 12, *Charlatanería* 11, *Comerciar* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Villano (-1).

Fuelle

Confidente con cierto estatus y fama de persona honrada.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** 0/0/+1
- **Armas:** Ropera 9/6 (+1).
- **Habilidades:** *Cultura Local* 14, *Habla de Germania* 12, *Callejeo* 11, *Charlatanería* 11, *Diplomacia* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2).

Limosnero

El que simula ser mendigo y vive pidiendo limosna sin la autorización oportuna.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11

- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -2/-2/-1
- **Armas:** Vizcaína 12/7 (+0).
- **Habilidades:** *Fingir* 13, *Charlatanería* 12, *Callejeo* 11, *Ratear* 10, *Habla de Alemania* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Villano (-2).

Birlo

Ladrón. El que alivia a los despistados del peso de sus bolsas o fuerza las puertas de casas ajenas.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -2/-2/-1
- **Armas:** Vizcaína 12/7 (+0).
- **Habilidades:** *Ratear* 13, *Abrir Cerraduras* 12, *Habla de Alemania* 12, *Recursos* 11, *Sigilo* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Villano (-1).
- **Maniobras de Esgrima:** Estocada Especial (2), Respuesta (3), Aumentar Paradas (1).

Jaque

Matón, Valentón, aquel que da palizas por cuenta ajena, pero que rara vez mata.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -4/-4/-1
- **Armas:** Ropera Matamigos 13/8 (+2), Vizcaína 13/7 (+0).
- **Protecciones:** Sombrero (1), Coletto (2), Botas (1), Guantes (1), Tahalí de Valentón.
- **Habilidades:** *Intimidar* 12, *Callejeo* 9, *Habla de Alemania* 9, *Cultura Local* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Villano (-1).

Lindo

Asesino a Sueldo.

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2/-2/-1
- **Armas:** Ropera matamigos 17/11 (+3), Vizcaína 15/9 (+1), Pistola 13 (+0).
- **Protecciones:** Sombrero (1), Coletto (2), Botas (1), Camisa (1), Guantes (1), Capa (3).
- **Habilidades:** *Intimidar* 13, *Sigilo* 13, *Capa* 13, *Cultura Local* 10, *Charlatanería* 9, *Callejeo* 10, *Habla de Alemania* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Espadachín (3), Cargo (3) / Pecadillos (-2, Mal Genio), Sanguinario (-2), Enemigo (-2).

- **Maniobras de Esgrima:** Desenvainar (2), Trabar (3), A Fondo (1).

Negro

Tahúr, fullero, el jugador profesional que hace flores jugando a las cartas o a los dados.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -1/-1/0
- **Armas:** Vizcaína 13/7 (+0).
- **Habilidades:** *Juegos de Azar* 13, *Ratear* 12, *Fingir* 10, *Charlatanería* 10, *Habla de Alemania* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Avaricioso (-2).

Rufián

Variante del valentón que lleva varias prostitutas para ganarse el sustento.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -3/-3/0
- **Armas:** Ropera matamigos 13/8 (+2).
- **Protecciones:** Sombrero (1), Coletto (2), Botas (1), Tahalí de valentón.
- **Habilidades:** *Intimidar* 12, *Callejeo* 12, *Habla de Alemania* 9, *Detectar Mentiras* 10, *Comerciar* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Villano (-1).

Ramera

Prostituta, mujer que vive de vender sus favores.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1/-1/0
- **Habilidades:** *Seducción* 13, *Charlatanería* 12, *Callejeo* 12, *Cultura Local* 11, *Habla de Alemania* 11, *Ratear* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Villano (-1).

Tusona

Prostituta cara, de categoría.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** 0/+1/0
- **Armas:** Pistolete 11 (+0), Daga 10/6 (-1).

- **Habilidades:** Seducción 15, Fingir 14, Etiqueta 13, Diplomacia 12, Charlatanería 12, Cultura Local 12, Sigilo 10, Ratear 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3) / Pecadillos (-3, Lujuria).

Birlador

Estafador, timador, tramposo.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1/-1/0
- **Habilidades:** Callejeo 11, Fingir 12, Etiqueta 11, Seducción 11, Habla de Germanía 12, Charlatanería 13.
- **Ventajas/Desventajas:** Carisma (2) / Villano (-2).

Bandolero

Bandido rural que se echa al monte ya sea por necesidad o para ganar dinero fácil.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1/-1/0
- **Armas:** Espada Corta 11/8 (+2), Arcabuz 12 (+3).
- **Protecciones:** Camisa (1), Coletó (2), Botas (1).
- **Habilidades:** Orientación 9, Intimidar 11, Supervivencia 8, Habla de Germanía 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Fuerza de Voluntad (1) / Sanguinario (-2).

Pirata

Bucanero o Filibustero, que hace del mar su patria y vive traficando y asaltando otros navíos.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2 (-1 entre gentes del mar).
- **Armas:** Chafarote 13/9 (+2).
- **Protecciones:** Sombrero (1), Coletó (2), Camisa (1).
- **Habilidades:** Habla Marinera 10, Orientación 9, Intimidar 10, Cultura Local 9, Marinería 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Agilidad (2) / Villano (-3).

El Pueblo

Criado

Sirviente en una casa, normalmente al servicio no solo del amo, sino de la dueña (si es criada) o de un mayordomo (si es hombre).

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2/-1/-2
- **Armas:** Garrote 11/6 (+1).
- **Habilidades:** Etiqueta 12, Sigilo 10, Conducir Carro 10, Maña 12, Recursos 9, Artesanía (Cocinar) 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2 o 3) / Villano (-1).

Jugador

Aquel que se deja lo poco que tiene apostando en los garitos de juego.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** 0
- **Armas:** Ropera 11/8 (+2).
- **Protecciones:** Camisa (1), Botas (1), Sombrero (1).
- **Habilidades:** Juegos de Azar 12, Ratear 11, Charlatanería 10, Cultura Local 10, Detectar Mentiras 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Pecadillos (-2, Manirroto).

Pícaro

El que vive de su ingenio, ladrón, embaucador, timador y sobre todo buscavidas.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Daga 11/7 (+0).
- **Habilidades:** Fingir 10, Habla de Germanía 10, Ratear 12, Recursos 10, Charlatanería 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Buena Estrella (3) / Villano (-1).

Jornalero

El que trabaja en el campo y alquila sus brazos cada día por comida y algo de dinero. El campesino que tiene la suerte de arar sus escasas pero propias tierras.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Garrote 12/6 (+1).
- **Habilidades:** Supervivencia 9, Maña 10, Orientación 8, Cultura Local 8, Conducir Carro 1.
- **Ventajas/Desventajas:** Salud de Hierro (2) / Villano (-2).

Esportillero

El que cobra por llevar paquetes de un punto a otro de la ciudad, si además lleva mensajes se le denomina ganapán.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -1/-1/-1
- **Habilidades:** Callejeo 10, Cultura Local 11, Orientación 9, Charlatanería 9, Intimidación 13, Tregar 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1 o 2) / Villano (-1).

Buhonero

Vendedor ambulante más o menos respetado. Los hay que trabajan con mercancías de contrabando o ilegales, en ese caso es un regatón.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1/-1/-1
- **Armas:** Daga 10/6 (-1).
- **Habilidades:** Fingir 11, Charlatanería 13, Comerciar 12, Rastrear 9, Conducir Carro 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1 o 2) / Villano (-1).

Montero

Cazador, trampero, que se dedica a vender las piezas casi en cualquier lugar, incluso cazando en cotos privados.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Espada Corta 10/7 (+2), Arcabuz 11 (+5).
- **Habilidades:** Rastrear 13, Orientación 10, Cabalgar 10, Supervivencia 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Empatía con los animales (1), Sentido Desarrollado (cualquiera, 1) / Villano (-2).

Estudiante

El que consigue estudiar en la Universidad, muchas veces el criado que acompaña a su amo universitario.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** 0
- **Habilidades:** Latines 13, Leyes 12, Teología 12, Charlatanería 10, Juegos de Azar 11, Idioma (Latín) 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Letrado (2).

Pastor

Aquel que se encarga de pastorear rebaños, normalmente ni una sola de las reses es de su propiedad.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Garrote 12/6 (+0).
- **Habilidades:** Pastoreo 12, Maña 11, Orientación 9, Rastrear 10, Tregar 12, Veterinaria 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Sentido de la Orientación (1) / Villano (-2).

Agricultor (hidalgo rural)

Propietario que cultiva sus propias tierras cuya labor no entra en conflicto con su honor.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** 0
- **Armas:** Ropera 12/8 (+2), Arcabuz 12 (+5).
- **Protecciones:** Camisa (1), Coletto (2), Botas (1), Sombrero (1).
- **Habilidades:** Comerciar 15, Maña 11, Cultura Local 11, Conducir Carro 13, Veterinaria 9, Diplomacia 13, Recursos 9, Orientación 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Salud de Hierro (1, resistencia a la enfermedad) y Sentido Común (2) / Protegidos (-3, su familia).

Cochero

El que gobierna carruajes por su cuenta o bien trabajando para su amo.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2/-1/-2
- **Habilidades:** Etiqueta 11, Cabalgar 12, Conducir Carro 13, Maña 11, Recursos 10, Veterinaria 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3) / Villano (-1).

Esclavo

El exótico esclavo africano, el indio rebelde o bien el prisionero moro capturado en el Mediterráneo vendido después de una temporada esposado a un remo.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10

- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -3
- **Armas:** Cuchilla de Matarife 12/- (+0).
- **Habilidades:** *Maña* 11, *Supervivencia* 10, *Etiqueta* 9, *Idioma (Español)* 9, *Intimidación* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Resistencia Física (2, al dolor) / Esclavo (-5).

Marinero

Persona del mar conocedor de todos los entresijos de un barco...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Vizcaína 12/7 (+0), Arcabuz 11 (+3).
- **Protección:** Camisa (1).
- **Habilidades:** *Habla Marinera* 10, *Maña* 12, *Nadar* 10, *Marinería* 13.
- **Ventajas/Desventajas:** Agilidad (2) / Defecto Físico (-1, pendiente) y Pecadillos (-1, jaranero).

Capitán de Barco

Capitán al mando de un barco y sus marineros, quizás también el piloto del mismo.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 11/8 (+0), Arcabuz 14 (+5).
- **Protección:** Sombrero (1), Camisa (1), Botas (1).
- **Habilidades:** *Habla Marinera* 12, *Marinería* 10, *Estrategia (Naval)* 12, *Navegación* 14, *Liderazgo* 12, *Orientación* 13, *Intimidación* 9, *Comerciar* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Noble (1) y Cargo (4) / Enemigo (-2, un comerciante rival o un pirata determinado).

Aprendiz de Artesano

El que aprende el oficio y en verdad hace un poco de paje y un poco de mensajero pero poco de su futuro oficio.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -1 (-2, juventud).
- **Armas:** Daga 10/6 (+0).
- **Habilidades:** *Artesanía* 12, *Comerciar* 9, *Maña* 10, *Conducir Carro* 10, *Charlatanería* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Villano (-1) y Edad (-1, juventud).

Artesano

El que trabaja en los talleres gremiales.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Daga 10/6 (+0).
- **Habilidades:** *Artesanía* 13, *Comerciar* 10, *Maña* 11, *Conducir Carro* 10, *Charlatanería* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Villano (-1).

Oficial

El que está a cargo de un taller de artesanía.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Daga 10/6 (+0).
- **Habilidades:** *Artesanía* 15, *Comerciar* 11, *Maña* 11, *Conducir Carro* 10, *Charlatanería* 9, *Artesanía* 13, *Recursos* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3) / Villano (-1).

Maestro

El maestro artesano cuyo nombre es conocido y reconocido entre sus iguales, suelen tener a su cargo grandes talleres o factorías.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 15
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Daga 9/5 (+0).
- **Habilidades:** *Artesanía* 17, *Comerciar* 12, *Maña* 12, *Conducir Carro* 9, *Charlatanería* 10, *Artesanía* 15, *Artesanía* 14, *Recursos* 15, *Liderazgo* 17.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (4) / Villano (-1) y Edad (-3, vejez).

Prestamista

El que presta dinero a terceros a cambio de crueles intereses.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** Pistola 9 (+1).
- **Habilidades:** *Leyes* 11, *Comerciar* 12, *Etiqueta* 12, *Detectar Mentiras* 10, *Cultura Local* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Riqueza (3) / Villano (-3).

Boticario

Lo más parecido a un químico, aquel que conoce ciertos remedios medicinales y virtudes de hierbas, raíces...

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Habilidades:** Botica 13, Comerciar 11, Charlatanería 12, Venenos 12, Latines 11, Medicinas 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Letrado (2).

Barbero

No solo el que afeita barbas, sino también el que cose heridas o realiza sangrías, a veces el médico que se tiene a mano.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Cuchillo (Navaja de barbero) 10/6 (+0)
- **Habilidades:** Curar 12, Cirugía 11, Comerciar 10, Cultura Local 11, Medicina 10.
- **Ventajas/Desventajas:** -

Escribano

Notario, el que por oficio publico esta autorizado para dar fe de las escrituras, testamentos, etc.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Habilidades:** Leyes 13, Latines 12, Etiqueta 10, Charlatanería 11, Diplomacia 10, Cultura Local 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Letrado (2).

Médico

El médico de verdad, el docto galeno de la corte o quizás el cirujano de los campos de Flandes.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** Ropera 12/8 (+2)
- **Protección:** Sombrero (1), Camisa (1).
- **Habilidades:** Diagnosticar 14, Veterinaria 12, Medicina 15, Curar 14, Cirugía 13, Latines 12, Botica 13, Etiqueta 12, Veneno 12.

- **Ventajas/Desventajas:** Letrado (2) y Favor (1) / Edad (-3, vejez).

Banquero

Prestamista con clase, muchas veces extranjeros, que trata con gentes de calidad e incluso con Reyes...

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** Pistola 9 (+2).
- **Habilidades:** Comerciar 15, Leyes 14, Liderazgo 13, Etiqueta 14, Diplomacia 13, Charlatanería 13, Latines 12, Detectar Mentiras 12, Fingir 12, Idioma 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Riqueza (6) / Avaricioso (-3), Edad (-3, vejez), Mala Reputación (-2), Enemigos (-1).

Tabernero

El propietario o conductor de un figón, mesón o taberna.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Habilidades:** Charlatanería 12, Callejeo 11, Artesanía (Taberna) 12, Cultura Local 10, Comerciar 11, Artesanía (Cocina) 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Villano (-1).

Camarera

Mujer (a menudo familiar del tabernero) que sirve bebidas y comidas en una taberna, mesón, etc.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1/-1/+0
- **Habilidades:** Charlatanería 13, Cultura Local 11, Callejeo 11, Seducción 12, Habla de Germanía 10, Artesanía (taberna) 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Villano (-1).

Cocinero/a

Pues eso, quien prepara las comidas de un mesón, dando a veces gato por liebre y perro por cabra...

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1

- **Armas:** Cuchillo 10/6 (-1).
- **Habilidades:** *Artesanía (cocina)* 13, *Botica* 11, *Cultura Local* 12, *Charlatanería* 10, *Hostelería* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Villano (-1).

Comerciante

Persona de calidad dedicada a los negocios, muchas veces con muchos hombres a su servicio.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** Ropera 10/7 (+1), Pistola 9 (+2).
- **Habilidades:** *Comerciar* 15, *Charlatanería* 14, *Etiqueta* 13, *Diplomacia* 14, *Conducir Carro* 10, *Idioma (cualquiera)* 12, *Fingir* 12, *Recursos* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Don de Lenguas (1) / Enemigo (-1, comerciante rival).

Tendero

El que lleva las labores propias de una tienda o un puesto de ventas.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Vizcaína 10/5 (-1).
- **Habilidades:** *Comerciar* 12, *Charlatanería* 12, *Diplomacia* 11, *Cultura Local* 12, *Maña* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Villano (-1).

El Ejército

Veterano

Soldado viejo, superviviente de años de penurias y guerras por media Europa e incluso en América.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Vizcaína 14/8 (+1), Pistola 12 (+1).
- **Protección:** Sombrero (1), Botas (1), Coletto (2), Camisa (1), Guantes (1).
- **Habilidades:** *Táctica* 11, *Milicia* 10, *Caballar* 12, *Intimidación* 12, *Curar* 9, *Liderazgo* 12, *Sigilo* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Espadachín (3) / Pobreza (-2) y Enemigos (-1, un soldado con quien tuvo alguna disputa).

- **Maniobras de Esgrima:** Estocada Especial (2), Repuesta (3), Aumentar Paradas (1).

Soldado

El Soldado bisoño al que le quedan aun muchas pagas que malgastar, o quizás no tantas...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Arcabuz 11 (+3) o Pica 12 (+3).
- **Protección:** Sombrero (1), Botas (1), Coletto (2), Camisa (1).
- **Habilidades:** *Sigilo* 12, *Táctica* 9, *Milicia* 9, *Intimidación* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Pobreza (-2).

Cabo de Escuadra

Suboficial al mando de una escuadra de quince soldados.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Arcabuz 12 (+3) o Pica 12 (+3).
- **Protección:** Sombrero (1), Botas (1), Coletto (2), Camisa (1).
- **Habilidades:** *Sigilo* 11, *Táctica* 9, *Milicia* 9, *Intimidación* 11, *Liderazgo* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Pobreza (-2).

Sargento

Auxiliar del Capitán encargado de transmitir las ordenes a los Cabos.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Arcabuz 12 (+4) o Pica 12 (+3).
- **Protección:** Sombrero (1), Botas (1), Coletto (2), Camisa (1).
- **Habilidades:** *Sigilo* 11, *Táctica* 9, *Milicia* 9, *Intimidación* 11, *Liderazgo* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3).

Alférez

Oficial que tiene el honor de llevar la Bandera del Tercio.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 11

- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Arcabuz 13 (+4).
- **Protección:** Sombrero (1), Botas (1), Coletto (2), Camisa (1).
- **Habilidades:** Sigilo 11, Cabalgar 11, Curar 10, Maña 11, Táctica 11, Milicia 11, Intimidación 11, Liderazgo 14.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (4).

Capitán

Oficial al mando de una Compañía de unos 300 hombres.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1
- **Armas:** Ropera 14/9 (+2), Arcabuz 13 (+4).
- **Protección:** Sombrero (1), Coselete (4), Botas (1), Guantes (1), Camisa (1).
- **Habilidades:** Sigilo 12, Cabalgar 11, Curar 10, Maña 11, Táctica 12, Milicia 11, Intimidación 11, Liderazgo 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (4) y Noble (1).

La Iglesia

Diacono

Auxiliar del sacerdote. Se encarga de labores menores dentro de la Iglesia.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Ropera 10/7 (+1).
- **Habilidades:** Teología 10, Latines 10, Cultura Local 11, Maña 11, Charlatanería 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Villano (-1).

Sacerdote

Religioso debidamente ordenado. Puede dar misa y administrar los sacramentos.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0 (+3, sacerdocio).
- **Armas:** Ropera 10/7 (+1).
- **Habilidades:** Teología 12, Latines 11, Idioma (Latín) 11, Cultura Local 13, Diplomacia 11, Charlatanería 11.

- **Ventajas/Desventajas:** Sacerdocio (2) / Intolerante (-1, cristianos nuevos).

Párroco

Sacerdote responsable de una parroquia, puede tratarse de un municipio en caso de poblaciones rurales, o de un barrio en una ciudad.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0 (+3 y +2, sacerdocio y lealtad).
- **Armas:** Ropera 11/8 (+2).
- **Habilidades:** Teología 14, Latines 15, Idioma (Latín) 13, Arte (Música) 11, Cultura Local 14, Diplomacia 13, Etiqueta 12, Curar 12, Cultura Local (otra parroquia o seminario) 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Sacerdocio (2) y Letrado (2) / Intolerante (Cristianos nuevos, -1), Pecadillos (glotonería, -1) y Lealtad (-2, a su orden).

Familiar de la Inquisición

Miliciano laico de la Suprema.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 12/8 (+2).
- **Protección:** Sombrero (1), Guantes (1) y Camisa (1).
- **Habilidades:** Intimidar 11, Callejeo 10, Leyes 9, Cultura Local 9, Teología 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2).

Calificador

Experto en teología y leyes que determina si las acusaciones contra el reo son punibles por la Inquisición.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0 (+3 y +2, Sacerdocio y Lealtad).
- **Habilidades:** Teología 13, Leyes 12, Idioma (Latín) 12, Latines 11, Cultura Local 11, Intimidar 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Sacerdocio (2) y Letrado (2) / Lealtad (-2, a la Inquisición) y Enemigos (-2, un acusado rencoroso).

Comisario de la Inquisición

Clérigos locales que hacen de intermediarios entre el Tribunal de la Inquisición y los Familiares.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11

- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2 (+3, sacerdocio).
- **Armas:** Ropera 12/8 (+2).
- **Habilidades:** *Leyes* 9, *Teología* 9, *Cultura Local* 10, *Charlatanería* 10, *Detectar Mentiras* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Sacerdocio (2) / Mala Reputación (-2, área local).

Inquisidor

Clérigo encargado de la búsqueda, captura y condena de herejes y enemigos de la Iglesia.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0/+1/+0 (+3, sacerdocio).
- **Armas:** Ropera 10/7 (+1).
- **Habilidades:** *Leyes* 14, *Teología* 15, *Intimidar* 13, *Detectar Mentiras* 11, *Latines* 13, *Idioma (Latín)* 12, *Diplomacia* 10, *Etiqueta* 10, *Liderazgo* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Sacerdocio (2) / Intolerante (-2, herejes y cristianos nuevos).

Fraile

Hermano de una Orden Monacal sujeto a una serie de votos (normalmente pobreza, castidad y obediencia).

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Habilidades:** *Teología* 12, *Cultura Local* 11, *Etiqueta* 10, *Diplomacia* 12, *Idioma (Latín)* 10, *Maña* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** -

Monja

Equivalente femenino del Fraile.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Habilidades:** *Teología* 12, *Artesanía (Cocinar)* 11, *Etiqueta* 10, *Diplomacia* 12, *Idioma (Latín)* 10, *Curar* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** -

El Arte

Aprendiz de un Taller (Escultura o Pintura)

El joven que empieza a dar sus primeros pasos en el Arte en el Taller de un Maestro.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0 (-2, juventud).
- **Armas:** Daga 10/6 (+0).
- **Habilidades:** *Arte* 12, *Latines* 11, *Comerciar* 11, *Etiqueta* 10, *Teología* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Edad (-1, juventud).

Maestro Artista (Escultura o Pintura)

El Maestro titulado que lleva un taller y que empieza a ver recompensado su esfuerzo vendiendo sus obras.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** Ropera 11/8 (+2), Daga 10/6 (+0).
- **Habilidades:** *Arte* 15, *Latines* 13, *Diplomacia* 12, *Etiqueta* 12, *Teología* 13, *Comerciar* 12, *Charlatanería* 12, *Idioma (cualquiera)* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3).

Poeta (principiante)

El que empieza a darse a conocer repartiendo sus versos anónimamente por los mentideros.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1/+0/-1
- **Armas:** Ropera 9/6 (+1).
- **Habilidades:** *Arte (Poesía)* 12, *Latines* 12, *Comerciar* 11, *Etiqueta* 10, *Cultura Local* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Costumbre odiosa (-1, recomponer versos continuamente).

Poeta (reconocido)

Son conocidas sus coplas y sonetos y algunas compañías interpretan sus entremeses en las obras más importantes.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12

- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** Ropera 9/6 (+1).
- **Habilidades:** *Arte (Poesía)* 15, *Latines* 14, *Comerciar* 13, *Etiqueta* 13, *Cultura Local* 13, *Teología* 12, *Charlatanería* 14, *Diplomacia* 12, *Interpretación* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3)

Actor

El cómico que se gana el pan recitando versos para hacer competencia al mendigo solo o en compañía de otros o el actor de reparto dentro de una farándula o boxiganga.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** Ropera 9/6 (+1).
- **Protección:** Camisa (1), Sombrero (1).
- **Habilidades:** *Interpretación* 13, *Diplomacia* 12, *Charlatanería* 12, *Etiqueta* 10, *Comerciar* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2).

Actriz

La bailadora de un cambaleo o la actriz de una boxiganga, farándula, etc.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 9/5 (-1).
- **Habilidades:** *Interpretación* 14, *Seducción* 13, *Charlatanería* 12, *Diplomacia* 13, *Fingir* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2).

Primer Actor

Estrella de una compañía de teatro con un reconocido prestigio entre el vulgo y la propia corte.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** Ropera 10/6 (+1).
- **Protección:** Camisa (1), Guantes (1), Sombrero (1).
- **Habilidades:** *Interpretación* 15, *Diplomacia* 12, *Charlatanería* 14, *Etiqueta* 13, *Comerciar* 12, *Liderazgo* 13, *Seducción* 12, *Fingir* 13, *Cultura Local* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3).

Primera Actriz

Estrella de la escena amada por el pueblo y la Corte y no solo por su arte en la escena sino también fuera de ella.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** Ropera 9/5 (-1), Pistoleta 13 (+0).
- **Habilidades:** *Interpretación* 16, *Seducción* 15, *Charlatanería* 15, *Diplomacia* 14, *Fingir* 14, *Etiqueta* 12, *Detectar Mentiras* 13, *Cultura Local* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3).

La Corte

Pieza del Rey

Bufón de la Corte que ameniza veladas en palacio con sus grotescas figuras y sus chistes e interpretaciones.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -3/-2/-3
- **Armas:** Vizcaína 10/5 (+0).
- **Habilidades:** *Charlatanería* 11, *Interpretar* 11, *Etiqueta* 11, *Fingir* 10, *Sigilo* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3, Pieza del Rey) / Enanismo (-4).

Covachuelista

El funcionario que se encarga básicamente de crear una burocracia lenta y tediosa... Vuelva usted mañana que diría Larra.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0 (+2, lealtad).
- **Armas:** Ropera 9/6 (+1).
- **Habilidades:** *Latines* 12, *Etiqueta* 11, *Cultura Local* 11, *Diplomacia* 10, *Leyes* 13.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2, covachuelista) / Lealtad (-2, al rey).

Dama

Mujer de cuna noble, hija o esposa de un caballero, o un escudero de una familia importante, quizás la dama de compañía de una noble de importancia o incluso de una infanta.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11

- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1/+2/+1 (+2, lealtad).
- **Armas:** Pistoleta 10 (-1).
- **Habilidades:** *Etiqueta* 12, *Charlatanería* 12, *Seducción* 12, *Diplomacia* 11, *Cultura Local* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Noble (1 o 2) / Lealtad (-1, su familia).

Camarero

Criado de confianza que acompaña a su amo a todas partes.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1/+0/-1 (+2, lealtad).
- **Armas:** Ropera 12/8 (+2).
- **Habilidades:** *Sigilo* 10, *Callejeo* 11, *Etiqueta* 10, *Diplomacia* 12, *Cultura Local* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Villano (-1), Lealtad (-2, a su amo).

Mayordomo

Criado al servicio de un señor, esta al mando de todos los criados de la casa y de su administración.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1/+0/-1 (+2, lealtad).
- **Armas:** Daga 8/5 (-1).
- **Habilidades:** *Latines* 12, *Etiqueta* 14, *Cultura Local* 11, *Detectar Mentiras* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (3) / Villano (-1), Lealtad (-2, a su amo).

Dueña

Acompañante de una Dama de la corte, a menudo protectora de su inocencia o de lo que quede de ella.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0/+1/+0 (+2, lealtad).
- **Armas:** Daga 8/5 (-1).
- **Habilidades:** *Intimidar* 12, *Detectar Mentiras* 12, *Etiqueta* 10, *Maña* 8, *Cultura Local* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (2) / Lealtad (-2, a su ama).

Cortesano

El que vaga por las losas de Palacio con la cruz de caballero en el pecho, o bien, el hidalgo escudero de una casa noble.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11

- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1/+2/+1 (+2, lealtad).
- **Armas:** Ropera 11/8 (+2).
- **Protección:** Sombrero (1), Camisa (1), Guantes (1).
- **Habilidades:** *Etiqueta* 10, *Diplomacia* 13, *Cabalgar* 11, *Cultura Local* 9, *Seducción* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Noble (1 o 2) / Lealtad (-2, a otro noble o al rey).

Cortesano (alta nobleza)

Duque, Barón, Conde, Marques o Señor con o sin tierras.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1/+2/+1 (+2, lealtad).
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Pistola 12 (+1).
- **Protección:** Sombrero (1), Camisa (1), Guantes (1).
- **Habilidades:** *Etiqueta* 13, *Venenos* 12, *Cabalgar* 12, *Detectar Mentiras* 11, *Diplomacia* 14, *Charlatanería* 11, *Idioma (cualquiera)* 11, *Seducción* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Noble (3 o más) y Espadachín (3) / Enemigos (-2, otro noble con pretensiones similares) y Lealtad (-2, al rey o a otro noble).
- **Maniobras de Esgrima:** Respuesta (3) y Finta (3).

Dama (alta nobleza)

Señora de alta alcurnia, hija o mujer de un noble, o tal vez la viuda no tan desvalida de un noble importante.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +1/+2/+1 (+2, lealtad).
- **Armas:** Daga 11/7 (+0) y Pistoleta 11 (+0).
- **Habilidades:** *Etiqueta* 13, *Diplomacia* 15, *Seducción* 14, *Arte (Música)* 12, *Fingir* 12, *Cultura Local* 11, *Charlatanería* 13, *Idioma* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Noble (3 o 4) / Lealtad (-1, familia).

Burlador

El que requiebra damas, conquista virgos, asalta balcones y sale más o menos bien parado de sus excursiones.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0 (+2/+4, belleza).
- **Armas:** Ropera 14/10 (+1), Pistola 11 (+1).
- **Protección:** Sombrero (1), Camisa (1), Guantes (1).

- **Habilidades:** *Etiqueta* 12, *Diplomacia* 12, *Seducción* 13, *Fingir* 11, *Sigilo* 13, *Charlatanería* 12, *Arte (Poesía)* 11, *Recursos* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** *Espadachín* (3) y *Belleza* (3) / *Pecadillos* (-3, *lujuria*) y *Enemigo* (-2).
- **Maniobras de Esgrima:** Aumentar *Paradas* (1), *Estocada Especial* (2), *Tajo de Barrido* (3).

Las Indias

Secretario

El encargado de levantar actas en el Cabildo y de otros menesteres burocráticos.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** *Ropera* 9/6 (+1).
- **Habilidades:** *Leyes* 12, *Charlatanería* 10, *Cultura Local* 12, *Diplomacia* 11, *Detectar Mentiras* 10.
- **Ventajas/Desventajas:** *Cargo* (1) / *Villano* (-1).

Corregidor

El que gobierna una ciudad y su término.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1/+2/+1
- **Armas:** *Ropera* 9/6 (+1).
- **Habilidades:** *Leyes* 12, *Cultura Local* 12, *Etiqueta* 13, *Diplomacia* 14, *Liderazgo* 11, *Intimidar* 9.
- **Ventajas/Desventajas:** *Cargo* (3) y *Noble* (1) / *Intolerante* (-1, *mestizos*) y *Avaricioso* (-2).

Gobernador

Titular del gobierno en una provincia o Gobernación.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +1/+2/+1
- **Armas:** *Ropera* 9/6 (+1), *Arcabuz* 13 (+3).
- **Protección:** *Camisa* (1), *Sombrero* (1), *Guantes* (1).
- **Habilidades:** *Leyes* 14, *Etiqueta* 13, *Intimidar* 10, *Cultura Local* 12, *Diplomacia* 16, *Liderazgo* 15, *Estrategia* 13, *Charlatanería* 13.
- **Ventajas/Desventajas:** *Cargo* (4) y *Noble* (4) / *Enemigos* (-2, algún otro candidato a gobernador), *Pecadillos* (-2, *mal genio*) y *Edad* (-3).

Juez municipal

Encargado de administrar justicia en un municipio.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Habilidades:** *Leyes* 14, *Detectar Mentiras* 12, *Latines* 12, *Diplomacia* 11, *Etiqueta* 12, *Cultura Local* 12.
- **Ventajas/Desventajas:** *Cargo* (2) / *Sinceridad* (-1) y *Pecadillos* (-1, *tozudez*).

Oidor de la Real Audiencia

Miembro de la Real Audiencia, máximo órgano de justicia de una gobernación.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0/+1/+0
- **Armas:** *Pistola* 12 (+1), *Ropera* 9/6 (+1)
- **Habilidades:** *Leyes* 16, *Detectar Mentiras* 14, *Diplomacia* 14, *Cultura Local* 14, *Charlatanería* 13, *Teología* 13, *Etiqueta* 13, *Latines* 13.
- **Ventajas/Desventajas:** *Cargo* (3) / *Enemigos* (-1, dentro de la Real Audiencia).

Encomendero

El terrateniente que lleva una hacienda o encomienda, explota indios, y es a todos los efectos un señor feudal del Nuevo Mundo.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** *Ropera* 11/7 (+1) o *Espada* 13/7 (+4), *Arcabuz* 13 (+4).
- **Protección:** *Camisa* (1), *Sombrero* (1), *Coleta* (2), *Botas* (1).
- **Habilidades:** *Supervivencia* 10, *Comerciar* 13, *Cabargar* 10, *Artesanía* 10, *Construcción* 10, *Intimidación* 15, *Cultura Local* 9, *Charlatanería* 11.
- **Ventajas/Desventajas:** *Encomienda* (6) / *Enemigos* (-4, una tribu indígena a quien ha perjudicado), *Intolerante* (-1, *indios*).

Misionero

El sacerdote (quizás jesuita) que enseña las virtudes de la Verdadera Fe entre los indígenas y protege a los indios de los encomenderos; o el sacerdote intolerante que utiliza la misión con oscuros propósitos.

- **Destreza:** 10

- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0 (+2, sacerdocio).
- **Armas:** Ropera 9/6 (+1)
- **Habilidades:** Teología 14, Evangelizar 15, Cultura Local 14, Idioma 13 (quechua, náhuatl o maya), Diplomacia 12, Liderazgo 12, Idioma (Latín) 13, Supervivencia 12, Curar 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Sacerdocio (2).

Colono

Criollo, conquistador retirado o peninsular que llega al nuevo mundo, en busca de una vida mejor en una de las nuevas colonias españolas.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 11/7 (+1)
- **Protección:** Camisa (1), Sombrero (1), Botas (1), Coletó (2).
- **Habilidades:** Supervivencia 10, Comerciar 10, Artesanía 12, Construcción 10, Charlatanería 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Patrimonio (1) / Villano (-1).

Mestizo

El fruto de la unión de un blanco y una india, marginado por las leyes, que no tuvieron más remedio que convertirse en pequeños agricultores.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Ropera 10/6 (+1).
- **Habilidades:** Supervivencia 12, Maña 11, Cultura Local 10, Idioma (Materno) 10, Charlatanería 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Patrimonio (2) / Mestizaje (-1, mestizo).

Esclavista

Tratante de esclavos que bien los compra en las costas de África o bien persigue en las Indias a los nativos que escapan a la colonización.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0 (-1, Mala Reputación).

- **Armas:** látigo 9 (-3).
- **Protección:** Camisa (1), Botas (1), Coletó (2).
- **Habilidades:** Supervivencia 9, Comerciar 12, Cultura Local 10, Intimidar 12, Charlatanería 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Iniciativa (3) / Mala Reputación (-2) e Intolerante (-1, esclavos).

Indio (españolizado)

El nativo acostumbrado ya a tratar con españoles, el agricultor que vive en los alrededores de una gran ciudad o el intérprete en una misión.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Protección:** Camisa (1).
- **Habilidades:** Supervivencia 12, Idioma (Español) 12, Sigilo 9, Diplomacia 10, Cultura Local 13, Charlatanería 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Sentidos Desarrollados (1). / Mestizaje (-2, indio).

Explorador (navegante)

El navegante en busca nuevas Tierras que descubrir, cartografiar o explorar.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 12/8 (+2)
- **Protección:** Camisa (1) y Sombrero (1).
- **Habilidades:** Cartografía 15, Navegación 14, Cultura Local (Área Navegable) 14, Orientación 11, Marinería 12, Habla Marinera 12, Supervivencia 12, Nadar 11, Liderazgo 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Letrado (2) / Pecadillos (-2, explorar más allá).

Explorador (aventurero)

El expedicionario que busca la fama y la fortuna conquistando nuevas tierras o explorando antiguas leyendas indias.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Arcabuz 12 (+3).
- **Protección:** Camisa (1), Guantes (1), Coletó (2), Botas (1), Sombrero (1).
- **Habilidades:** Supervivencia 10, Sigilo 12, Diplomacia 14, Recursos 10, Cabalgar 12, Rastrear 14.

- **Ventajas/Desventajas:** Espadachín (3) / Pecalillos (-3, explorar más allá y conquistar riquezas).

Soldado del Tercio del Arauco

O de cualquier otra misión armada en el Nuevo Mundo, soldado poco experimentado y probablemente recién llegado a las Indias.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +0
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2) y Arcabuz 11 (+3) o Media Pica 12 (+3).
- **Protección:** Sombrero (1), Coletó (2), Camisa (1), Botas (1).
- **Habilidades:** Sigilo 11, Rastrear 9, Milicia 9, Supervivencia 10.
- **Ventajas/Desventajas:** Cargo (1) / Pobreza (-1).

Veterano del Tercio del Arauco

El soldado de las indias con años de experiencia a sus espaldas que sabe moverse y luchar frente a los indios.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Ropera 15/10 (+3) Broquel 13, Ballesta 13 (+1).
- **Protección:** Sombrero (1), Botas (1), Escapil (1, 3 contra flechas), Guantes (1).
- **Habilidades:** Táctica 12, Milicia 11, Rastrear 12, Supervivencia 11, Curar 10, Liderazgo 13, Sigilo 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Espadachín (3) / Pobreza (-1) y Pecalillos (-1, conquistar riquezas).
- **Maniobras de Esgrima:** Esgrima con espada y broquel (1), Mustachio (2), Estocada Especial (2), A Fondo (1).

Indio

El habitante originario de América, mapuche, mexica, inca, maya..., normalmente agricultor o artesano que ve amenazada su existencia con la llegada del Imperio Español.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Habilidades:** Rastrear 10, Sigilo 10, Supervivencia 12, Cultura Local 10, Maña 11, Artesanía 11.
- **Ventajas/Desventajas:** Sentidos Desarrollados (1) / Mestizaje (-2, indio), Primitivismo (-5).

Cacique Indio

El líder de una pequeña tribu nativa.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Cuchillo de Obsidiana 12/6 (+0).
- **Protección:** Escapil (1, 3 contra flechas).
- **Habilidades:** Rastrear 11, Sigilo 11, Supervivencia 12, Cultura Local 13, Curar 11, Teología 11, Liderazgo 14, Diplomacia 13, Táctica 12.
- **Ventajas/Desventajas:** Sentidos Desarrollados (1) / Mestizaje (-2, indio) y Primitivismo (-5).

Sacerdote Indio

Máximo exponente de la religiosidad de uno o varios asentamientos indios.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +2 (+1, Buena Reputación).
- **Armas:** Cuchillo de Obsidiana 9/5 (-1).
- **Habilidades:** Rastrear 9, Sigilo 9, Supervivencia 12, Cultura Local 13, Botica 14, Curar 14, Teología 15, Detectar Mentiras 13, Medicina 13.
- **Ventajas/Desventajas:** Sentidos Desarrollados (1), Carisma (3) y Buena Reputación (2, tribu) / Mestizaje (-2, indio), Primitivismo (-5) y Edad (-6, vejez).



Nuevas Maniobras de Esgrima

Por Jano.

Salida por debajo

(2 puntos, Ataque Normal, esquivar)

Para efectuar esta maniobra es necesario retener acción y esperar el ataque enemigo para, cuando se produzca, agacharnos de súbito echando hacia atrás y a un lado el pie contrario al brazo del arma. La mano torpe se emplea también para apoyarse sobre el suelo en la mayoría de las ocasiones y, desde esa postura, la estocada directa al vientre que le podemos largar al oponente es tan favorable para nosotros que recibimos un bonito +2 al ataque. La maniobra implica algunos riesgos: aparte del hecho conocido de que siempre es más fácil parar que esquivar, en este caso es necesario señalar que, si se falla la esquivar y por las características concretas de la misma, además de sufrir los efectos ordinarios del impacto deberemos superar una tirada de Destreza para no irnos al suelo, posición que nos pondría en una situación muy desfavorable de cara al siguiente asalto. Si se supera dicha tirada de Destreza y las consecuencias del golpe recibido no son graves, aún sería posible realizar nuestro ataque, pero éste no disfrutaría del +2 antes comentado.

Y un último apunte: la maniobra puede efectuarse también aunque estemos empleando algún tipo de arma —o cualquier objeto pequeño— con la mano torpe. Pero, en este caso, nuestro apoyo sobre el suelo no será tan firme, con lo que el ataque, que continuaría disfrutando de las ventajas explicadas, sufriría un -1 al Daño¹.

El salto de Aquiles

3 puntos, Ataque Completo.

Maniobra acrobática y muy poco habitual, consiste en una o dos grandes zancadas hacia el lado derecho —si se es diestro— para, continuando el movimiento, entrar al ataque con un enorme salto. La tendencia normal del oponente será la de lanzar una estocada contra el esgrimista en cuanto se acerque, pero éste podrá emplear la parada con su daga o rodela, o el desvío con capa, para detener la estocada y desviar la hoja enemiga. La ropera, entretanto, se emplea para ensartar muy lindamente al enemigo mediante una brutal estocada que disfruta de un +1 al ataque por realizarse desde una posición superior —por el salto—, y de un +1 al daño por el ímpetu del salto. El peligro de este golpe es fallar la parada o el desvío, porque nuestro oponente disfruta para su ataque de los mismos beneficios que tenemos nosotros: +1 al ataque —porque esta maniobra no deja de ser un tanto suicida—, y +1 al daño —porque si no desviamos el arma enemiga, de hecho caeremos sobre ella en casi todas las ocasiones—.

No es necesario desarrollar esta maniobra por separado para capa, daga y rodela, aunque sí es necesario disponer de las habilidades correspondientes para efectuar la tirada de detención o desvío².

Esgrima con espada y guantelete de perro

Un guantelete de perro es un guante o manopla con la palma y la parte blanda de los dedos protegidas mediante cota de mallas. A veces, todo el guantelete está fabricado de dicho material. Esta pieza de equipo se calza en la mano torpe y, si se conocen las maniobras adecuadas, permite atrapar la hoja de un arma corta o de esgrima sin sufrir daños. La tirada para atrapar una espada enemiga si no se conocen estas maniobras es de Destreza/2. No se pueden atrapar las hojas de armas pesadas de esta forma.

Una vez atrapado nuestro acero de esta forma tendremos que realizar, al final de cada asalto, una tirada enfrentada de nuestra Fortaleza contra la Fortaleza -3 de nuestro adversario. Mientras que no se supere el enfrentamiento, la hoja de nuestra espada permanecerá cautiva en la mano de nuestro enemigo y no podremos emplear el arma para atacar ni para defender.

Presentamos a continuación dos maniobras de este estilo de lucha. El objetivo de ambas es el mismo —atrapar el acero enemigo—, pero la filosofía es diferente. En la primera maniobra trataremos de adelantarnos al ataque enemigo efectuando un ataque completo, mientras que la segunda es un tipo especial de parada. Ninguna de dichas maniobras es especialmente limpia, y sería harto censurable emplear cualquiera de ellas en un duelo.

Trincar la hoja

2 puntos, Ataque Completo.

Para realizar con éxito esta maniobra es necesario superar en Velocidad a nuestro oponente. Si se cumple este requisito, lo siguiente que deberá hacer el esgrimista es una tirada enfrentada de su Destreza contra la habilidad de su enemigo en el arma utilizada. Si lo consigue habrá atrapado la hoja enemiga, antes de que ésta pueda ser empleada, y todavía dispondrá de las habituales dos acciones con el brazo de la espada para ofender a su enemigo como mejor considere y según las reglas normales. La maniobra es arriesgada pues, caso de fallar el enfrentamiento de habilidades, sólo podremos defendernos del inminente contraataque si conocemos la maniobra parada instintiva o si superamos una tirada de esquivar con un -1 que, además, nos dejaría sin acciones para el resto del asalto —dicha “esquivar” no es otra cosa que un intento desesperado por salir del alcance de nuestro enemigo—.

Defensa con guantelete

3 puntos, Defensa Normal, especial.

En este caso lo que intentamos es atrapar al vuelo la hoja enemiga mientras ésta nos ataca, por lo que no es imprescindible superar en Velocidad a nuestro oponente. La tirada para efectuar la detención es de Reflejos -3. Si se supera dicha tirada, el acero enemigo quedará momentáneamente atrapado por nuestra mano y no podrá ser utilizado para acción alguna, mientras que nosotros dispondremos aún de un ataque con el que ofender al enemigo. Caso de fallar la tirada de Reflejos no habremos atrapado el arma enemiga y sólo podremos hacer algo por detener la estocada si conocemos la maniobra de parada instintiva.

¹ La estocada puede observarse en el minuto y quince segundos del siguiente video: <http://www.youtube.com/watch?v=SS3XDmr10SQ>.

² Para que no nos acusen de fantasmas, atentos al último golpe del siguiente video: <http://www.youtube.com/watch?v=2XG1qwydLcw>.

Fe de Erratas - Tabla de Embarcaciones

Por Francisco J. Gómez y Alfons Barba

A pesar de haber revisado en el número anterior la Tabla de Embarcaciones que presentamos en el número 2 de *Los Papeles del Alférez Balboa*, volvimos a meter la pata y justo es reconocerlo. Por ello, volvemos a presentar de nuevo la definitiva Tabla de Embarcaciones.

En cualquier caso estas cifras son meramente una orientación, un estándar, pues incluso dentro de cada categoría de

barco los había de mayor o menor tamaño, o con modificaciones que podían hacer variar estos valores. La regla definitiva es, utilizando estos valores como base, aplicar el sentido común (por ejemplo: respecto de las embarcaciones más pequeñas y el espacio disponible para tripulación y pasaje, teniendo en cuenta la duración de la travesía, la carga y el espacio necesario para las provisiones y el agua).

Navío	Mástiles	Tripulación (Mín./Máx.)	Tonelaje	Velocidad (Cruc./Máx.)	Navegabilidad	Cañones (Típ./Máx.)	Casco*
Barca	0 – 1	1 / 3-20	0,3-6	4 / 6	-3	-	1
Pinaza	3	5 / 70	50	9 / 12	+2	2-4 / 8	5
Balandro	1	6 / 100	90	8 / 11	+3	4-5 / 12	10
Goleta	2	8 / 75	100	9 / 12	+2	4-6 / 12	10
Jabeque	2 - 3	12 / 125	150	9 / 12	+2	10-15 / 25	15
Filibote	3	12 / 150	300	5 / 7	-1	4-12 / 20	15
Carabela	3	10 / 100	80	6 / 9	+1	6-8 / 14	15
Galeaza	3	50 / 200	50	7 / 9	+1	10-14 / 20	20
Nao	3 - 4	20 / 150	100	6 / 8	+0	8-10 / 20	20
Mercante	3	25 / 300	700	6 / 8	+1	6-12 / 24	24
Fragata	3	30 / 300	300	8 / 10	+1	20-25 / 30	24
Galeón	3 – 4	25 / 250	500	6 / 9	+0	20-25 / 35	35
Navío de línea (3ª clase)	3	45 / 400	500	7 / 10	+1	30-35 / 50	45
Navío de línea (1ª / 2ª clase)	3	100 / 800	1500	7 / 10	+0	70 / 100	60

*: Los puntos de casco se hallan conformes a la corrección realizada en las reglas de las batallas navales en el PAB3, incrementando correspondientemente los puntos de casco para evitar escabechinas. Asimismo se han corregido algunos valores erróneos de la anterior tabla revisada.



ARBITRIOS PARA EL BUEN GOBIERNO

El Nuevo Mundo, lo llamaron. Y en verdad lo parece, pues cualquiera diría que algún sortilegio embruja las aguas de la Mar Océana, que al cruzarlas viento en popa al otro lado nos espera un viaje más allá del tiempo y del espacio: tierras vírgenes, pidiendo ser holladas por las botas de descubridores ansiosos de exploración y reconocimiento, así como de conquistadores guiados por el fervor que suscita el relucir de los nobles metales y los ecos del ascenso social. Grandiosas y desconocidas civilizaciones perdidas de la mano de Dios agazapadas en la jungla, con sus ritos y costumbres milenarios. Los hijos del Viejo Mundo, de la madre Europa, hombres de ciencia con sed de conocimientos, hombres del acero con su infinitamente superior tecnología y tácticas militares, y hombres de fe con la misión de llevar a todos esos inocentes paganos la verdad palabra de Dios. Un choque de dos Mundos, el fin de una Era de Oscuridad para unos, pero el comienzo de la de otros. Un mundo por conquistar.

NOVISSIMA CRÓNICA DE LAS YNDIAS

Por Francisco J. Gómez

Introducción

"¿Cuando había sucedido, ya fuese en el mundo antiguo o en los tiempos modernos, que proezas tan asombrosas se hubieran realizado? ¿En muchos climas, a través de muchos mares, sobre las distancias por tierra, para subyugar lo que no se ha visto y conocido? ¿Que hechos se pueden comparar con aquellos de España? ¡Ni siquiera aquellos de los antiguos griegos y romanos!"

(Francisco Xeres, Secretario de Pizarro en su reporte sobre el descubrimiento de Perú).

No pretende este dossier ser original e innovador. Ni siquiera es todo su contenido del puño y letra del que esto escribe, ya que habiendo tan buenas fuentes, en ciertos temas no cabe sino seleccionar y/o completar lo que éstas exponen. Por ello las incluyo, para que el interesado lector ávido de más información pueda recurrir a ellas, y desde éstas, a otras.

No es mi objetivo innovar en el tema, sino, emulando de alguna manera —y a otra escala, claro está— al maestro Don Arturo Pérez-Reverte, tratar de hacer llegar una época y hechos que considero fascinantes —con sus luces y sus sombras— a todo aquel que tenga interés —y redaños, voto a tal— en ello. Además de ofrecerles la posibilidad de revivir aquellas hazañas y aventuras a través de nuestro querido juego de rol de Alatríste, que, a fin de cuentas, es el objetivo último de estos legajos.

Un aviso para navegantes, eso sí: comprobaréis que la extensión del dossier es bastante considerable, y es así por varias razones. La primera de ellas es que sin duda el tema lo amerita, dado que al englobar una realidad tan extensa y compleja, por poco que se quiera profundizar, es mucho lo que se ha de contemplar para no dar un relato parcial de los hechos que empobrecería sin duda la experiencia. La segunda de las razones es que era mi propósito dar algo más de profundidad en algunos temas (como el proceso de la conquista, las culturas precolombinas, una vasta cronología que permita una visión global o un extenso glosario-índice temático para consultas rápidas), pero ofreciendo la información más estructurada, de forma que permita al lector ocasional centrarse sólo en los aspectos que más le interesen, obviando los que considere

accesorios. De esta manera se puede acceder fácilmente al tema de nuestro interés, pero sin menoscabar la posibilidad de una mayor inmersión en los temas, para una mejor ambientación y experiencia posteriores. La tercera, y no por ello menos importante, es porque se trata de un tema fascinante, y una vez se comienza a investigar, se te van abriendo nuevas puertas, a cual más curiosa o llamativa.

Por último, y antes de que el lector se embarque hacia ignotas tierras allende el horizonte, recordar lo que parecería obvio, pero que nunca está de más traer a colación, siendo éste un tema tan complejo y de actualidad ("Somos los que somos porque fuimos lo que fuimos") y que por tanto tantas pasiones y opiniones encontradas sigue y seguirá generando: el enfoque de este dossier, esto es, el ojo con el que todo se mira, coincide con el espíritu del juego de rol que lo inspira, por lo que tiene una perspectiva marcadamente europeísta, del Viejo Mundo, e hispanista en particular. No pretende en ningún momento ser políticamente correcto (pues con frecuencia la Historia no lo es), pero por supuesto que no busca la confrontación innecesaria con los que considero que son nuestros hermanos del otro lado del Atlántico, nuestro propio reflejo al otro lado del espejo. No se me ocurre otra manera en la que podría haber sido escrito un dossier sobre el descubrimiento y conquista de América para el Juego de Rol del Capitán Alatríste.

Espero que disfrutéis tanto de él leyéndolo y jugándolo como yo investigando y escribiéndolo.

La Leyenda Negra

"[...] aunque holandeses, ingleses, franceses y luteranos, que eran entonces nuestros enemigos naturales, la incluyeran en esa infame Leyenda Negra con la que justificaron el saqueo del imperio español en la hora de su decadencia."

(Arturo Pérez-Reverte, *Limpieza de sangre*)

Cabe preguntarse, de entrada, qué es eso de la "Leyenda Negra". Término por muchos conocido —y por otros tantos odiado y temido, a partes iguales—, pero que definiremos para aquel al que le sea novedoso.

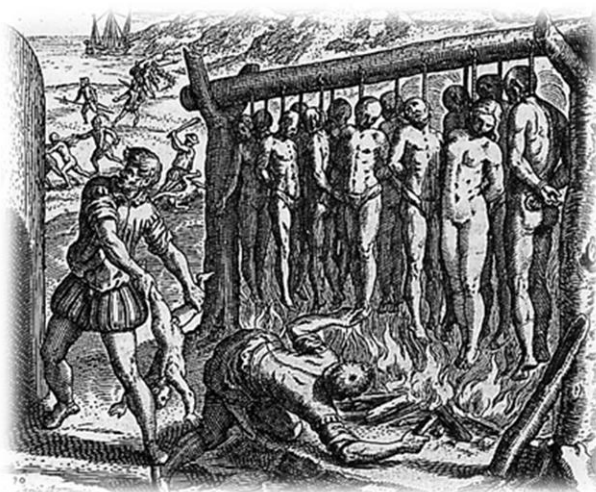
La “Leyenda Negra” española es un término utilizado por aquellos autores que consideran fantaseados o exagerados por la historia determinados episodios del pasado —sobre todo el imperial— de España (véase la actuación española en la conquista de América o los métodos utilizados por la Inquisición española). Engloba lo que se consideran una serie de mitos, leyendas, manipulaciones y exageraciones de verdades históricas sobre la historia de España; comportamientos éstos que, por muchos, son considerados justificables desde el contexto histórico. Ejemplos de esta Leyenda Negra son los que consideran el comportamiento de la sociedad española en determinadas épocas como el de “fanáticos religiosos crueles y sin escrúpulos” y como “oscurantistas contrarios a la ilustración, a las ciencias y a la verdad”.

El extremo opuesto es la llamada “Leyenda Rosa” (o *White Legend* en inglés, “Leyenda Blanca”), que vendría a ser una visión “rosa” de la historia de España: que sólo ha hecho bien a dónde ha ido, llevando cultura y el catolicismo a América, iluminando el mundo con su arte, derramando su sangre por defender el bien, etc. Sin embargo, la Leyenda Rosa puede verse también como parte de la Leyenda Negra, pues cualquier intento de refutar la Leyenda Negra es inmediatamente calificado como Leyenda Rosa, perdiendo en consecuencia todo su valor argumental.

Cabría debatir largo y tendido sobre la Leyenda Negra, que además engloba muchos aspectos. Pero dado el alcance del presente artículo, me limitaré a hablar de la Leyenda Negra española relativa a lo acontecido durante el descubrimiento, conquista y colonización de América.

Resaltan en este ámbito fundamentalmente tres aspectos:

- **El genocidio de los indígenas:** Pese a carecer de cifras fiables, es un hecho probado que tras la llegada de los españoles a América se produjo una gran mortandad entre la población indígena. Se acusa a los españoles de haber realizado un sistemático exterminio de los nativos (hecho que no fue tal cual, pero que sí que llevaron a cabo más recientemente, por ejemplo, los Estados Unidos con los indios en la conquista del Oeste americano). Sobre este tema trataremos más profundamente más adelante, en el apartado de “Sistemas de trabajo y mortandad indígena”.
- **La destrucción de las culturas indígenas:** Consecuencia aparentemente inevitable del apartado anterior. Y bien cierto es que se mandaron destruir ídolos religiosos, libros y elementos de dichas culturas. Sin embargo, y gracias a la labor —fundamentalmente de religiosos españoles— de personajes como el obispo Diego de Landa, fray Bernardino de Sahagún y de las misiones conservamos a día de hoy libros mayas y conocemos la historia americana antes de la irrupción europea, así como el trabajo llevado a cabo por dichos misioneros para la pervivencia y refuerzo de las lenguas indígenas. Respecto a la destrucción de ídolos religiosos, ha de entenderse como su lógica —visto desde la mentalidad de la época— búsqueda por destruir lo que consideraban pecaminosas idolatrías que atentaban contra su Dios.



- **La esclavización de los indígenas:** Desde la aparición de los escritos de fray Bartolomé de Las Casas, y la doctrina emanada de la Escuela de Salamanca, las leyes protegían a los indígenas contra cualquier abuso, lo que no siempre se cumplía por los encomenderos españoles en las Indias. Sin embargo no se trata de una cuestión racial, sino de clase social—restos aún pervivientes del feudalismo medieval—. Por otra parte el español en Indias, sin mayores prejuicios raciales, se unió a la india dando lugar a un profundo mestizaje, cosa que ninguna otra potencia colonial hizo (como Inglaterra, Francia u Holanda). De hecho uno de los motivos del tráfico esclavista africano en América es la prohibición de esclavizar a los indios nativos. España es, de hecho, el primer país que prohíbe esclavizar a los vencidos de una guerra, hecho histórico que no tiene equivalente en otras potencias coloniales europeas.
- **El robo del oro y la plata:** Extraer los minerales, y especialmente los metales preciosos, ha sido una constante en las conquistas y colonizaciones a lo largo de toda la historia. Pese a tal, la mayoría del oro y la plata americanas no acabaron en suelo español. Si descontamos la parte que se quedó en el fondo del mar o la que fue robada gracias a los piratas, corsarios, bucaneros y filibusteros (el hecho de que las potencias coloniales europeas opuestas a España otorgaran patentes de corso y apoyaran el filibusterismo nunca fue visto como algo negativo, sino como una consecuencia “inevitable” de la actitud española, y algo normal en aquella época; y por supuesto, el objetivo de estos piratas no era precisamente devolvérselo a los indios), la mayoría del oro español acabó en manos de banqueros flamencos, alemanes e italianos. Además, si todo hubiera sido codicia no se habría dado vida a miles de villas y ciudades fundadas y organizadas, creando instituciones y servicios.



Gran parte de la Leyenda Negra es originaria de la autocritica española (como fray Bartolomé de Las Casas y Antonio Pérez, secretario de Felipe II), que es recogida, ampliada y desfigurada cuando fue necesario para servir a diferentes agendas políticas extranjeras. De hecho, la mayor parte son hechos ciertos e históricos; pero precisamente una técnica de propaganda es la descontextualización, es decir, sacar los acontecimientos de su contexto. Otra técnica común de propaganda es relacionar los elementos que se quieren desacreditar con elementos negativos reconocibles y que despierten fuertes sentimientos (comparar a los conquistadores con genocidas de otros momentos históricos). Uno de los mecanismos empleados para la supervivencia —y para acentuar aún más la desvirtuación de los hechos— moderna de la Leyenda Negra es juzgar hechos del siglo XVI con la moral y la mentalidad de la sociedad actual.

El indigenismo y la idea del “buen indio” han contribuido también a la Leyenda Negra. Incluso el hecho de que la mayoría de las culturas avanzadas americanas practicasen el sacrificio humano no es tenido en cuenta a la hora de defender sus culturas.

Leyenda Negra ésta que otras naciones con intereses encontrados con la española manejaron —manejan, ¿manejarán?— muy diligentemente, para crear una imagen pervertida de muchos hechos de la historia española. Imagen que, por otra parte, no hubiera sido tan efectiva si no nos la hubiésemos creído tan a rajatabla, enterita, con sus puntos y comas, sin al menos cuestionarnos la fiabilidad de la invención de un —entonces— contrincante y oponente. Generándonos a veces a los herederos de esa historia y cultura una visión pecaminosa, llena de escrúpulos y complejos.

Entonces, Leyenda... ¿Negra? Cualquier posición al respecto es perfectamente defendible y legítima, siempre y cuando, eso sí, la opinión del que la sostiene se fundamente en hechos probados, y ésta se haya formado tratando —la subjetividad es connatural al ser humano— de alejar de su mente las predisposiciones a favor o en contra que nos lanza la sociedad: ¿quién no ha visto alguna película de Hollywood en la que los valerosos piratas que —sin duda alguna, pardiez— luchan por la libertad acaban venciendo al cruel, malvado y esperpéntico gobernador español? O si hubiéramos de guiarnos exclusivamente por el criterio de hispanistas —“contrahispanistas” cabría pensar— como Henry Kamen, que el Imperio español fue una empresa internacional en la que España sólo habría puesto el nombre y el resto lo hicieron otros, por lo

que fue incapaz de constituirse internamente como nación moderna y desarrollada.

En la humilde opinión del que pergeña estos borrones sobre el papel, ni “Leyenda Negra” ni “Leyenda Rosa”, sino sencillamente Leyenda. Se trata de hazañas y hechos excepcionales llevados a cabo por hombres de su tiempo, que no pueden enjuiciarse en exclusiva desde la moralidad actual, sino con la óptica de entonces. Eran, en palabras de Juan Antonio Cebrián, “hijos de su tiempo”. Quien no tuvo un imperio entonces no fue porque no quiso, sino porque no pudo ni contó con las circunstancias favorables para ello.

Acabaré citando a Francisco Morales Padrón en su *Historia del Descubrimiento y Conquista de América*:

“Ni leyenda negra ni rosa. América había que conquistarla tal como se hizo. Los hombres que allí fueron no eran una pandilla de asesinos desalmados; eran unos tipos humanos que actuaban al influjo del ambiente determinado por su época, por las circunstancias, por el enemigo, por su propio horizonte histórico. La conquista puso al rojo todas las virtudes y defectos de la raza [la española]. [...] hemos de huir de la vida muelle de nuestro estadio cultural y abandonar los prejuicios y criterios del tiempo actual. La experiencia de sus vidas hay que juzgarla de acuerdo con los cánones de su época y metiéndonos en sus circunstancias. [...] Hubo de todo, y lo que maravilla es que, a la distancia que actuaron y dentro del medio en que lo hicieron, no se hubiesen comportado más despótica y más anárquicamente.”

Legalidad de la Conquista

“Otro sí que Vuestras Altezas fazen al dicho don Christoval su Visorey e Governador General en todas las dichas tierras firmes e yslas que como dicho es el descubriere o ganare en las dichas mares, e que paral regimiento de cada huna e qualquiere dellas, faga el eleccion de tres personas para cada oficio, e que Vuestras Altezas tomen y scojan uno el que mas fuere su servicio, e assi seran mejor regidas las tierras que Nuestro Señor le dexara fallar e ganar a servicio de Vuestras Altezas.”

(Capitulaciones de Santa Fe)

Aunque pudiera parecer increíble a los ojos del hombre moderno, ya entonces buscaban los gobernantes una justificación legal para sus actuaciones, una legitimación que les permitiera llevar a cabo lo que consideraban mejor para las naciones que regían. Y el caso del descubrimiento, la conquista y la colonización no iba a ser distinto.

Precedentes: La incorporación de territorios de infieles

Según la doctrina canonista de la vinculación de los pueblos paganos a Jesucristo por ser “Rey de Reyes”, y posteriormente al Papa, su Vicario, tendría especial trascendencia en los futuros acontecimientos descubridores que estaban por llegar, ya que permitía al Pontífice, cabeza del Imperio cristiano medieval, conceder el dominio político de las tierras de infieles a los príncipes cristianos, lo que se convertía en título suficiente para la adquisición de dominio de los mismos. Y es así como,

haciendo un auténtico encaje de bolillos, el Papa se hallaba en disposición de otorgar un justo título de dominio a los Reyes Católicos sobre las Indias descubiertas por Cristóbal Colón, ya que llegaron a considerarse como vacantes las tierras habitadas por infieles —a tales se asimilaban los indios por no ser cristianos, obviamente— y no sometidas a un gobernante cristiano; considerándose asimismo lícitas la guerra (la llamada “Guerra Justa”) contra ellos, la ocupación de sus tierras y la reducción a esclavitud si no aceptaban de forma pacífica el dominio del príncipe cristiano.

Con este planteamiento jurídico y con esa finalidad iniciaron los reyes de Portugal y Castilla su expansión africana durante el siglo XV, lo que daría lugar a una serie de tratados.

Los Tratados: Alcaçovas y Tordesillas. Las bulas papales.

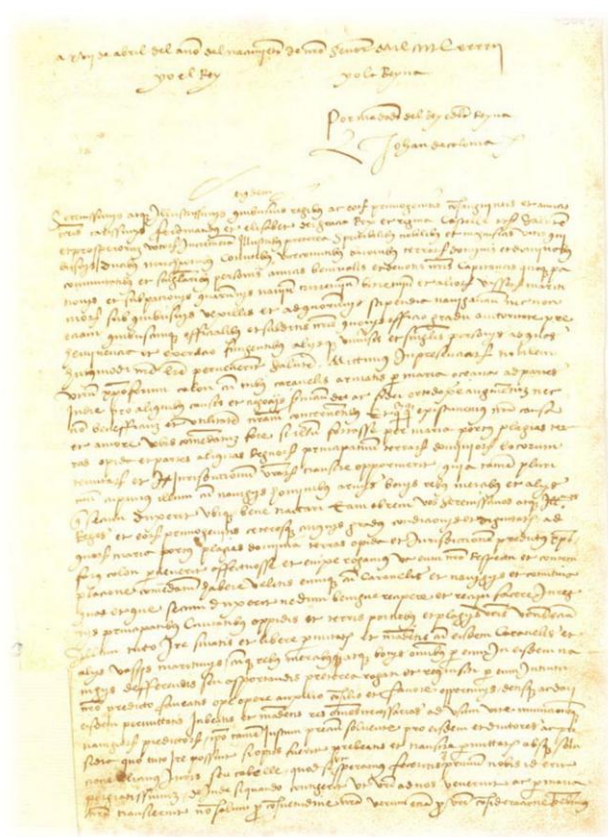
Pugnando por una rápida expansión por las costas de África se planteó un conflicto jurídico y de intereses entre Portugal y Castilla respecto a las islas Canarias. Tras arduas negociaciones se llegó a un acuerdo que se plasmó en la firma del Tratado de Alcaçovas en 1479, mediante el cual Portugal reconoció a Castilla el dominio de las islas Canarias “ganadas e por ganar”, y Castilla por su parte renunció a favor de Portugal a toda pretensión a seguir sus expediciones por los mares africanos “de las Canarias hacia abajo contra Guinea”.

Antes de comenzar su expedición hacia Indias, Colón recibió de los Reyes Católicos en las Capitulaciones de Santa Fe —17 de abril de 1492— las mercedes y ventajas de Almirante de la Mar Océana (con carácter vitalicio y hereditario), y de Virrey y Gobernador de las tierras que descubriera. Dichas Capitulaciones sentaban las bases de la organización política y administrativa de un señorío que aún no se había descubierto.

Acontecido el descubrimiento colombino, y enterado el rey Juan II de Portugal de la situación geográfica de las tierras descubiertas, entendió éste que se había trasgredido lo acordado en el Tratado de Alcaçovas. Se decidió someter el litigio a la corte pontificia, en la que por entonces “reinaba” el Papa Alejandro VI, valenciano de origen, y que inclinó la balanza a favor de sus compatriotas al emitir una serie de bulas papales —conocidas como las Bulas de Donación— en las que otorgaba a Castilla el dominio de las tierras descubiertas.

Juan II tuvo que aceptar el criterio pontificio, pero dada la dificultad práctica de trazar la línea demarcatoria propuesta en las bulas papales y la estrechez de espacio entre la citada línea de demarcación y la costa africana —que hacía casi imposible la navegación— propuso un nuevo acuerdo a los Reyes Católicos. Este definitivo acuerdo se firmó en Tordesillas en 1494, y establecía la nueva línea-meridiano a 370 leguas al oeste de las islas de Cabo Verde —en la costa africana—, dividiendo o repartiendo el Atlántico y las tierras que en él hubiera entre los dos reinos cristianos, con la exclusión de cualquier otro monarca. Salvo una parte de las tierras que formarían Brasil, el Nuevo Mundo quedó así para Castilla.

Hubo un tercer tratado firmado en 1529, tras la circunnavegación del globo terráqueo por la expedición de Magallanes y Elcano, que había permitido a los españoles acceder a las Indias Orientales por el oeste —el proyecto colombino inicial—. El Tratado de Zaragoza fija una línea de demarcación adicional, de tal forma que las islas Molucas quedan en la zona portuguesa, y Filipinas en la castellana.



Los Justos Títulos. Las Leyes. El Requerimiento y la Encomienda.

Tras los primeros acontecimientos en la conquista y colonización de las Antillas, aparecen figuras defensoras del indio, como Antonio de Montesinos —que inició el debate con su famoso sermón en Santo Domingo en 1511— y el celeberrimo fray Bartolomé de Las Casas, cuya denodada lucha en la defensa del indio fue hábilmente utilizada por las naciones enemigas de España para ir tejiendo lo que sería conocido como Leyenda Negra.

Trasladándose desde las Indias a la Península, en los reinos hispanos se desata la polémica sobre los títulos de los españoles para imponer su dominio en las tierras del Nuevo Mundo, polémica ésta que la Corona no sólo no intentó ocultar, sino que incluso la fomentó en los círculos oficiales con el fin de adecuar la norma jurídica a la actuación de España en las nuevas tierras, es decir, actuar con un Justo Título. Llama la atención la gran atención prestada por los reyes de España —en particular los Reyes Católicos— a la base legal de su dominación, sometiendo la cuestión a expertos y luego sometiéndose a sus conclusiones.

Todo esto llevó a que en 1512 los reyes reunieran la Junta de Burgos, formada por teólogos y juristas, con el fin de discutir los Justos Títulos en los que se podía apoyar su dominio sobre las Indias, y de cuyos debates surgieron las llamadas Leyes de Burgos. Éstas no abolieron las encomiendas, pero se consideró al indio como un ser libre y racional, apareciendo algunas medidas protectoras. Asimismo se redactó un documento llamado Requerimiento, que los conquistadores debían leer a los indios, con una descripción de la doctrina cristiana y los derechos que

los cristianos tenían para someterlos. Tras la lectura se les pedía, se les “requería”, que aceptasen a la Iglesia, al Papa, al Rey y a la Reina como señores de sus tierras por donación papal. La aceptación voluntaria suponía que se respetarían sus propiedades y no se les obligaría a convertirse al cristianismo; la oposición sin embargo autorizaba la conquista violenta y la conversión de los vencidos en esclavos, como consecuencia de lo que —según la doctrina canónica que comentábamos al principio del apéndice— se consideraba como una “Guerra Justa”. Esta institución, requisito legal previo a cualquier acción armada, se pervirtió rápidamente porque la lectura se hacía en español, idioma éste que desconocían los indios.

El incumplimiento de la nueva normativa y la subsistencia de las encomiendas provocaron décadas después las protestas de fray Bartolomé de las Casas y otros religiosos, logrando que se reuniera una nueva junta para revisar las cuestiones indianas. El fruto obtenido fueron las Leyes Nuevas de 1542, completas y aclaradas en Valladolid en 1543, llevándose a cabo múltiples reestructuraciones, incluyendo una reforma del sistema de encomiendas que, si no fueron abolidas, sí recibieron un duro golpe.

El sistema de la encomienda nace de alguna manera del Requerimiento y de todo el cuerpo doctrinal que éste conlleva. De una manera resumida —se explica con detenimiento más adelante, en el apartado dedicado a sistemas de trabajo—, la idea básica de la encomienda es que el español encomendero recibe a su cuidado en encomienda a un grupo de indios, con la obligación de ampararlos, protegerlos en instruirlos en la religión católica; a cambio el encomendero tiene derecho a cobrar un tributo de sus indios en trabajo, dinero o especie. En la práctica se trataba de un sistema de trabajos forzados, eso sí, y por paradójico que parezca, impecablemente acorde con la ley dictada y con respaldo divino oficial (que no oficioso, ya sabemos que todo este cuerpo jurídico-doctrinal tenía sus detractores entre las filas de la Iglesia).

La Capitulación. Instrucciones.

La Capitulación o Carta de Merced es un convenio o acuerdo jurídico entre la Corona española y un particular para explorar, conquistar o poblar las nuevas tierras indianas.

Comprendía dos cuerpos: deberes del capitán de la expedición y ventajas otorgadas a cambio por la Corona. Ésta, por lo general, no perdía nada. El conquistador era siempre quien ponía la parte material, obligándose a reclutar la gente, armar y avituallar los navíos, fundar un determinado número de poblaciones, llevar animales y plantas, evangelizar, etc. A cambio recibía la facultad para hacer nombramientos, conceder

títulos, repartir tierras e indios; era dispensado de pagar ciertos tributos, etc. Todo lo prometido por el Rey quedaba sujeto, en su realización, a lo que el conquistador hiciera, no siendo extraño que en algunos casos se anulase la capitulación por parte del Estado, quedando el capitán arruinado y entrampado.

Además de lo impuesto en la Capitulación, el capitán de la expedición recibía unas Instrucciones, que debía cumplir, en las que se determinaba todo lo que podía y no podía hacerse, y ello permitió mantener la disciplina, ya que se transformaba al capitán expedicionario en representante del orden y justicia real.

Las expediciones podían organizarse sin la existencia de una capitulación previa, pero lo que sí era imprescindible era la licencia, de lo contrario se caía en la ilegalidad.

El Proceso de la Conquista: una Visión Panorámica

“A la espada y el compás, más y más y más y más”.

(Lema de los conquistadores. Bernardo Vargas Machuca, portada de su *Milicia y Descripción de las Indias*).

Una visión panorámica de la empresa conquistadora permitiría distribuir el proceso de ocupación del territorio americano durante el siglo XVI en tres grandes etapas cronológicas, correspondientes a otros tantos escenarios geográficos y cada uno con rasgos singulares con respecto a los demás.

Las Antillas y el comienzo de la Conquista (1492-1521)

La primera tuvo como marco el ámbito antillano, ocupado por los castellanos entre 1492, año del primer desembarco de Cristóbal Colón en la isla de La Española, y el bienio 1519-1521, en el que se produce la primera vuelta al mundo y la conquista de México. En esta etapa caribeña cabría distinguir, a su vez, entre el período de exclusividad colombina (1492-1500) y los años en los que la responsabilidad de las Antillas estuvo a cargo de autoridades unipersonales o colegiadas, en un primer intento de fraguar un modelo de organización para estas incipientes Indias españolas: el mandato del gobernador Nicolás de Ovando (1502-1508), el virreinato de Diego Colón (1509-1515) y el gobierno de los frailes jerónimos (1516-1518).



El momento viene marcado en la metrópoli por la fundación de la Casa de Contratación en Sevilla (1503), que significaba la definitiva asunción por parte de la corona de la empresa indiana, y en las Antillas por la actividad descubridora, conquistadora y colonizadora. En estos cuatro primeros lustros del siglo se organiza el gobierno de las islas (gobernadores, tenientes de gobernadores, etc.), se fundan ciudades, se establece la primera audiencia indiana (1511), se crean las primeras diócesis ultramarinas con Santo Domingo como primada (1504) o como sufragáneas de Sevilla (1511), se consigue de Roma para la corona de Castilla el patronato universal sobre la Iglesia en Indias (1508), se regula el sistema laboral indígena y la encomienda en su modalidad antillana de servicios personales, se levantan iglesias y hospitales, se comienza la primera explotación sistemática de los recursos mineros (auríferos en este caso) y agrícolas americanos, se introducen los primeros contingentes de mano de obra africana, se establecen pueblos y reducciones indígenas de acuerdo con la política residencial española, se ensayan los primeros métodos misionales en la evangelización de los naturales de esos parajes, y se inicia la “lucha por la Justicia” en el trato con el indio (con el sermón del dominico Antonio de Montesinos en 1511), cuyo primer fruto será la promulgación de las Leyes de Burgos en 1512.

Son muchas experiencias nuevas en pocos años que se van simultaneando con las primeras empresas de conquista en las que se curten los hombres que protagonizarán la siguiente etapa cronológica. Primero se logra la ocupación efectiva de la isla, que sirvió de plataforma inicial a la ulterior irradiación antillana, La Española, controlada en su integridad entre 1502 y 1508. Más tarde, de 1508 a 1513, se organiza desde La Española la anexión

militar de las grandes islas inmediatas: Juan Ponce de León conquista Borinquen (Puerto Rico) en 1508-1511, y un año más tarde descubre la península de Florida; el sevillano Juan de Esquivel hace lo propio con Jamaica en 1509; y Diego Velázquez de Cuellar incorpora la isla de Cuba en 1511. Mientras tanto, en 1509, se apresta la primera doble expedición formal a Tierra Firme, encomendada a Diego Nicuesa (la zona de Veragua o Castilla del Oro) y Alonso de Ojeda (Urabá o Nueva Andalucía). En 1513, Vasco Núñez de Balboa descubre desde el istmo panameño el Mar del Sur (el océano Pacífico), confirmándose con ello la plena continentalidad de las recién descubiertas tierras americanas. La fundación de Panamá, la “Puerta del Pacífico”, en 1519 por Pedrarias Dávila marca el final de este período y el comienzo de la siguiente etapa.

La Conquista continental (1520-1550)

Supone el periodo cronológico más espectacular por sus logros territoriales, pudiendo también jalonarse en dos momentos o secuencias bien diferenciados: la fase de ocupación de los grandes altiplanos (México central y los Andes centrales) que servían de marco a la América nuclear indígena, cuna de las más altas civilizaciones del mundo aborigen (hecho que se produce entre 1521 y 1533), y la fase de dilatación a partir de estos focos de proyección a nuevos subforos, desde los que se lanzan vectores de conquista hacia otras zonas intermedias y marginales del continente, como Nueva Granada, Centroamérica, Quito, Chile, Venezuela y Río de la Plata (entre 1533 y 1545 ó 1550), fase ésta última que desgajaremos como tercer y último periodo cronológico de la Conquista.

Interesan particularmente las conquistas de México y Perú por las analogías y paralelismos que ofrecen los dos procesos. En ambos territorios estaban las más complejas y evolucionadas formaciones políticas y culturales de la América indígena, con elevados incentivos económicos (riqueza minera y tierras con variedad de suelos y climas), demográficos (mano de obra potencial) y políticos (posibilidad de aprovechamiento de las estructuras estatales preexistentes). Los dos se conquistan desde enclaves anexionados a La Española en la anterior etapa (México desde Cuba y Perú desde Panamá) después de diversas exploraciones previas de tanteo: las expediciones de Hernández de Córdova (1517) y Juan de Grijalva (1518) a México y la de Pascual de Andagoya (1522) y los dos viajes preparatorios al Perú de Francisco Pizarro (1524 y 1526). Las dos civilizaciones objeto de conquista ofrecían en una visión externa un cuadro similar de su situación política: relativa unificación en los vértices de poder, más en el inca que en el mundo azteca; una evidente fragilidad e inestabilidad institucional en razón del carácter reciente de sus respectivos procesos de expansión militar, más acentuado quizá también en los Andes centrales que en México por razón de conflictos dinásticos en la familia del inca; y tensiones internas entre la estructura estatal y los señoríos indígenas, que podían en cualquier momento inclinar la balanza de su apoyo en favor del pueblo invasor. En ambas zonas se daban coyunturas religiosas y culturales concretas de efectos psicológicos análogos: los presagios del regreso de Quetzacóatl en México y Viracocha en Perú, identificados con la llegada del hombre blanco. Las dos empresas estaban financiadas por particulares y eran capitaneadas por caudillos (Cortés y Pizarro) que ejemplifican el retrato prototípico del conquistador por antonomasia, ambos con indudables dotes políticas y habilidad sobrada para analizar la situación que viven las dos zonas y sacar

provecho en beneficio de sus objetivos militares. Las dos ofrecen igualmente bastante similitud por el esquema lineal (en el tiempo) y tripartito (por las secuencias de los procesos) en el desarrollo de los acontecimientos de las respectivas acciones de conquista: las etapas de Cuba a Veracruz, de Veracruz a Tenochtitlán y la definitiva conquista de la capital azteca en el caso de México; y de Panamá a Túmbez, de Túmbez a Cajamarca y de ésta última al Cuzco en el caso peruano. Ambos espacios geográficos se convierten en focos de irradiación para nuevos procesos conquistadores en áreas intermedias y marginales.

Durante el período de expansión por Nueva España se efectúa el avance hacia el sur de Alvarado (1524), por zonas de El Salvador y Guatemala, utilizando las rutas comerciales de otras culturas. Alvarado sometió a muchos pueblos mayas, logrando el título de gobernador de Guatemala, llegando a contactar con la línea de expansión de Panamá por el norte. Hacia el norte de México, la expedición de Nuño de Guzmán (1529-1536) destaca por su gran dureza con la población indígena, creando el reino de Nueva Galicia, en la actual Jalisco, al noroeste de México, sucediéndole en el gobierno Cristóbal de Oñate. Otra expedición fue la de Alvar Núñez Cabeza de Vaca, que empezando por La Florida llegó hasta Nueva Galicia tras recorrer el sur de los actuales Estados Unidos.

La dilatación de la conquista (1533-1550)

En contraste con las empresas de Cortés y Pizarro, las conquistas de las zonas ocupadas desde los focos mexicano y peruano más las anexionadas directamente desde España (Quito, Chile, Nueva Granada, Centroamérica, Venezuela y Río de la Plata) ofrecen también en líneas generales ciertas afinidades y características comunes, salvo alguna excepción concreta que no rompe el modelo. Todas ellas tienen lugar, lógicamente, unos años más tarde, la mayoría entre 1530 y 1545. Aparecen como procesos más confusos y accidentados en su desarrollo en

comparación con México y Perú. No son tan lineales en la sucesión de los hechos desde su primitiva organización hasta su culminación. Frente a los dos o tres años que emplearon las huestes pizarrista y cortesiana, son más lentas en el ritmo de penetración y control del territorio. Las más importantes, como son las de Nueva Granada, Venezuela o Río de la Plata, ofrecen una cronología similar y tres fases de ejecución: una de contacto y asentamiento inicial, otra de penetración y primera conquista y una última de consolidación definitiva. Todas ellas, por lo demás, tienen un protagonismo menos personalizado; por ejemplo, la llegada a Nueva Granada de Jiménez de Quesada, el tudesco Federman y Belalcázar de forma casi simultánea. Sobresalen también Irala y Ayolas.

Por otra parte, en esta América intermedia y marginal no se enfrentan a altas culturas fuertemente centralizadas en lo político y con desarrollos culturales parangonables a los de los estados inca o azteca. Incluso en Nueva Granada, el área cultural más compleja y evolucionada de todas ellas, todavía no se había logrado la plena unificación estatal (hablamos de la cultura cibcha). En el resto, la atomización política y cultural estaba mucho más acentuada; lo que obligó, a diferencia de México o Perú, a ir anexionando lentamente, de forma gradual, focos de poder aislados hasta lograr el pleno control del territorio. Igualmente tienen en común la ausencia de incentivos económicos y humanos similares a los de los altiplanos centrales. Si en verdad los móviles de la Conquista, como decía uno de sus protagonistas, eran “honra y riqueza, que todo cabe en un mismo saco”, ciertamente ni la cuenca rioplatense, ni las tierras venezolanas, ni el interior neogranadino disponían de potencial demográfico y de recursos económicos (sobre todo minas, salvo la mayor riqueza aurífera de Nueva Granada) como para atraer tan intensamente a los hombres que las invadieron como en las áreas peruana y mexicana.

Desde estas áreas intermedias, la expansión se dirige hacia el norte de México y, desde los Andes Centrales, hacia el norte y hacia el sur. En 1539 destaca la exploración llevada a cabo por



Hernando de Soto por el sudeste de América del Norte (Florida), sobre todo desde el punto de vista geográfico-informativo, no así del económico. También destaca la fracasada expedición de Francisco Vázquez de Coronado entre 1540-1542 con la finalidad de encontrar las Siete Ciudades de Cibola, aunque significó un importante avance geográfico, al recorrer el Mar de Cortés o Golfo de California, la desembocadura del río Colorado y las llanuras al oeste del Mississippi. En estos límites territoriales se encontraría el fin del avance español hacia el norte.

Desde los Andes centrales la conquista tomó dos direcciones: hacia el norte, Almagro y Belalcázar fundan en 1534 la ciudad de Quito, mientras Jiménez de Quesada funda en 1536 Bogotá. Desde Quito, una expedición al mando de Gonzalo Pizarro se dirige en 1541 a explorar el Amazonas, tras la cual regresó a Cuzco y encontró la muerte en la guerra civil peruana. Esta expedición fue continuada por Francisco de Orellana. En dirección al sur, Almagro y Valdivia se adentran en territorio chileno hasta que este último funda Santiago de Chile en 1542.

Existe una tercera característica común también a todas estas últimas empresas de la tercera fase de dilatación de la conquista hacia áreas marginales: los mitos y las erradas concepciones geográficas como factores impulsores o dislocadores de lo que hoy consideraríamos líneas ideológicas de penetración continental. Se busca el mítico El Dorado, la Ciudad de los Césares, el Rey Blanco o la Montaña de Plata, que son auténticos espejismos. En la consecución de estos objetivos áureos o argenteos surgen errores geográficos que hoy pueden parecer pueriles, pero que no lo eran para unos hombres que estaban desbrozando la geografía americana. Se piensa que la costa del Pacífico —el Mar del Sur— corre desde Panamá de oeste a este. O en el Río de la Plata se piensa en la cercanía de la Montaña de Plata, imaginando muy próximo el territorio de lo que después constituiría la audiencia de Charcas, hasta el punto de bautizar con su nombre el gran río que hacia allí les conducía.

Unos apuntes sobre la cartografía de las Américas

Tendrían que transcurrir varias décadas para que sobre la superficie de los pergaminos fuera apareciendo la auténtica configuración continental. Sorprendía ya en 1507 la genial intuición de Martín de Waldseemüller, presentando el perfil litoral de las nuevas tierras como continente exento y el frente pacífico correctamente trazado; sin embargo él mismo rectificaría su obra en 1513 y 1516, apareciendo de nuevo un continente de fronteras occidentales confusas. Pero a partir de 1521, con el inicio de la conquista continental, se trabaja ya sobre bases más firmes; cartógrafos y cosmógrafos de la Casa de Contratación sevillana, maestros en el “arte de marear”, editores y humanistas de distintas nacionalidades del mundo van acumulando escrupulosamente todos los datos y referencias que desde el Nuevo Mundo remiten en sus crónicas y relaciones los conquistadores. Las cartas de Pedro Apiano (1520 y 1548), Robert Thorne (1527), Diego Ribero (1529), Jerónimo Münster (1540), Abraham Ortelius (1570) y Hernando Solís (1598) marcan los hitos fundamentales de este proceso de plasmación gráfica, merced a la contribución de marinos y funcionarios y, sobre todo, gracias a la aventura personal de unos conquistadores que, arrojando riesgos sin límite, fueron escudriñando por el interior de su masa continental ríos, lagunas, desiertos y montañas —datos todos estos que se recogen en la Casa de la Contratación de Sevilla—. En torno a 1570, cuando la Corona da

por cerrada oficialmente la etapa de Conquista, América presenta ya en la cartografía una fisonomía reconocible para el hombre actual.

La Figura del Conquistador

“Dioses deben ser éstos, que vienen de donde el sol nace... Éstos deben de ser los que han de mandar, señorear nuestras personas y tierras, pues siendo tan pocos, son tan fuertes que han vencido tantas gentes”.

(Comentario indio sobre los conquistadores)

Y es que antes de entrar en mayores profundidades, deberíamos plantearnos quién era el conquistador. ¿Qué impulsó a esos hombres a salir de su tierra e ir a luchar contra completos desconocidos a lugares que era tan remotos para ellos entonces como puede serlo la Luna para el hombre moderno (no nos hacemos a menudo a la idea de lo apropiado de la expresión “Nuevo Mundo”) en nombre de unos reyes que nunca llegarían a pisar dichos dominios? Intentaremos comprender sus motivaciones a través del estudio de su figura.

Perfil social del conquistador

Las huestes conquistadoras estaban conformadas por individuos cuyas edades mayoritariamente oscilaban entre los 30 y 45, personas ya maduras, ya que en la época alguien mayor de



40 años era considerado viejo. Inicialmente fueron mayoritariamente andaluces y extremeños, aunque pronto les siguieron hombres del resto de Castilla.

Provenían de una España marcada por su rígida sociedad estamental, donde quienes no poseían bienes y riquezas tenían muy pocas posibilidades de medrar socialmente. Estos conquistadores y colonizadores no pertenecían a clases sociales muy elevadas (sólo la más baja nobleza se embarcó para América), sino que eran hidalgos, segundones, artesanos, labradores, pastores, marineros, clérigos, oficiales reales y representantes de las múltiples profesiones liberales de la época; que, por lo general, abrazaron su oficio por necesidad y no por vocación, salvo contadas y honrosas excepciones. Albergaban por tanto la ilusión de superar su condición social y acceder a los privilegios que en su tierra natal les estaban vedados. Asimismo, la mayoría no solía tener experiencia militar previa —aunque siempre había veteranos—, por lo que se vieron abocados a convertirse en combatientes más o menos improvisados. Por ende, no solían ser gente culta, exceptuando los clérigos, algunos nobles, los mercaderes, los profesionales liberales o los funcionarios.

Esperanzados y movidos por los fabulosos relatos de los que volvían de las Indias, se embarcaban en Sevilla para “hacer las Indias”. Además no sólo se afanaban por medrar socialmente, sino que influyeron poderosamente otros factores como el deseo de poder, riquezas, honra y fama, deseos que condicionaron asimismo su forma de actuar. Aspiraban a ser reconocidos y recordados, y a regresar a las tierras de origen —aunque muchos acababan quedándose en las nuevas tierras— cargados de riquezas y títulos.

Perfil cultural del conquistador

Los conquistadores vivieron a caballo entre la Edad Media y la Edad Moderna, por lo que su mentalidad desarrolló aspectos y características propios de ambas épocas.

Características de raíz medieval fueron:

- **Providencialismo:** Les llevaba a considerarse portadores de la verdadera fe, por lo que se hallaban en la necesidad de transmitirla a los que la desconocían. Eran, por lo general, hombres de profunda religiosidad.
- **Predestinación:** Relacionándose con el punto anterior, muchos se sentían abocados hacia la empresa conquistadora, pues les estaba encomendado de forma divina. Otros tanto consideraban la Conquista como la continuación de la recién terminada Reconquista (de ahí también la explicación de la reiterada destrucción de ídolos religiosos en sus campañas, tratando de erradicar las idolatrías que ellos consideraban pecado contra Dios y contra la Naturaleza).
- **Espíritu caballeresco:** Les impulsaba a servir a Dios y al Rey.
- **Búsqueda de mercedes reales:** Relacionado con el punto anterior, ya que asociaban el servicio a la Corona con las mercedes otorgadas por ésta en pago a los servicios prestados.
- **Ideal señorial de la vida:** Aspiraban sobre todo a tener vasallos como manifestación externa de autoridad y prestigio, aunque pocos lo lograron realmente, ya que la Corona, siempre recelosa de tendencias señoriales que minaran su realengo, otorgó pocas mercedes consistentes en títulos nobiliarios, otorgando a cambio encomiendas o



cargos administrativos (esto último a quienes tuvieran la preparación adecuada). Esta medida de la Corona fue aplaudida por la nobleza castellana, que veía a los conquistadores como unos indignos advenedizos.

- **Escaso espíritu crítico:** Lo que les llevaba a creer en mitos y leyendas fascinantes, que impulsaron su afán explorador. Efectuaban asimismo descripciones falsas y sobredimensionadas sobre lo que veían (y no veían), buscando también así engrandecer su gesta, que no fue pequeña de por sí, sin necesidad de realce.
- **Fanatismo:** Este fue uno de sus grandes acicates, que les indujo a ser irreductibles, ciegos e infatigables ante situaciones en las que en condiciones normales el resto de la Humanidad hubiera desistido del esfuerzo necesario para alcanzar un determinado propósito.
- **Espíritu combativo:** Es una característica evidente y muy aparente del conquistador, puesto que se encontraba permanentemente en territorio enemigo, rodeado de adversarios y sin posibilidad de volver atrás.

Y las características de raíz renacentista-moderna fueron

- **Individualismo:** Los conquistadores anhelaban realizar hazañas con el fin de ser recordados a posteriori de modo personal; ésta era la concepción renacentista de la fama.
- **Afán de obtener riquezas:** La codicia se advierte fácilmente en toda la hueste conquistadora. Pero mientras que algunos de los personajes principales —capitanes como Cortés, Pizarro, Alvarado o Benalcázar— una vez obtenido un buen botín buscaban reinvertir lo ganado en nuevas empresas conquistadoras, el soldado conquistador de a pie lo que busca es retirarse con sus bien merecidas ganancias para no volver a tener que empuñar la espada en el resto de sus días —aunque muchos, adquiriendo el acelerado y

fatalista estilo de vida del soldado, gastaban lo obtenido apenas lo conseguían—. Hay que entender, pues, su codicia como un pecado natural del que nada tiene y lucha con ahínco por conseguir algo para mejorar su vida.

- **Sentido pragmático:** Referida a considerar como legítimo y oportuno cualquier medio considerado como necesario para obtener un fin determinado, o, dicho más sencillamente, el maquiavelismo: “El fin justifica los medios”. El ejemplo más claro es la crueldad desplegada en ocasiones frente al indio —torturas, aferramientos, etc.—, que hay que entenderla en el sentido de que buscaban aterrar al enemigo para que se rindiera, y obtener así una pronta victoria sin mermas sus fuerzas.

Notas finales

Mucho se ha escrito sobre la figura del Conquistador. Para muchos han sido audaces, incompotables, infatigables, inoportunos, trascendentes, arrogantes, santos, rapaces, turbulentos, temerarios, implacables, crueles, tercios, sufridos y valientes —sobre todo valientes y llenos de coraje—.

A la rapiña, crueldad y violencia, testarudez e imprudencia se les añade el espíritu destructivo, el individualismo, la religiosidad, la entereza, el espíritu legalista —esto ha sido ya ampliamente tratado en el apartado sobre la legalidad de la Conquista—, el amor a la tierra que conquistaron, la audacia, la lealtad, la prodigalidad y la codicia, como notas típicas del conquistador.

Del Batallar y las Armas

“Perdieron el juicio, quedaron desmayados [ante el disparo de un cañón]. Cayeron, se doblaron cada uno por su lado: ya no se tuvieron en sí. [...] Y cuando cae el tiro, una como bola de piedra sale de sus entrañas, va lloviendo fuego, va destilando chispas, y el humo que de él sale es muy pestilente, huele a lodo podrido, penetra hasta el cerebro causando molestias. [...] Pues si va a dar contra un cerro, como que lo hiende, lo resquebraja, y si da contra un árbol, lo destroza hecho astillas, [...], cual si alguien lo hubiera soplado desde el interior.”

(Comentario indio sobre las armas de fuego)

He aquí un aspecto fundamental del tema que nos ocupa: el batallar. ¿Cómo se desarrollaban las épicas batallas de la Conquista? ¿Qué factores influían a favor y en contra de uno y otro bando, y cómo luchaban para hacerlos valer? Estudiaremos la composición de la hueste conquistadora y la indígena, sus tácticas militares y formas de combatir, así como la impedimenta guerrera y armamento de ambos bandos.

La hueste conquistadora

Al son de cajas, pífanos y trompetas se plantaba un banderín de enganche y se anunciaba que el enrolamiento estaba abierto. Les estaba vetado alistarse a los moros, judíos, herejes, castigados por la Inquisición, mujeres solteras, negros ladinos, gitanos, etc., aunque no era una norma llevada a rajatabla. Atraídos por el prestigio del capitán, por la bulla armada por el

alistamiento y por la fama de las tierras a conquistar, se presentaban los soldados. En general la hueste la formaron españoles, aunque a veces había también extranjeros. La recluta podía realizarse en España o en las Indias. La ligazón entre el caudillo y sus soldados —al menos la formal— era la del “pleito homenaje”, debiendo el guerrero jurar fidelidad seguir a su capitán y morir en su compañía, de ser necesario (al menos hasta acabar con el objetivo marcado en la expedición).

Englobados en la hueste iban no sólo soldados, sino médicos, cirujanos y marineros, de ser necesaria la navegación. Además de otros dos elementos muy importantes: los capellanes y los oficiales reales, siendo la misión de estos últimos la de control o fiscalización. A manera de agregados políticos iban tres representantes de la Hacienda real: tesorero, contador y factor, que se encargaban de separar para el Rey el quinto de todo el botín (el llamado quinto real) y daban su parecer en los hechos a verificar. La separación del quinto real precedía al reparto del botín (al margen de que, de entrada, al Rey le correspondía la persona del jefe indígena, sus familias y sus riquezas; aunque esto cambió más adelante). Reunidos los soldados, cada cual recibía una parte directamente proporcional a sus méritos, armas y bestias que llevaba —los perros y sobre todo los caballos daban derecho a una porción mayor, dado su valor y gran utilidad en el campo de batalla—.

Indios cargueros o tamemes e indios aliados como intérpretes, adalides (guías) o guerreros completaban el ejército indiano, al cual seguían unas recuas de cerdos y acémilas cargadas con armas, pan casabe, bizcocho, ropas, harina de maíz tostado para elaborar la mazamorra, y demás alimentos, así como baratijas para efectuar “rescates” o trueques.

En cuanto al abono de los haberes de la tropa y la organización del ejército, todo corría a cargo de particulares, generalmente a cargo del capitán de la hueste. Éste, bien solo, bien asociado, aportaba el capital. El soldado recibía como paga un tanto del botín, tierras e indios. Si era pudiente, el milite debía colaborar con su equipo bélico y hasta llevar el caballo (todo lo cual quedaba anotado en las llamadas “Relaciones de méritos y servicios”). Además el capitán mantenía la disciplina debiendo hacer cumplir los mandatos de las Instrucciones (otorgadas junto con la Capitulación), que regulaban: el sistema de navegación, el modo de hacer la guerra, la prohibición de blasfemar, del amancebamiento y de jugar, la obligación de hacer alardes y la de evangelizar, el deber de tomar posesión jurídicamente, etc. Éstas se seguían en la mayor parte de los preceptos, aunque a veces se burlaban, imponiéndose en ocasiones la disciplina





mediante escarmientos que sirviera de ejemplo al resto de la tropa, como ahorcamientos.

La jerarquía dentro de la heterogénea tropa formada por la hueste conquistadora la determinaba la Corona en cuanto al jefe supremo, quien, a su vez, designaba a sus subordinados. Bajo el Capitán general estaba el Maestre de campo, especie de jefe de estado mayor, reemplazado cuando faltaba por el Sargento Mayor. Seguían los Capitanes, Alféreces y Cabos de escuadra. Sin embargo lo reducido de la tropa exoneraba de la totalidad de estos cargos.

Los ejércitos eran realmente pequeños. Claro que junto a este exiguo número de individuos blancos iban centenares —o miles— de aliados cobrizos. El indígena, no sólo como intérprete —traductor, guía y consejero—, sino como soldado, tuvo un papel fundamental en el bando hispano. Los conquistadores aprovecharon los odios preexistentes entre las tribus para allanar la el camino hacia la conquista.

Dada la cantidad de pertrechos que debían llevar con ellos la marcha era a menudo muy dificultosa, máxime cuando habitualmente el terreno y otros elementos la obstaculizaban. Los sufrimientos fueron increíbles: dormían en los árboles, morían retorciéndose bajo el efecto venenoso del curare, se quedaban de pie helados (las primeras expediciones al Chile), se enterraban en la arena para dormir y evitar los insectos (Pizarro), atravesaban desnudos los ríos con las ropas sobre la cabeza (Balboa), se comían los perros para vencer al hambre (Pizarro o Alvarado) y hasta a sus propios compañeros (Mendoza), sufrían el soroche, eran acibillados por niguas, hormigas, mosquitos y toda clase de animalejos, morían de hambre y de sed, caían despeñados a los abismos, perecían ahogados en los ríos, servían de víctimas para sacrificios rituales, cruzaban ciénagas palúdicas y ríos llenos de

reptiles, etc., sin parar nunca, sin desfallecer nunca, atentos a la naturaleza hostil, traicionera, y a la indiana silenciosa que los acechaba y seguía marcando su ruta con rápidas flechas, o esperando coger a los rezagados y a los caídos en las trampas. La vigilancia era continua, en marcha o en vivaque. No podían descuidarse ni un momento. Dormían vestidos, calzados y armados.

Al llegar la noche, acampaban o seguían andando para evitar el peligro de los indios al acecho. El campamento quedaba situado en algún lugar *ad hoc*, con leña y agua cercana. Tiendas de cáñamo o chozas de paja se alzaban en torno a una plaza a la que daban cuatro calles, en cuyas bocas se montaban un centinela. Otras veces se hacía una simple empalizada (palenques) y se metían dentro. Y si no había resguardo posible dormían con el cielo por techo y arrebujados en sus capas, mantas y escaupiles. Rondas y velas daban seguridad al sueño.

Introducción al batallar en las Indias

En los primeros contactos con los españoles los indios luchaban bajo el terror y la divinización de los dioses blancos y barbados cubiertos de metal que llegaban allende el mar, y acorralados por la novedad de la pólvora, el hierro y el acero, el caballo y el perro. Pero el conquistador también encontró algunos inconvenientes: el misterio, las trampas, la fauna y la flora traicioneras, el clima, el desconocimiento del terreno, la increíble superioridad numérica del enemigo, las flechas y el veneno, así como la encarnizada y valerosa lucha del indio cuando alcanzaba a comprender que se lo jugaba todo.

Los españoles hacían lo imposible por luchar en descampado, donde sirviese la caballería y pudiera desplegar una batalla frontal; el indio, en cambio, trataba de atraerlo a lo escabroso, lo angosto y lo abrupto. En algunas regiones en las que la lucha se prolongó el indio alcanzó un mejor conocimiento de la táctica hispana, lo que aprovechó para buscar y emplear una contratáctica *ad hoc*; así como la utilización de materiales bélicos que, en principio, fueron patrimonio del soldado hispano, pero que adquirieron y aprendieron a manejar.

Otro planteamiento táctico diferencial de base es que los conquistadores al batallar buscaban provocar con sus armas la muerte del enemigo, mientras que los indígenas —al menos frecuentemente— trataban de capturar vivo al oponente, para poder ofrecerlo en ceremoniales de sacrificio en ofrenda a sus dioses, o sencillamente para hacerlo prisionero, aunque esto dependía de las zonas de conflicto y de las culturas que en ellas habitasen. La consecuencia eran concepciones de combate fueran radicalmente distintas.

Ni que decir tiene que la victoria solía estar casi siempre de la mesnada conquistadora, a no ser que se tratara de un enemigo demasiado numeroso —normalmente las proporciones estaban en torno al 100 a 1, a favor de la indiana—, de un medio hostil —como la selva o la cordillera de los Andes—, o en angosturas tales como un paso forzoso de un río o desfiladero, donde podían ser fácilmente emboscados sin posibilidad de hacer valer sus ventajas tácticas.

Del batallar e impedimenta del conquistador

El atuendo bélico de la mesnada conquistadora hispana era de lo más diverso. Caballos, perros, arcabuces y falconetes constituyeron elementos de primer orden por su eficacia y por el factor sorpresa —eran totalmente desconocidos por los indígenas

y provocaron auténtico terror entre sus filas—. Los perros actuaron, sobre todo, en las Antillas; los caballos en lugares llanos.

Casi podemos hablar de un arma psicológica “divina” en dos sentidos. El primero es la sorpresa que produjo al indio el reconocer en el conquistador los atributos divinos de ciertas leyendas comunes que compartían —con escasas diferencias— la mayor parte de los pueblos amerindios. Las predicciones de Quetzacóatl y Viracocha, los dioses retornando allende el mar de Oriente. Aquellos hombres blancos y barbados —atributos que compartían los citados dioses— que llegaban en casas flotantes y con tan extraña impedimenta y criaturas que los acompañaban no podían ser sino dioses. Pese a tal creencia inicial, con el tiempo los indios acabarían viendo esfumada dicha divinidad. El segundo sentido puede atribuirse al reforzamiento moral y de la voluntad que recibieron los conquistadores al verse divinizados, creyéndose ayudados por su propia Divinidad, entendiendo la Conquista casi como una prolongación de la recientemente concluida Reconquista. No puede hablarse de la hueste conquistadora sin referirse al Apóstol Santiago, Santiago Matamoros, vencedor de mil batallas, que infundió ánimos a los españoles en múltiples ocasiones, lo que quedó reflejado en cientos de topónimos en toda la geografía americana.

Con las mismas reservas de la anterior podríamos catalogar como “arma biológica” del bando español las nuevas enfermedades infecciosas que portaba la hueste conquistadora de natural, sin intención ni conocimiento de que pudieran resultar un medio ofensivo. Pero las enfermedades europeas —como la viruela, malaria, sarampión, tifus y gripe— para las que no tenían los indios protección inmunológica causaron un efecto devastador sobre la población indígena, siendo vitales, por ejemplo, en el asedio de Tenochtitlán.

Los caballos supusieron en la Conquista un factor bélico fundamental. En un principio el indígena, al ser un animal totalmente desconocido en el territorio americano, creyó que caballo y jinete eran un solo monstruoso ser, incrementándose su estupor al verlos descomponerse en dos. Su empleo lo condicionó el terreno. Iban defendidos con pecheras, testeras y costados de algodón o cuero, y frecuentemente portaban petrales de cascabeles para asustar a la indiana —producía un efecto demoledor, llegando algunos indios a enloquecer en la batalla— y para alentar los mismos caballos. Sin embargo y con el tiempo, el indio se acostumbró a su presencia, empleando contra ellos la trampa-hoyo y la boleadora en el Río de la Plata. Más tarde llegaron a domarlo y a utilizarlo tan eficazmente como el español. Tan inseparable y útil fue el caballo para el conquistador

que algunos caballos cuentan con hazañas y nombre propios.

“Cuando corren hacen estruendo; hacen estrépito, se siente el ruido, como si en el suelo cayeran piedras. Luego la tierra se agujerea, luego la tierra se llena de hoyos en donde ellos pusieron sus patas. Por sí sola se desgarran donde pusieron mano o pata...”

(Comentario indio sobre el caballo)

La principal baza del combatiente a caballo (que cabalgaba a la jineta) era su velocidad, que le permitía caer sobre las formaciones indias en un tiempo muy corto y causar estragos fulminantes. La caballería era el arma perfecta para la exploración, el contraataque en retirada y la aniquilación del enemigo en fuga. Los jinetes actuaban siempre en pequeños grupos de tres o cuatro, para socorrerse. En el combate, un experto jinete nunca detenía su montura; la mantenía en trote permanente, a media rienda.

El perro también jugó un papel importante en batallas y persecuciones, maravillando a los conquistadores su instinto para distinguir un indio guerrero de otro pacífico. Los indios sólo conocían una raza de perrillo gordo que no ladraba y que criaban como alimento. En comparación, los perros de guerra de los españoles se les antojaron auténticas bestias endemoniadas, grandes, agresivos y veloces. La raza que se utilizó principalmente fueron los alanos, aunque también se llevaron perros de guerra; sin embargo se acabó refiriéndose a ellos como alanos por extensión. Estaban especialmente entrenados y eran realmente fieros e inteligentes. Solían llevar acolchados protectores —escaupiles o colchas enguatadas— eficaces contra las flechas envenenadas, su principal enemigo. Hubo perros que sobresalieron y alcanzaron nombre propio en las crónicas, al igual que los caballos.

La artillería (principalmente pequeños falconetes y algunas culebrinas), los mosquetes, los arcabuces y las escopetas fueron decisivos en la conquista, pese a que fueron escasas al principio del proceso conquistador. Para el indígena era algo diabólico, inexplicable. Sintió todo el pavor de lo infernal al oír el estruendo, ver las llamas y no saber cómo le llegaba el proyectil mortal. Para ellos eran rayos que obedecían el mandato de los castellanos. La lluvia y la necesidad de vadear ríos y lagunas entorpeció el uso de estas armas. Respecto a las pistolas, es muy infrecuente ver alguna en las Indias hasta mediados del siglo XVI, cuando empieza a extenderse la llave de rueda; aún así sigue siendo poco habitual, dada la complejidad y relativa delicadeza del mecanismo. Cuando realmente su hacen más habituales es desde principios del siglo XVII, con la aparición de la llave de pedernal (o de chispa).

Ballestas, espadas (espadas militares, de doble filo, como la espada de punta y corte o la de mano y media), puñales, dagas, lanzas, picas e incluso alabardas completaban el cuadro de armas ofensivas del conquistador. Mientras que cotas de malla, corazas, morriones, celadas, cascos, petos, coseletes, rodela (que solían combinarse con la espada, constituyendo ambas el equipamiento del “rodelero”), adargas y otros elementos constituían el elenco de armas defensivas. Entre ellas hay una especial: el escaupil, una especie de camión o “capotillo vizcaíno” acolchado de lana, ancho y ahuecado, que amortiguaba los flechazos y servía de colchón para dormir. Los indios lo empleaban, y bien pudieron los españoles tomarlo de ellos, o simplemente generalizar para este fin el jubón acolchado medieval. Por lo general, de las armaduras más pesadas sólo se tomaban algunas piezas de la



parte superior del cuerpo. Con el tiempo muchos combatientes españoles terminaron cambiando la coraza, muy pesada y sofocante con el calor, por las armaduras de algodón acolchado de los indios, frescas y ligeras.

La tropa española no portaba un atuendo guerrero uniforme, sino que era de lo más heterogéneo y colorido que imaginarse pueda. Al partir tras el reclutamiento cada cual llevaba lo que podía y tenía, y ya en campaña se adaptaban a las circunstancias, y las armas variaban según las zonas (en las zonas más húmedas las armas de fuego perdían efectividad, oxidándose además más fácilmente las espadas).

La orden de marcha del ejército venía determinada por el terreno; en la selva se imponía la “fila india”, y el rastreo corría a cargo de los soldados llamados adalides. Cuadrillas de macheteros abrían sendas y dejaban señales que sirviesen de guía ante una posible retirada. Como ya comentábamos, los españoles trataban de luchar en campo abierto, para maximizar la eficiencia de la caballería, mientras que los indios trataban de llevarlos a su medio natural, a las angosturas selváticas donde poder emboscarlos. El combate, de presentarse, generalmente era desordenado; y la persecución era de pequeño radio, para no perderse en la selva, en caso de que no se llevasen perros.

En la llanura helada o ardiente el orden de avance y ataque podía ser formal, siguiendo las tácticas europeas, buscando una batalla frontal en la que poder desplegar todos sus recursos armados; y si era un terreno despejado y llano, mejor, para poder emplear la caballería con eficacia. Ésta última abría y cerraba la marcha. Delante iba la bandera, ondeada en múltiples combinaciones; seguían los armados de espada, los jinetes, los ballesteros, otra vez jinetes, arcabuceros y así. Al ataque precedía siempre el grito ritual de “¡Santiago, cierra España!”.

Los españoles trataban de actuar con el factor sorpresa de su lado, abrumando al enemigo —ayudados por las aterradoras armas de fuego— obligándole a rendirse sin entablar un cruento combate, aunque esto no se conseguía habitualmente.

A partir de la conquista de México, los españoles emplearon la fórmula de apoderarse del jefe enemigo, pues comprobaron que esto desmoronaba la disciplina y resistencia indígenas; aunque este procedimiento fue inútil en regiones tribales regidas por cacicazgos. Hernán Cortés comprobó en México la eficacia de una táctica parecida, al cargar en la batalla de Otumba hacia el lugar donde se encontraban los estandartes aztecas. Al instante cesó el ardor combativo de los aztecas, que iniciaron una desorganizada retirada (30.000 aztecas) ante las tropas cortesanas (en aquel momento 400 españoles, y algo menos de 2.000 indios tlaxcaltecas), pues creían que el teúl les había conquistado el espíritu que dominaba la batalla representado en sus símbolos de guerra.

Del batallar e impedimenta del indio

El indígena convoca a sus hombres mediante tambores —a veces hechos con las pieles de los enemigos vencidos— o columnas de humo, realizan parlamentos, sacrificios y ceremonias, danzas y pinturas corporales, precediendo todo ello al estado de guerra. Declarado éste, corrían cautos y silenciosos al encuentro del invasor. Acechaban armados de la astucia, el silencio y el material ofensivo. Una vez iniciada la pelea, se elevaba al cielo un griterío infernal de insultos, loas propias e incitaciones.

Arcos y flechas fueron las armas más corrientes. Los arcos, según regiones y culturas, eran distintos en su forma, aunque

siempre de madera. Las flechas también ofrecían diversos modelos: podían tener la punta de huesos de pescado o de madera endurecida al fuego, de sílex o incluso de obsidiana. Con el fin de que permaneciesen dentro de la herida se hacían frágiles estas puntas, partiéndose el astil de la flecha al intentar extraerla. Atrás les ponían plumas multicolores o cáscaras de nueces agujereadas que producían un silbido sobrecogedor. La rapidez de disparo era admirable, pudiendo algunos lanzar veinte flechas en un minuto. Tenían un impulso enorme, y contra ellas sólo cabía como defensa el salto oportuno, la rodela o el escaupil. El blanco era posible hasta desde 140 metros de distancia. Algunos pueblos indios —como los aztecas y los quechuas— emplearon para impulsar la flecha un aparato llamado estólica o atlatl, una especie de vara de madera en uno de cuyos extremos había un pequeño gancho sobre el que se apoyaba la parte posterior del dardo.

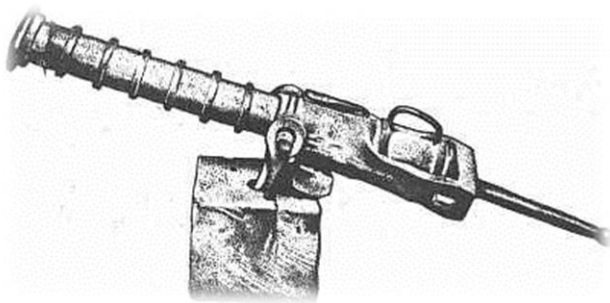
La efectividad de las flechas se veía acrecentada por el uso de veneno en ellas, para el cual en muchas ocasiones los españoles no hallaban un contraveneno. Es curioso que los pueblos que disparaban flechas emponzoñadas (fuera la flecha mojada o untada) eran los más pobres y atrasados, como en el Caribe, Tucumán o los Mojos, y no así en México, Perú o Ecuador. La flecha envenenada fue la más eficaz arma indígena, aunque el veneno también se aplicaba a púas que dejaban en el suelo o prendidas de los árboles.

También emplearon los indios armas gaseosas, como columnas de humo producidas por maderas verdes quemadas, o el sahumero de ají y pimienta quemada, que producía quemazón en los ojos. El ají en la forma de polvo molido provocaba intensos estornudos que hacía bajar la guardia a los hispanos.

La cerbatana, lanzas endurecidas al fuego, macanas, porras, hachas, hondas y boleadoras, púas, estacas, hoyos, trampas, puentes falsos y galgas completan el arsenal indígena ofensivo y defensivo. Casi todos los pueblos amerindios se armaban con la lanza hecha de caña o palmas cimbreadas, cortas o largas (éstas últimas era más eficaces contra la caballería).

Con fuertes maderas construyeron potentes macanas, una





suerte de pesadas mazas eficaces en el cuerpo a cuerpo. Particularmente famosa es una derivación de la macana realizada por los mexicas, el maquahúitl, que era del tamaño de un machete, hecho de madera dura, con varias hojas afiladas de obsidiana incrustadas y una cinta en el extremo inferior para sujetarla al brazo del guerrero. Su objetivo principal no era el de matar a los enemigos, sino poder malherirlos o aturdirlos para que pudiesen ser capturados después, y así poder sacrificarlos en los templos. Al dar sus primeros golpes los maquahúitl eran mortales, pero las piedras se iban rompiendo en el curso de la batalla, acabando en simples garrotes de madera. De semejante uso y utilidad al de los maquahúitl y las macanas fueron las hachas de piedra. También se utilizaba el oscuro mineral para fabricar la hoja de puñales de obsidiana, que aunque utilizados ritualmente en los sacrificios, también se utilizaban a veces en batalla, pero no eran habituales dado que tendían a romperse con relativa facilidad.

En los pueblos de llanura se tropezaron las huestes conquistadoras con la boleadora de dos y tres piedras, que fueron el mejor antídoto contra el caballo. Las dos o tres piedras estaban unidas a sendas cuerdas que paraban en un solo cabo; el indio las agitaba sobre su cabeza y las tiraba a los pies del guerrero o del caballo, enredándolo e imposibilitándole todo movimiento.

La protección más habitual del indígena mexica era el escaupil, que como ya hemos comentado anteriormente era una prenda acolchada con algodón que se utilizaba como protección contra las flechas. Asimismo portaban a veces escudos de madera o fibras trenzadas.

El aspecto del indio en la guerra no era tranquilizador: pintados terroríficamente, con cascos que podían ser cabezas de tigre u otros animales, como los guerreros jaguar o los guerreros águila aztecas; con pelos largos, en trenzas o afeitados; con cola, orejera, aretes en las narices o colmillos; aupados por su algarabía y el ruido de tambores, caracolas, trompetas y fotutos, etc., se lanzaban a la “guasábara” (lucha) abiertamente o en emboscadas mortales. Por ejemplo, la táctica más habitual de los aztecas en la batalla era el ataque frontal de masas de guerreros precedido de una lluvia de flechas, piedras o jabalinas. Como el principal defecto de este ataque era que sólo luchaban los hombres de las primeras filas, los mexicas tendían a abrir las fuerzas y formar un frente muy amplio, lo que hacía muy frágil su centro. Los combatientes mejor preparados luchaban en las primeras posiciones, y cuando la fatiga les iba restando ímpetu eran sustituidos desde atrás por otros guerreros. Este sistema rotatorio permitía prolongar los combates durante varias horas. Además, aunque los mexicas no usaban uniformes propiamente dichos, existían unidades militares que portaban plumas y banderolas del mismo color, siendo los oficiales fácilmente distinguibles en el campo de batalla por sus vistosos atavíos y los estandartes de madera y tela que llevaban fijados a la espalda, lo

que les hacía fácil presa en el combate. Cuando el estandarte del comandante en jefe caía, como ocurrió en Otumba —como comentábamos anteriormente—, los indios daban la batalla por perdida y emprendían la retirada, lo que se traducía en un desastre total, ya que los españoles no dejaban escapar al enemigo, sino que lo perseguían hasta destruirlo por completo.

Para terminar comentaremos que para los aztecas (y como ellos también otras tantas culturas indígenas) existían dos clases de guerras: la de conquista y la ritual —o guerra “florida”—. La primera estaba destinada a ampliar territorio y obtener tributos, y la segunda tenía como objetivo la captura de prisioneros para alimentar los altares de sus insaciables divinidades. En esas expediciones no intentaban matar a sus adversarios, sino apresarlos vivos. Cuando tenían suficientes prisioneros cesaba la pelea y los conducían a los templos, donde eran sacrificados por los sacerdotes, que les arrancaban el corazón palpitante como ofrenda a los dioses. Debido a esto sus armas no solían estar diseñadas para matar (como es el caso de la macana, que ya comentábamos), sino para herir e incapacitar al adversario, facilitando su captura, lo que ayudó al conquistador, cuyo armamento sí estaba diseñado para matar.

Consecuencias de la Conquista sobre el Indígena

“[...]como si todos hubieran comido hongos estupefacientes, como si hubieran visto algo espantoso. Dominaba en todos el terror, como si todo el mundo estuviera descorazonado, y cuando anochecía, era grande el espanto, el pavor que tenían sobre todos, el miedo dominaba a todos, se les iba el sueño, por el terror.”

(El “trauma de la conquista” visto por el indio)

Al reflexionar sobre el posible significado que la conquista tuvo para el indígena americano, no hemos de olvidar que, en determinadas regiones del Nuevo Mundo, los pueblos que iban a ser sometidos por los españoles se encontraban en un período de franca descomposición (los mayas, por ejemplo), en tanto que, en otras, no les era extraño el choque violento con un pueblo dominante y dominador (como por ejemplo, los incas). La gran novedad va a consistir en que los españoles se impondrán desde el exterior y portando unos elementos culturales y civilizadores totalmente extraños.

En las sociedades indígenas el choque con los europeos ocasionó alteraciones demográficas, sociales, económicas, políticas, religiosas y culturales. No es factible afirmar de manera tajante que se dieran cambios totales en la realidad americana, pues algunas estructuras indígenas van a sobrevivir. Dentro de las alteraciones que la población indígena sufrió, cabe mencionarse como una grave consecuencia de la conquista la fuerte caída poblacional. Al margen de si eran 13 ó 120 los millones de indígenas que habitaban en el Nuevo Mundo, lo importante es saber que la totalidad de la población disminuyó en un 70% ú 80%, y que la caída acarrió en muchas zonas desajustes y desorganización social. El hecho quedó grabado en la mente del indígena, de tal manera que aflora más tarde cuando se trata de dar respuestas para confeccionar las relaciones geográficas. Los indios en tal momento son conscientes de ser menos, ya sea a causa de las guerras, epidemias,

desplazamientos, alcohol, etc. Más adelante trataremos más a fondo las causas de la alta mortandad indígena, junto con los sistemas de trabajo para la mano de obra india.

En el campo de la economía también se vio afectado el mundo indígena; no sólo porque se le enrola en el sistema y mecanismos de una nueva economía (dura, por lo general, para el indio), sino porque se le fijan nuevos centros económicos que motivaron la movilización de masas humanas con el consiguiente desarraigo. Por otro lado, la disminución de la población y su traslado motivaron a veces el abandono de tierras antes cultivadas, con la consecuente secuela de merma en la producción indígena. La misma introducción de las monedas, con la obligación de pagar con ellas, ocasionó cambios, pues el indio tuvo que ponerse a trabajar —se proletariza— para obtener el dinero. Asimismo se introducen multitud de elementos con tremenda importancia económica que hasta ahora les eran ajenos: el caballo, la rueda, la escritura —en muchos casos—; y, poco a poco, cultivos y animales nuevos (ovejas, cabras, gallinas, patos, vacas, trigo, arroz, vid, garbanzos, naranjas, azafrán, centeno, caña de azúcar, etc.).

Políticamente el poder pasó de unas manos a otras. Los españoles poseen el poder, contando para ello a veces con la colaboración de los mismos indios (los “indios amigos”, colaboracionistas en la conquista, curacas, etc.), que se acomodan por propio interés a la nueva situación. Igual acontece con el universo religioso, en cuyo contexto encontraba explicación el mismo poder. Al desaparecer el jefe, al extirparse las idolatrías, todo se viene abajo. Para el indio el fenómeno pudo asumir caracteres de hecatombe, en tanto en cuanto unos nuevos patrones culturales ocupaban el lugar de lo que él consideraba inmutable.

Pasando el sorprendente y sorpresivo instante inicial de contacto, el indio irá asumiendo poco a poco, pero no totalmente, las nuevas estructuras europeas, cuyos efectos negativos quedarán en parte compensados con logros positivos, como lo fue la humanización —en el sentido occidentalista del término— de un mundo tribal y primitivo.

La Conquista en Detalle

“Todo lo que ha sucedido desde el maravilloso descubrimiento de América ha sido tan extraordinario que la historia le parecería increíble a cualquiera que no haya la vivida de primera mano. En verdad, parece ensombrecer todas las acciones de la gente famosa del pasado, sin importar que tan heroicas estas hubieran sido, y silenciar toda habla de otras maravillas del mundo.”

(Fray Bartolomé de Las Casas)

Habiendo hecho ya un vistazo general sobre el proceso de conquista que nos permita hacernos una idea global, pasaremos a analizar en detalle los principales teatros de operaciones en los que se plasmó, como son: las Antillas, Centroamérica y Colombia, el Imperio Azteca, Mesoamérica, el Imperio Inca y la América Meridional; y dentro de cada uno de ellos, estructuraremos la información en tres apartados: el proceso de conquista, el asentamiento español, y la reacción indígena. De esta forma facilitamos el manejo de gran cantidad de información sin perdernos en ningún momento.

Las Antillas

El proceso de conquista

El 12 de octubre de 1492, muy temprano en la mañana, los aborígenes de las actuales Bahamas avistaron tres extrañas siluetas en el horizonte. Poco a poco las siluetas fueron cobrando forma y color, semejando construcciones de madera que flotaban en el mar. Mientras tanto, una pequeña embarcación a remos se acercaba lentamente a la playa.

Atónitos, los nativos contemplaban a un grupo de seres blancos y barbudos que les hacían gestos y vociferaban en una lengua desconocida. Un hombre al que llamaban Colón tomó la iniciativa e intentó establecer contacto con el cacique de la isla. Se trataba nada menos que del primer encuentro entre habitantes de la vieja Europa y de la América Indígena. Este hecho, tan significativo para toda la humanidad y especialmente para los indígenas, se repetiría en adelante en todos los lugares poblados por las múltiples culturas americanas.

La expedición proveniente de Europa había llegado desde el puerto de Palos en España, en busca de una ruta más corta para llegar a las preciadas islas de las especies en las denominadas Indias Orientales, hoy India, Borneo, Sumatra, Ceylan y Filipinas. En efecto, España y Portugal hace tiempo estaban empeñadas en establecer lazos comerciales por vía marítima con estas tierras ricas en especias. Ello obedecía a la necesidad de los nacientes Estados monárquicos del Viejo Mundo de beneficiarse de esta actividad comercial muy lucrativa en aquella época y así acrecentar las escuálidas arcas reales.

A partir del siglo XV, los portugueses fundaron factorías en las costas de África y dominaron el Océano Índico en las primeras décadas del siglo XVI. España, en tanto, intentó llegar a las Indias Orientales por una ruta diferente ideada por el almirante Cristóbal Colón, dándose de bruces con el continente americano, denominado luego Indias Occidentales, habitadas por los taínos, aztecas, mayas, incas, o mapuches, por sólo nombrar a algunas de las etnias nativas. Pero volvamos al primer encuentro hispano-indígena.

Los aborígenes de las Lucayas no poseían prácticamente nada de lo que esperaban encontrar Colón y sus hombres, quienes siguieron navegando hacia el sur. En las Antillas Mayores, Colón consiguió algo de oro y la hospitalidad del cacique taíno Guacanagarí en la isla bautizada como La Española. Tras el regreso triunfal del Almirante, la corona española auspició tres viajes más, en el transcurso de los cuales los hispanos se



asentaron en las Antillas y doblegaron por la fuerza a algunos cacicazgos taínos. Los principales incentivos para ocupar la isla eran los lavaderos de oro y la posibilidad de utilizar a los nativos como mano de obra. Así, la América Indígena se tornó un lugar muy atractivo para quienes querían hacer riqueza fácil y mejorar su situación social, mientras los aborígenes eran forzados a trabajar y perecían a causa de ello y por otras razones (como la llegada de enfermedades nuevas para la población indígena contra las que no tenían protección).

Desde 1497, se autorizó a los particulares para organizar empresas de conquista a las tierras descubiertas por Colón. En los primeros años del 1500 fueron ocupadas las islas de Puerto Rico, Jamaica y Cuba y se comenzó a trasladar mano de obra indígena de las "islas inútiles" hacia los centros de explotación aurífera de las Antillas Mayores. De esa manera, España empezaba a conformar un vasto imperio colonial, el más importante de la época, y las Antillas se transformaron en la primera plataforma de conquista para acceder posteriormente a Tierra Firme y México.

Hacia 1520, el espacio antillano se hallaba completamente dominado por los conquistadores españoles. La relativamente fácil victoria sobre los sonrientes taínos y los fieros caribes se puede explicar en virtud de su escaso número de población, la superioridad de las armas de fuego y hierro españolas y la ausencia de mayores concentraciones de guerreros y articulación política en el mundo taíno.

Asentamiento español

Los viajes de Cristóbal Colón (1492-1504) proporcionaron a la corona española tierras, nuevos súbditos y oro. Sin embargo, muy pronto el proyecto colombino, consistente en instalar factorías en las Antillas, fue sobrepasado por los hechos, los intereses de la corona y de los compañeros de Colón. La dimensión de los nuevos dominios y las excesivas atribuciones otorgadas al Almirante en las Capitulaciones de Santa Fe provocaron un giro en la política de los Reyes Católicos. Una empresa originalmente privada bajo responsabilidad de Colón, se transformó en un proyecto de colonización, explotación económica y evangelización, sustentado por la monarquía. Por una parte, se autorizó la intervención de particulares en la exploración y conquista de nuevos territorios, y por otra, la corona se reservó el derecho de administrar las flamantes posesiones y nombrar funcionarios que velaran por los intereses reales. Expresión de esto último fue el envío de Nicolás de Ovando como gobernador de La Española en 1502, el cual arribó al frente de 2.500 personas que venían a asentarse en la isla. En España, mientras tanto, se creaba la Casa de Contratación en 1503.

Las Antillas constituyeron la primera colonia española en América. Se fundaron numerosas ciudades y aldeas, siendo Santo Domingo la más importante; se dispuso que los nativos debían trabajar para los españoles mediante diversos sistemas laborales, como el repartimiento y la encomienda; se crearon instituciones y cargos administrativos, como la Real Audiencia de Santo Domingo en 1511; y se enviaron misioneros para que adoctrinasen a la población nativa en la religión católica.

La base económica de esta colonia fue el oro que se obtenía en los ríos, enviándose a la corona importantes remesas correspondientes al impuesto del quinto real sobre este producto. No obstante, este metal precioso se agotó rápidamente y ya a principios del siglo XVI hubo que buscar otras fuentes de



subsistencia. De esa manera, se potenció el desarrollo agrícola, combinando productos autóctonos (mandioca, frutas, etc.) con semillas traídas desde Europa (trigo).

El agotamiento de los lavaderos de oro, la caída de la población indígena y la creciente emigración de los colonos hacia otras regiones de América, obligaron a buscar soluciones para retener a la población española en las Antillas y mejorar las condiciones de vida. En ese contexto apareció en escena un producto que marcó para siempre el destino de las Antillas: el "Rey Azúcar". En efecto, la caña de azúcar se había adaptado extraordinariamente bien al medio ambiente antillano y en Europa aumentaba la demanda por este artículo. A partir de 1520 los ingenios azucareros se multiplicaron y aumentaron sus rendimientos. Las cada vez mayores cantidades de azúcar producidas requerían de gran cantidad de mano de obra, lo cual se resolvió mediante la importación masiva de esclavos negros provenientes de África. Desde entonces, el azúcar y la población negra, con sus tradiciones, penurias y ritmos, son inseparables de la historia antillana.

El objetivo que más tardó en concretarse fue la evangelización de los indígenas. Durante el ciclo colombino hubo muy pocos religiosos que integraron los viajes de exploración y, por lo tanto, la conversión de los taínos no pasó de ser una quimera. Recién con el establecimiento de las Órdenes Religiosas de los Mercedarios, Franciscanos y Dominicos en La Española, en la primera década del siglo XVI, se promovió más activamente la cristianización. Pero a esas alturas, la realidad era dramática, pues casi no quedaban indígenas por convertir a la fe católica. En vista de ello, los Dominicos alzaron su voz en contra de los abusivos sistemas laborales a que eran sometidos los aborígenes y criticaron el pesado tributo que debían entregar a las autoridades de la corona. Emergieron así las figuras de Antonio de Montesinos y Fray Bartolomé de Las Casas, quienes dedicaron su vida a la defensa del desamparado indígena.

Podemos concluir que el asentamiento español en las Antillas tuvo consecuencias fatales para la población taína, la cual pagó el precio más alto de todo el proceso de conquista de la América Indígena. También sentó las bases de lo que sería el mestizaje entre indígenas, europeos y africanos.

Reacción indígena

La presencia de los españoles en las Antillas produjo distintas reacciones por parte de los nativos, predominando en el comienzo una acogida favorable y cálida. La hospitalidad hacia los recién llegados se manifestó, por ejemplo, en los intentos por establecer un diálogo con Colón, en la entrega de alimentos y

obsequios y el alojamiento los españoles en sus poblados. En La Española, sobresalió la figura de Guacanagarí, cacique del Marién en el noreste de la isla, quien trabó amistad con el Almirante y aceptó la construcción del fuerte de la Natividad en sus dominios (diciembre de 1492). Así las cosas, Colón retornó tranquilo a España confiando en una rápida sumisión de los aborígenes de las Antillas.

El panorama sería muy diferente al regresar el Almirante en 1493. Una vez desembarcado en la isla, Colón observó las ruinas del fuerte de la Natividad, mientras un acongojado Guacanagarí lo recibió en su bohío y explicó lo sucedido. La guarnición se había comportado en forma abusiva con los indígenas, especialmente con las mujeres, lo cual motivó una furiosa reacción de caciques vecinos, encabezados por Caonabó, quienes incendiaron el fuerte y mataron a los treinta españoles que allí había. El ataque no pudo ser repelido, a pesar del apoyo que Guacanagarí y su gente prestaron a los sitiados. Una nueva realidad cobraba forma: la resistencia al invasor que, en adelante, sería una constante de todo el proceso de conquista de América, al igual que la actitud colaboracionista de facciones indígenas con los españoles.

Las represalias de Colón y sus sucesores con los nativos tratando de sentar ejemplo, sólo engendraron más violencia y motivaron mayores tentativas por enfrentar a los extranjeros. Otras cargas impuestas a los taínos, como los tributos en oro y algodón, también generaron recelos. Caonabó sería el primer gran conductor de la resistencia taína hasta su apresamiento y muerte; luego su mujer Anacaona continuó la lucha hasta que, engañada por el gobernador Ovando, fue quemada viva junto a otros caciques. En otras islas, la resistencia se expresó en alzamientos como el liderado por el célebre Hatuey en Cuba.

La rebelión taína más exitosa fue, sin lugar a dudas, la encabezada por el denominado Enriquillo en La Española. Enriquillo era hijo del cacique Maxicateg, muerto junto a Anacaona, y había pasado su infancia en un convento de los franciscanos y recibió de las autoridades un grupo de indígenas y tierras para su sustento. Un problema muy puntual de índole personal provocó la rebelión del cacique en 1519, quien instó a otros señores a la sublevación. Se enfrentó a los españoles hasta 1533, valiéndose de un acertado plan de guerrillas en las montañas de la isla. Su posición casi invulnerable en los refugios que proporcionaban los montes, forzó a los españoles a la negociación y les significó cuantiosos gastos del erario real. Enriquillo falleció en paz y triunfante en sus dominios, sin poder ser desalojado nunca.

Las rebeliones antillanas implicaron asimismo el abandono de los conucos, para derrotar al invasor dejándolo sin alimentos. Lo mismo derivó en una elevada mortandad indígena a causa del hambre. El desgano vital y los suicidios colectivos constituyeron otras de las facetas que adquirió la resistencia, incidiendo significativamente en la fuerte caída demográfica de las Antillas.

Centroamérica y Colombia

El proceso de conquista

Una vez consolidado el dominio hispano en las Antillas, concretamente en La Española, algunos capitanes ávidos de riqueza, honra y poder consiguieron autorizaciones de la corona para realizar las llamadas empresas de rescate. Se trataba de tomar contacto con los indígenas de Tierra Firme (actualmente las costas atlánticas de Centroamérica y Colombia), para

intercambiar con ellos fruslerías por oro. Los contactos esporádicos fueron aumentando hasta que Alonso de Ojeda y Diego de Nicuesa obtuvieron del rey el título de gobernadores de Urabá o Nueva Andalucía (costa noroeste de Colombia) y Veragua o Castilla del Oro (costa atlántica de Panamá, llamada Darién) respectivamente en 1508. La primera ciudad fundada en el continente americano fue Santa María la Antigua del Darién en 1510, la cual se constituyó en el centro de la gobernación de Castilla del Oro.

La conquista de estas áreas tuvo un carácter muy frágil, especialmente en la costa colombiana. Ello debido a la impenetrable selva costera, el riguroso clima subtropical y las numerosas tribus nativas que dispersaban a los españoles con sus ataques por sorpresa y les causaban muchas bajas producto de sus flechas envenenadas. En esta segunda plataforma de conquista sobresalió la figura de Vasco Núñez de Balboa, quien arribó en 1510 a Tierra Firme. Gracias a su iniciativa y don de mando rápidamente se ganó el aprecio de los soldados y constituyó un liderazgo opuesto a Ojeda y Nicuesa. Desde Santa María la Antigua realizó varias expediciones en dirección al Darién, donde trabó amistad con algunos caciques indígenas de la zona y obtuvo las primeras noticias del Océano Pacífico y de un reino llamado Pirú —Perú—, ubicado al sur.

En 1513, al frente de 190 españoles y 810 indígenas, Balboa se dirigió al istmo de Panamá. Tras una penosa marcha, los 67 sobrevivientes de la comitiva vislumbraron desde las alturas el Mar del Sur, que luego recibió el nombre de Océano Pacífico. Al fin se había alcanzado uno de los objetivos del ciclo colombino: encontrar un paso para poder acceder a las lejanas Islas Orientales de las especias.

Todo estaba dado para que Balboa asumiera el gobierno de Castilla del Oro y continuara la conquista en esa región. No obstante, intrigas cortesanas motivaron el nombramiento de Pedro de Arias Dávila, conocido después como el Furor Domini



Pedrarias, en calidad de gobernador. Arribó a sus dominios en 1514, acompañado por 1.200 hombres destinados a colonizar el Darién. No tardaron en generarse los conflictos de poder entre Balboa y Pedrarias y, a pesar de que el primero se convirtió en yerno del gobernador, fue apresado y acusado de traición. En 1519, Balboa fue ejecutado en la recientemente fundada ciudad de Panamá, frente al mar que él había avistado unos años antes.

Desde Panamá, Pedrarias prosiguió la incorporación de territorios a su gobernación, agregando en la década de 1520 las actuales zonas de Nicaragua y Honduras. Pedro de los Ríos, sucesor de Pedrarias, afianzó la conquista y autorizó nuevas expediciones por el Pacífico. Colombia y Venezuela, mientras tanto, no fueron colonizadas y solamente sirvieron de refugio a los buscadores de perlas que se concentraron en las islas de Cubagua y Margarita. La conquista definitiva del interior colombiano recién se concretaría a partir de la segunda mitad del siglo XVI.

Asentamiento español

Las condiciones para poblar las gobernaciones de Castilla del Oro y Nueva Andalucía no eran muy propicias para los españoles. La población indígena no era muy numerosa y se hallaba dispersa en un territorio de difícil penetración. Cualquier asentamiento era víctima de ataques constantes y así, las primeras aldeas vivían sumidas en la incertidumbre. A la fundación de Santa María la Antigua (1510), se sumaron Nombre de Dios en el Darién (reemplazada posteriormente por Portobelo), San Sebastián en Urabá (1510), Panamá (1519), Guatemala (1524), Coro (1527), Cartagena de Indias (1533) y Santa Fe de Bogotá (1538), estas tres últimas en Colombia.

Al contrario de lo sucedido en las Antillas, en la conquista de Tierra Firme y Centroamérica se inauguró un nuevo instrumento jurídico para justificar el dominio hispano sobre la población aborígen. Mediante un documento elaborado por consejeros del rey en España, denominado "requerimiento", se pretendía dar un carácter legal a la ocupación de nuevos territorios. El requerimiento era un texto, donde se explicaba a los indígenas los derechos que poseían los españoles para apoderarse de sus tierras, se los exhortaba a adoptar el catolicismo como religión verdadera y reconocerse como súbditos de la corona española. Sin embargo, el requerimiento, que era leído públicamente a los caciques, no era comprendido por los indígenas y, en definitiva, daba lugar a la conquista por las armas, considerada como una "guerra justa" por los invasores.

Los nativos de Centroamérica y Colombia fueron objeto de idénticos abusos que los taínos de las Antillas. Muchos fueron esclavizados u obligados a trabajar explotando oro o cultivando

los campos para su manutención. En un primer momento, hasta más o menos mediados del siglo XVI, gran parte de los esclavos eran llevados a las Antillas para trabajar en las faenas azucareras.

Por otra parte, en las costas de Colombia y Venezuela, empezó a proliferar un nuevo negocio muy lucrativo: la explotación de perlas. Esta se localizó principalmente en las islas de Cubagua, Margarita y Cabo de la Vela y proporcionó importantes ganancias hasta la década de 1550. Las perlas se obtenían gracias a buceadores indígenas que eran obligados a sumergirse en las profundidades para sacar las perlas a las ostras. Luego, los cargamentos de perlas eran embarcados y enviados a España. Otras actividades económicas fueron la minería del oro, que se comenzó a practicar en la segunda mitad del siglo XVI, y la explotación de salinas que revistió singular importancia en Venezuela.

En Centroamérica, en tanto, cobró especial trascendencia el comercio. Portobelo y Panamá se transformaron rápidamente en centros distribuidores y puntos de llegada de los productos que arribaban desde México y Perú y tomaban rumbo a España. Célebres fueron, a partir de la segunda mitad del siglo XVI, las ferias de Portobelo, donde acudían los mercaderes de las diferentes gobernaciones que formaban parte del imperio colonial hispano.

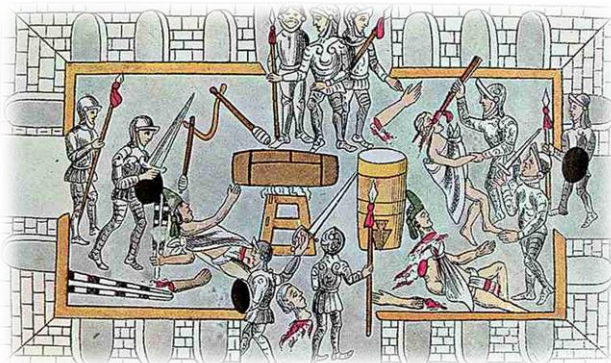
Reacción indígena

En Centroamérica diversos caciques se opusieron a los españoles a partir del asentamiento de las huestes de Balboa y, posteriormente, de Pedrarias. Resistencia esta simbolizada en las figuras de los caciques Pacra, Careta, Cemaco o Comogre. No obstante, las evidentes desventajas en relación al armamento de los conquistadores y las constantes luchas entre cacicazgos, impidieron que esta resistencia se tradujera en triunfos decisivos contra los españoles.

Más aún, en ocasiones caciques que se enfrentaron en un primer momento a los recién llegados, como Comogre, se convirtieron luego en aliados de los conquistadores. De esa manera, en muchos casos la tarea de los españoles se vio facilitada por los propios indígenas y los primitivos poblados centroamericanos, como Panamá, pudieron crecer y atraer paulatinamente a nuevos contingentes de aventureros europeos.

Los nativos de Tierra Firme desafiaron desde un comienzo al invasor y rechazaron sus instrumentos legales para justificar la conquista, tales como el requerimiento. El apego a sus tierras y a su modo de vida, al igual que notables niveles de desarrollo material en diversas zonas, explican en importante medida sus triunfos y el retardo que sufrió la conquista española.

En Colombia, fueron los taironas y los quimbayas los más activos opositores a la penetración hispana. Especialmente durante la segunda mitad del siglo XVI, se sucedieron las rebeliones y los ataques a los poblados de Santa Marta y Bonda, que tuvieron que ser reconstruidos en muchas ocasiones. Las principales ofensivas taironas se registraron en 1555 y entre los años de 1571 y 1575. En respuesta, los gobernadores enviaron diversas expediciones de castigo al interior. Tribus más pequeñas, como los chimilas y los tupés, excelentes y audaces flecheros de dardos envenenados, también colocaron en aprietos a los asentamientos españoles, recurriendo especialmente al ataque nocturno.



Imperio Azteca

El proceso de conquista

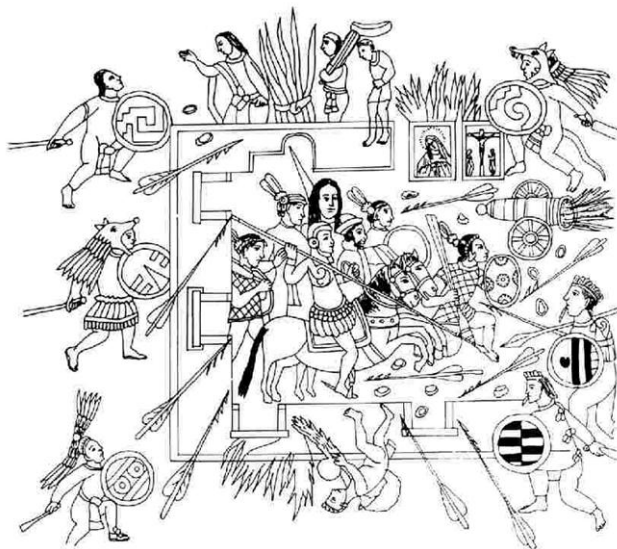
En febrero de 1519 salió de La Habana una empresa de rescate con destino a las remotas tierras del Yucatán. Se trataba de la tercera expedición enviada desde Cuba por su ambicioso gobernador Diego de Velázquez, quien pretendía obtener oro de las regiones aún escasamente exploradas. Al mando del grupo de españoles iba un joven capitán de Extremadura y hombre de confianza del gobernador: se llamaba Hernán Cortés. Desde el mismo momento en que arribaron a la región donde se ubican actualmente los puertos de San Juan de Ulúa y Veracruz, Cortés demostró excepcionales dotes de mando y habilidades para captar la compleja realidad del mundo indígena en México. Asimismo, resolvió inmediatamente romper con Velázquez y proceder en adelante en nombre propio y de su hueste. Ello se materializó en el barrenado de sus naves (y no su quema, como popularmente se le atribuye), acto que simbolizaba que no habría vuelta atrás.

La hueste encabezada por Cortés estaba conformada por unos 600 hombres que se dirigieron hacia el interior, atraídos por la capital totonaca, llamada Cempoala. Allí fueron bien recibidos por el denominado "cacique gordo", quien les brindó alojamiento y comida y proporcionó noticias acerca del pujante imperio azteca con su bullante capital Tenochtitlán. De mucha ayuda resultó también una mujer, la Malinche o doña Marina tras su bautismo cristiano, que Cortés había recibido de parte de algunos amistosos indígenas de la zona costera. Transformada en su amante, Malinche sirvió a Cortés como intérprete y consejera política en su calidad de conocedora de la mentalidad indígena mesoamericana. De esa manera, los españoles contaron desde un comienzo con valiosa información sobre las relaciones políticas que imperaban entre los diversos pueblos que habitaban la meseta del Valle de México y estaban sometidos a los tributos aztecas.

En la mente de Cortés cobró fuerza una idea: avanzar a la capital azteca y apoderarse de sus riquezas. Con ese fin, se dirigió primero al enclave independiente de Tlaxcala y luego de derrotar la resistencia logró la alianza estratégica con estos y otros enemigos de los aztecas. A partir de entonces, el poderío español se vio incrementado por los indios amigos, quienes resultaron decisivos a lo largo del proceso de conquista en México. Tras un accidentado camino, donde se registraron también sangrientas matanzas como la de Cholula, los españoles contemplaron boquiabiertos la impresionante vista de Tenochtitlán. Era el 8 de noviembre de 1519.

Si bien los hispanos fueron muy bien recibidos por el huey tlatonani azteca Moctezuma II, quien pensó que se trataba de seres de otra naturaleza o teúles, la convivencia pacífica no duró mucho tiempo. Un equívoco dio lugar a una feroz matanza perpetrada por los españoles en el Templo Mayor azteca, seguida de la llamada "Noche Triste", culminó en la huida de Cortés y sus hombres de Tenochtitlán en julio de 1520, sufriendo éstos importantes bajas, con casi 100 españoles capturados vivos y sacrificados en los altares de los templos mexicas.

Desde entonces, Cortés inició una etapa de preparación militar para conquistar definitivamente la capital azteca, etapa que se extendió por casi un año. Desde el estado amigo de Tlaxcala los peninsulares prepararon la ofensiva, construyendo



trece bergantines que fueron trasladados por piezas hasta Texcoco a orillas del lago, donde se les colocó las piezas de artillería. Además se adiestró a guerreros tlaxcaltecas en los métodos de lucha españoles y se reforzó la hueste con contingentes provenientes de Cuba.

El ataque sobre Tenochtitlán se inició con la destrucción de los poblados cercanos y prosiguió con el sitio de la ciudad que duró 75 días. Las enfermedades, la falta de agua (pues los españoles habían cortado el principal acueducto), de comidas, el hacinamiento y la lucha continua vencieron la resistencia azteca encabezada por Cuauhtémoc. El 13 de agosto de 1521, el imperio azteca quedó sometido a Cortés.

Asentamiento español

Una vez consolidada la conquista peninsular de la capital azteca y aniquiladas las capas dirigentes de la sociedad indígena, se procedió a la reconstrucción de la ciudad y al reparto de la mano de obra. Sobre las ruinas y con los restos de los templos aztecas destruidos, se erigieron los primeros edificios de la que sería la capital del virreinato de Nueva España: ciudad de México. Cortés, confirmado en sus poderes por la corona, fue beneficiado con una encomienda de 22 mil indígenas que incluía más de siete poblados, además de recibir como premio el valle de Oaxaca y el título de marqués. Luego, distribuyó encomiendas entre sus hombres y financió una serie de expediciones de conquista al sur y al norte del territorio dominado.

A fines de 1528 arribaron a ciudad de México los cinco integrantes de la Real Audiencia, nombrados por el Consejo de Indias, para poner orden y administrar en favor del rey los nuevos dominios. El principal problema era el maltrato al indígena, situación en la cual la Audiencia no fue capaz de resolver nada a raíz de la corrupción de sus miembros. Ante esto, se nombró una segunda Audiencia gobernadora que se mantuvo en funciones desde 1530 hasta la llegada del primer virrey de Nueva España, Antonio de Mendoza, en 1535. Durante este periodo se prohibió la esclavitud del indígena, pero se les fijó un tributo, y se consagró el predominio de la autoridad de la corona de España por sobre la de los conquistadores.



También hay que destacar la labor desempeñada por la Iglesia, y particularmente por las Órdenes religiosas. Franciscanos y Dominicos, conscientes de lo ocurrido en las Antillas, intentaron desde un comienzo mitigar los abusos de los encomenderos. Además se preocuparon de la descendencia de la clase dirigente azteca y procuró conservar la lengua y la historia nativa.

En cuanto a la primitiva organización socioeconómica, en México se impuso un grupo de conquistadores, de origen humilde en muchos casos, sustentados en la posesión de encomiendas y la explotación de yacimientos mineros de oro y, especialmente, plata. Justamente para contrarrestar el poder de este grupo, la corona envió a sus funcionarios, oidores, corregidores y visitadores. Por lo tanto, los años de formación del virreinato mexicano no estuvieron exentos de pugnas de poder las cuales finalmente se resolvieron en favor de la corona. Ya desde la segunda mitad del siglo XVI, las actividades económicas cobraron mayor importancia, lo que se reflejó en la proliferación de haciendas, estancias y múltiples centros mineros que imprimieron su sello al periodo colonial.

Reacción indígena

La profunda creencia en un regreso del mítico Quetzacoatl quien, según la leyenda, volvería para proteger a los aztecas, influyó en las primeras apreciaciones que éstos tuvieron acerca de los españoles. Una serie de presagios, como un rayo que impactó un templo o la aparición de un cometa, fueron interpretados por los sacerdotes aztecas como señales de cambios y perturbaciones. En virtud de ello, las noticias sobre el arribo de extraños seres a la zona de Veracruz, inquietaron a las autoridades aztecas y al mismo Moctezuma, el huey tlatoani.

Las reacciones inmediatas consistieron en el envío de emisarios con regalos para los recién llegados, quienes tras un primer reconocimiento fueron calificados como teúles, vocablo que designaba a los extraños. Por lo mismo, Cortés fue recibido con muchos honores en Tenochtitlán y permaneció en la ciudad

por espacio de casi ocho meses, muy bien atendido por los aztecas. Sin embargo, y mientras Cortés había salido de Tenochtitlán para hacer frente a las tropas del burlado gobernador Diego Velásquez, el capitán Pedro de Alvarado malinterpretó una fiesta tradicional con un intento de ataque sobre los españoles, ordenando un ataque sobre los festejantes y dando lugar a la masacre del Templo Mayor. A los ojos de los aztecas los españoles pasaron a ser malos teúles que debían ser combatidos al igual que aquellos que los apoyaban, como los tlaxcaltecas y los otomíes.

Surgió entonces la resistencia armada que tuvo como gran hito para los nativos el triunfo en la llamada "Noche Triste". Posteriormente se organizó la defensa de Tenochtitlán, aplastada por los invasores después de casi tres meses de constantes ataques, donde los aztecas opusieron una tenaz resistencia que acabó siendo vencida con un costo humano que alcanzó a la mitad de la población azteca y aniquiló a su clase dirigente. Con la caída de Tenochtitlán se habían acabado los mexicas o aztecas, generándose el denominado trauma de la conquista.

Finalmente, los supervivientes aztecas experimentaron la sensación de haber sido abandonados por sus dioses, en especial Huitzilopochtli, el dios de la guerra, quien recibía diariamente ofrendas rituales. Se configura de esa manera una mentalidad que asume la derrota con resignación y como un designio de los dioses. Dicha mentalidad explica la ausencia de conatos de resistencia azteca posteriores a la conquista. El hasta entonces floreciente imperio azteca había desaparecido para siempre.

Mesoamérica

El proceso de conquista

El territorio habitado por los mayas al momento de la llegada de los españoles comprendía, a grandes rasgos, el sur de México, la actual Guatemala, parte de Honduras y la península del Yucatán. Se trataba de regiones cubiertas en importante medida por una espesa selva tropical que era muy difícil de penetrar. Si bien esta zona ya había sido avistada por los españoles a partir del tercer viaje de Colón (1498-1500), no se procedió a su conquista hasta consolidado el dominio de Centroamérica y del valle de México.

Los primeros intentos por doblegar a los diversos grupos mayas corrieron por cuenta de Hernán Cortés, quien en 1523 envió a su lugarteniente Pedro de Alvarado a las tierras bajas en Guatemala. En esta expedición participaron una vez más los indígenas amigos de Tlaxcala, convertidos en valiosos auxiliares de los trescientos hombres que acompañaban a Alvarado. A diferencia de lo ocurrido en México, los mayas, entre ellos los grupos cakchiqueles y quichés, decidieron oponerse desde el comienzo a la ocupación de sus tierras. No obstante, en 1525 Alvarado había logrado derrotar las agrupaciones mayas más numerosas de la región de Guatemala, aunque las hostilidades siguieron siendo intensas hasta el año de 1530. El principal asentamiento hispano fundado en estos años fue Santiago de Guatemala, erigida originalmente sobre la ciudad cakchiquel de Iximché.

Distinta fue la situación en Yucatán, cuya conquista había sido encomendada a Francisco de Montejo en 1527. Su intento falló y tuvo que dejar la empresa en manos de su hijo. Al ingresar éste en los territorios del Yucatán sostuvo encuentros tanto cordiales como hostiles con los nativos. Mientras los pobladores de la antigua Uxmal lo recibieron amistosamente, los habitantes

de los restos de Chichén Itzá y Mayapán lo enfrentaron por las armas. Tras varios años de reñidos encuentros, en 1541 Montejo consiguió dominar la mayor parte del Yucatán, fundando la ciudad de Mérida al año siguiente. Empero, se mantuvo un enclave maya independiente en el Tayasal, a orillas del lago Petén, hasta 1697.

Asentamiento español

Los territorios mayas pasaron a formar parte del virreinato de Nueva España con capital en ciudad de México. Los principales centros urbanos nacieron en los lugares de mayor concentración indígena, tales como ciudad de Guatemala (1524) —trasladada en 1527 al valle de Almolonga—, Mérida (1542), Valladolid (1542) y Salamanca de Bacalar en la costa del Caribe. Los nativos de estas regiones fueron empleados como mano de obra, facilitando la permanencia de los españoles, quienes en otros lugares se encontraron con masivas fugas de los indígenas hacia zonas más inhóspitas.

La explotación económica del área maya se concentró mayoritariamente en el Yucatán. Allí abundaba el palo tintóreo, denominado luego palo campeche por su lugar de origen, y producciones nativas de cera y henequén. Posteriormente, durante la segunda mitad del siglo XVI, se introdujeron cultivos como el azúcar, el cacao y se desarrolló la industria textil, basada en técnicas y diseños ancestrales mayas.

Reacción indígena

Los mayas, al igual que los aztecas, tuvieron profecías que anunciaban la llegada de forasteros, teúles o dzules. Según los sofisticados calendarios elaborados por los sacerdotes mayas se avecinaba un período donde "vendrá quien conozca la sucesión de las épocas". Ahora bien, mientras en Guatemala se pensó en primera instancia que los españoles eran dioses, en Yucatán los llamaron dzules desde un principio.

Al no existir una articulación política central, las reacciones mayas frente al invasor variaron mucho de una región a otra. A raíz de ello, la resistencia se extendió en ocasiones por mucho tiempo. Se narran, por ejemplo, las campañas de Alvarado, apodado Tonatíuh (dios Sol) por su cabello y barba rubios, en contra de los quichés y los cakchiqueles violentamente avasallados. Destaca la resistencia del jefe maya Tecum Umán. Aún así, y a pesar que la conquista española se vio coronada por el éxito, muchas comunidades mayas sobrevivieron este período, conservando sus tradiciones e idioma.



Imperio Inca

El proceso de conquista

Las primeras noticias sobre la existencia del fabuloso reino del Pirú, llegaron a oídos de los españoles asentados en Castilla del Oro desde comienzos del siglo XVI. Las autoridades de dicha gobernación —Pedrarias Dávila y Pedro de los Ríos— enviaron expediciones de reconocimiento al Pacífico sur a partir de la década de 1520. Entre todas ellas, sobresalieron las que realizó una sociedad compuesta por dos veteranos soldados: Diego de Almagro y Francisco Pizarro. En su tercer viaje a la América del Sur Pizarro desembarcó cerca de la localidad de Tumbes (1532), que formaba parte del Tahuantinsuyo inca.

En Tumbes, Pizarro no encontró las facilidades que había tenido Cortés en México; no hubo regalos ni emisarios ni espontáneas muestras de amistad, pero sí halló un camino que conducía hacia la sierra. Los españoles siguieron avanzando hasta enterarse de la cercana presencia del Sapa Inca Atahualpa en los baños de Cajamarca. Un total de 168 hombres penetraron en el poblado de Cajamarca en noviembre de 1532, donde se produciría el primer encuentro entre Atahualpa y Pizarro.

A la sazón, Atahualpa se encontraba en esta región descansando de las duras campañas que había sostenido contra su hermanastro Huáscar por la sucesión al máximo cargo del Tahuantinsuyo. Victorioso, Atahualpa era agasajado por el señor de Chíncha, pero sus generales estaban en distintas regiones del imperio imponiendo el nuevo orden. La presencia de una avanzada de españoles, al mando de Hernando de Soto, lo sorprendió en estas circunstancias y accedió a concurrir a una entrevista con Pizarro en la plaza de Cajamarca.

La entrevista era un ardid tramado por Pizarro para apresar al inca. En efecto, cuando Atahualpa llegó a la plaza al frente de su ejército desarmado y con la intención de negociar con Pizarro de acuerdo con la lógica bélica inca, fue atacado por sorpresa por la hueste oculta en los alrededores. Así se produjo el denominado desbande de Cajamarca que culminó en la prisión del inca y su posterior ejecución. Este hecho desconcertó por completo a la clase dirigente del Tahuantinsuyo, cuya capacidad de respuesta fue mínima. Los peninsulares, en cambio, reforzados con un contingente arribado al mando de Almagro, tomaron raudamente el camino al Cuzco.

El avance fue rápido y en noviembre de 1533 la hueste hispana se encontró a las puertas de la capital del Tahuantinsuyo, Cuzco. La derrota y muerte de Atahualpa y el rencor de los cuzqueños hacia el Inca ejecutado permitieron que los españoles entraran en la ciudad sin oposición. Incluso, fueron recibidos por Manco II, quien se convirtió en Sapa Inca con el beneplácito de los recién llegados. La débil resistencia al mando del general Quisquis no pudo impedir el ascenso de Manco II ni la consolidación de la presencia española en la región.

Pronto, Manco Inca II se dio cuenta que sólo era utilizado por los invasores para controlar a la población indígena. Ello, sumado a problemas personales con los hermanos Pizarro, contribuyó a un cambio de actitud. Secretamente Manco inició los preparativos para salir del Cuzco e iniciar un levantamiento contra los españoles. A comienzos de 1536 estalló el alzamiento, aprovechando la partida de una expedición encabezada por Almagro hacia Chile. Así, el poder en el Perú quedaría exclusivamente en manos de los españoles.

Asentamiento español

A partir del reparto del tesoro de Atahualpa obtenido por los españoles en Cajamarca, Perú cobró fama mundial por sus riquezas. El saqueo de los templos del Cuzco confirmó aquello y propició la afluencia masiva de aventureros europeos desde el Viejo Mundo y otras regiones de América. No tardaron en aparecer poblados en diferentes lugares del Tahuantinsuyo: San Miguel de Piura (1533), Jauja (1533), la refundación de Cuzco (1534), Quito (1534), la ciudad de los Reyes o Lima (1535) y Huamanga (1539, hoy Ayacucho). Mientras unos cumplieron la función de afirmar el dominio hispano en la zona, otras, como Lima, tuvieron la finalidad de vincular a Perú con las rutas marítimas que conducían a España.

Las riquezas amasadas por algunos capitanes posibilitaron también la organización de numerosas expediciones hacia otras latitudes, transformando a Perú en una importante plataforma de conquista. De esa manera, el dominio español alcanzó el actual Ecuador, ocupado por Sebastián de Benalcázar; se reconoció el Amazonas con el viaje de Francisco de Orellana y se enviaron expediciones a Chile al mando de Diego de Almagro y posteriormente Pedro de Valdivia. Mientras tanto, el gobernador Francisco Pizarro y sus hermanos se reservaron el control de Lima y Cuzco.

La convivencia de los españoles en Perú no duraría mucho. La existencia de un estado neoinca liderado por Manco II y crecientes problemas entre los conquistadores provocaron una situación de inestabilidad en el Perú hasta la década de 1560. En un principio, se rompió la sociedad Pizarro-Almagro, convirtiéndose en una abierta rivalidad por el poder. Se conformaron bandos enemigos e irreconciliables y en 1538 estalló una guerra civil, donde Pizarro logró derrotar a los almagristas. Sin embargo, su reinado sería corto ya que en 1541 fue asesinado por partidarios del hijo de Almagro. Las rencillas se agudizaron en 1544 con la llegada del primer virrey, Blasco Núñez Vela, quien sucumbió ante las fuerzas de Gonzalo Pizarro. Recién a partir de 1548 el segundo virrey, Pedro de la Gasca, consiguió limitar las luchas intestinas y sentar las bases del virreinato del Perú. Finalmente, la gestión del virrey Francisco de Toledo, desde 1569, terminará por configurar al Perú colonial.

En comparación con Nueva España, en Perú la Corona tardó mucho más en imponer sus funcionarios a los hombres que habían protagonizado la conquista. Las instituciones y leyes reales no eran respetadas, tal como quedó de manifiesto con motivo de las Leyes Nuevas de 1542, destinadas a frenar los abusos de que eran víctimas los nativos, o con la muerte del virrey Blasco Núñez Vela a manos de los conquistadores.

En cuanto a la subsistencia, en un comienzo bastaron los almacenes estatales incaicos y las riquezas que se iban obteniendo en diferentes zonas del Tahuantinsuyo. Luego, la economía peruana se sustentó en la explotación minera con mano de obra indígena repartida en las encomiendas. El centro minero más importante fue Potosí, descubierto en 1545. Gracias a este y otros hallazgos Perú sería la zona más rica de la América colonial hasta bien entrado el siglo XVII.

Reacción indígena

En el mundo indígena del Tahuantinsuyo hubo diversas apreciaciones acerca de los forasteros que arribaron en 1532. Para Atahualpa éstos eran nada más que extranjeros andrajosos sin vestimentas de colores ni distintivos, por lo cual no

pertenecían al imperio. En cambio, para otros como los chancas, huancas y cañaris, los españoles constituyeron potenciales aliados en sus luchas contra los incas. En general, en el área andina los hispanos no fueron considerados seres de distinta naturaleza o dioses, debido a su apariencia y a su comportamiento voraz a partir del desembarco en la zona de Tumbes, donde se apropiaron de bienes sagrados del Inca.

En virtud de lo anterior, no debe sorprendernos la temprana resistencia al español, aunque ésta no se tradujo en mayores éxitos militares. En las derrotas de prestigiosos generales como Rumiñahui o Quisquis incidieron también las divisiones que existían al interior del mundo indígena. El intento más importante por sacudir el yugo español lo encabezó Manco Inca II a partir de su alzamiento iniciado en 1536. Al frente de un numeroso ejército, Manco aprovechó las debilidades de los españoles para sitiar Cuzco y tratar de provocar la huida de los invasores. Dada la heroica resistencia de los sitiados y fracasado su plan, abandonó el sitio y se retiró al sagrado valle del Urubamba, donde se formó el llamado Estado neoinca que perduró hasta el año de 1572 cuando fue capturado el último Sapa Inca Túpac Amaru.

La conquista de los incas tuvo efectos traumáticos sobre la mayoría de la población nativa; efectos que se sintetizan en el concepto de desestructuración. Éste hace alusión al desmoronamiento de los principios básicos que daban coherencia a las estructuras políticas, sociales, económicas y religiosas del mundo andino y concretamente al fin de la redistribución practicada por el imperio inca. La sustitución del inca por autoridades peninsulares significó un quiebre en la relación entre los ayllus, los curacas y los funcionarios imperiales. El tributo impuesto por los españoles, los abusivos trabajos mineros por turnos (mita), la extirpación de los dioses y huacas andinas y el



reparto de los nativos en encomiendas, entre otros factores, explican el profundo traumatismo de la conquista.

América meridional

El proceso de conquista

La conquista de la escasamente explorada América meridional arrancó desde el Perú y tuvo dos vertientes principales: Chile y el Río de la Plata. Se trataba de tierras remotas con límites imprecisos que llegaban hasta el Estrecho de Magallanes, recorrido por este navegante en 1520. La información sobre la población aborigen era igualmente deficiente e incluso circulaban rumores acerca de la existencia de magníficas riquezas. Estos rumores eran alimentados por los incas, para incitar a los españoles a dejar el Perú y proseguir su marcha hacia el sur.

El primero que se aventuró fue el adelantado Diego de Almagro, quien salió del Cuzco en julio de 1535 acompañado por 1.200 hombres. Luego de una penosa travesía por el altiplano, cruzó los Andes y arribó a la región de Copiapó al año siguiente. No pudo permanecer en esas tierras, denominadas Chile, debido a la rebelión de Manco Inca y la ausencia de centros urbanos indígenas de consideración.

El capitán extremeño Pedro de Valdivia, distinguido en las guerras civiles del Perú, dirigió y financió en gran parte la expedición que concluiría en la conquista del centro de Chile, el reconocimiento de Cuyo y del Tucumán. Sin mayores dificultades sometió a los atacameños y diaguitas del norte de Chile y a agrupaciones nativas menores del centro del territorio. Después de cruzar el árido desierto de Atacama, siguiendo uno de los tantos caminos incas, fundó en 1541 la ciudad de Santiago del Nuevo Extremo en el valle del río Mapocho.

Luego de esta fundación Valdivia se dirigió al sur, donde habitaban los mapuches. La intención era extender sus dominios al máximo, razón por la cual se establecieron numerosos asentamientos que dispersaron sus escasas fuerzas en un vasto territorio. Si bien en un comienzo Valdivia no encontró una resistencia indígena organizada, pronto los nativos reaccionaron con las armas frente a la presencia hispana. Ya en 1550 se registró el primer gran combate entre mapuches y españoles en torno al río Biobío; solo era el comienzo de una larga guerra que se extendería hasta mediados del siglo XVII. El año de 1553 se produjo un importante levantamiento de los indígenas de las regiones de Arauco y Tucapel. Valdivia fue muerto y la conquista de Chile se tornó inestable, situación que se mantuvo durante gran parte del siglo XVI.

La región del Río de la Plata no se incorporó sino hacia fines del siglo XVI, debido al poco interés que despertó en los expedicionarios que se concentraron en Perú y Chile, tierras que ofrecían mayores riquezas. Fundamentalmente para evitar el asentamiento de los portugueses en la zona, se procedió a la fundación de algunas ciudades a partir de Asunción, misión encomendada a Juan de Garay desde 1573. La dispersión y escasez de la población indígena caracterizó el proceso que se desarrolló sin mayores conmociones, en comparación con otras zonas de América.

Asentamiento español

El primer gobernador de Chile, Pedro de Valdivia, llevado por su afán de ampliar sus dominios, desarrolló una activa



política fundacional. A Santiago (1541) le siguieron La Serena (1544), Concepción (1550), La Imperial (1551), Villarrica (1552), Valdivia (1552), Angol (1553) y numerosos fuertes. En torno a estos núcleos urbanos se repartió la mano de obra nativa en encomiendas. La vida en estos poblados, sobre todo en el sur, fue precaria a raíz de los constantes ataques mapuches, pero se benefició de la fertilidad de las tierras. La sociedad del Chile del siglo XVI tuvo un carácter eminentemente guerrero.

El oro fue el principal producto obtenido en estas tierras, aunque no en la cantidad que se había encontrado en México y Perú. Su explotación se concentró en lavaderos ubicados en esteros y ríos como los de Marga Marga, Quilacoya y Villarrica. Gracias a las ganancias por esta actividad, algunos conquistadores compensaron sus sacrificios y amasaron importantes fortunas. Además, el oro sirvió para financiar el elevado costo de la conquista y para adquirir bastimentos desde el Perú. De esa manera, se estructuró una red comercial con centro en Perú, cuyos productos llegaban a Chile y al Río de la Plata.

En esta última área el proceso de asentamiento hispano tuvo algunas particularidades que lo distinguen de otras regiones de América. Tras una serie de expediciones de reconocimiento al Río de la Plata y la existencia intermitente de poblados españoles, el esfuerzo colonizador se orientó hacia el Paraguay con centro en Asunción. La escasez de recursos y la hostilidad de los nativos motivaron el acercamiento a la red fluvial con miras a la conexión con el Perú. Recién en 1580 Juan de Garay logró establecerse en forma permanente en Buenos Aires, ciudad que refundó con 74 habitantes.

Reacción indígena

Los indígenas de la América meridional, al igual que en el resto del continente, tuvieron diversas reacciones frente a la

presencia hispana, aunque predominó la hostilidad respecto a los recién llegados. En aquellas regiones que habían formado parte del Tahuantinsuyo, se colaboró en primera instancia con el invasor, pues venía acompañado de nobles y funcionarios incas. En cambio, los pueblos nunca sometidos al dominio incaico (mapuches en Chile, calchaquies en el noroeste argentino) rechazaron desde un comienzo a estos extraños seres barbudos, montados en unos seres de cuatro patas igualmente raros.

En el norte y centro de Chile las muestras de apoyo al español pronto cesaron y se tornaron en una abierta hostilidad. Los fuertes y avanzadas hispanas empezaron a ser atacados con frecuencia, pero sin poner en jaque a los peninsulares ni frenar su avance. Esta resistencia muy focalizada, a cargo de reducidos contingentes de guerreros, fue aplastada con relativa facilidad y muchas veces bastó la captura de algún jefe importante para que la lucha cesara. Además, el medio geográfico eminentemente desértico y la lejanía entre los centros poblados, conspiraron en contra de una resistencia más eficaz y prolongada.

El sur de Chile fue el escenario donde se desarrolló la "guerra de Arauco", debida a la negativa de los mapuches de aceptar un dominio extranjero o "huinca". Amparados en una abigarrada geografía, los nativos del río Biobío al sur se las ingeniaron para perfeccionar sus armas y tácticas bélicas, adoptaron el caballo y organizaron contingentes de guerreros capaces de golpear una y otra vez al español en sus frágiles asentamientos. Esta especie de guerra de guerrillas se extendió por unos cincuenta años, hasta que los peninsulares fueron expulsados del territorio ubicado al sur del Biobío durante los primeros años del siglo XVII, convirtiendo a Chile en el "Flandes indiano". En adelante, se configuró una frontera hispano-mapuche, característica del período colonial en esta región de América.

En el noroeste argentino, la reacción indígena también fue violenta, aunque en la mayoría de los casos fueron doblegadas las fuerzas aborígenes que combatieron al español. Muchas tribus huyeron a lugares más seguros hacia el interior y sur del actual territorio argentino, donde siguieron viviendo según sus viejas tradiciones. En tanto, patagones, indios pampas, onas, alacalufes o yaganes aún no fueron inquietados mayormente por la presencia española.

Las Culturas Indígenas y su Entorno

"[...] la capital azteca se había convertido en una gigantesca metrópoli de piedra por cuyas calles y casas transitaban alrededor de cien mil habitantes. [...] La urbe desplegaba un brillante colorido: las villas de los nobles, los edificios de la administración y los templos estaban pintados bien de un blanco deslumbrante o de un rojo oscuro. Las villas tenían patios interiores con fuentes en el centro para aumentar el frescor. En el interior, colgaban cortinas desde los techos que eran cedro y otras maderas preciosas. Los españoles, conmovidos por tanta belleza, la denominaron: "la Venecia del Nuevo Mundo", pues encontraron que sólo la referencia a la bella ciudad italiana era equiparable a lo que estaban viendo sus atónitos ojos. Tenochtitlán no sólo contaba con su lago color turquesa situado a una altura de más de dos mil metros sobre el

nivel del mar, sino que además estaba rodeada de volcanes, coronados de nieve, que parecía custodiarla a distancia".

(Juan Antonio Cebrián, *La aventura de los conquistadores*)

La llegada de Colón a América coincide con el final de una era de la historia americana conocido como período clásico. Generalizando la situación de la población indígena amerindia en este momento, se puede hablar del renacimiento de una serie de culturas locales y, en general, se percibe el gran desarrollo de la metalurgia, plumería, arte lapidaria, códices, etc. La población se concentra en ciudades, aumenta el comercio, se desarrolla más la agricultura y el militarismo cobra gran importancia. Atraídos por el esplendor cultural de estas civilizaciones —o incorporados militarmente y sometidos a vasallaje— una serie de pueblos marginales o culturas menores son incorporados a estos nacientes Imperios.

El auge del militarismo presagia el nuevo lapso de grandes imperios, con especial importancia de los mexicas —aztecas— y los incas. El grupo militarista sienta su dominio (caballeros águila y caballeros tigre), prosigue la actividad bélica, se construyen más caminos, murallas y fortalezas; se reestructura la sociedad en función de la guerra; nace una diplomacia; el desarrollo de la ingeniería hidráulica perfecciona la agricultura; crecen las ciudades, alcanzando algunas el medio millón de habitantes. En la sociedad se observa la presencia de nobleza guerrera, nobleza religioso-intelectual, plebeyos y esclavos. El predominio de la nobleza militar sobre la religiosa se traduce en una mayor importancia de los dioses solares, relacionados con la guerra y simbolizados en el águila. Esta religión era frecuentemente sanguinaria —por ejemplo el cruel Huitzilopochtli azteca—, implicando a menudo la práctica de sacrificios rituales humanos. Al multiplicarse los sistemas de comunicación —como la red vial incaica— crece el comercio, aunque no es posible hablar de unas regulares comunicaciones entre los grandes Imperios. La vida cultural acusa este momento en un auge de la música, la literatura, las matemáticas, la astronomía y las artes plásticas.

Haremos un profundo análisis de las principales culturas indígenas, realizando una división respecto de las principales zonas americanas (las mismas que utilizamos en el apartado anterior, añadiendo además la zona del Amazonas), donde hablaremos de sus grupos étnicos más importantes y del entorno en el que vivían. Asimismo subdividiremos cada una de estas secciones en otras tantas, para su más fácil manejo: el medio y sus habitantes, organización política y social y fuentes de subsistencia, secciones éstas que serán completadas en algunos casos especialmente relevantes, por otras tantas (vida cotidiana, mundo religioso, sacrificios humanos, desarrollo científico y las comunicaciones y la guerra).

Las Antillas

Indígenas

Los taínos (y los caribes).

El medio y sus habitantes

El mar Caribe alberga tres conjuntos de islas: las Antillas Mayores (actuales países de República Dominicana y Haití, Puerto Rico, Cuba y Jamaica), las Antillas Menores (entre ellas Martinica, Trinidad y Tobago, Guadalupe, etc.) y las Bahamas o

"islas inútiles". Antes de la llegada de los españoles, estas islas se encontraban en proceso de poblamiento por parte de dos grupos étnicos provenientes del Amazonas: los caribes y los taínos.

El pueblo taíno o arawak era el más numeroso y poseía una cultura material bastante elaborada. Se asentó en las Antillas Mayores concentrándose especialmente en Quisqueya, rebautizada como La Española (actual República Dominicana y Haití) y, en menor medida, en Cuba o Coabana según los aborígenes. Los caribes, en tanto, estaban poblando las Antillas Menores y asolaban con cada vez mayor insistencia los centros poblados de los taínos.

Organización política y social

Los taínos vivían en pequeñas agrupaciones en torno a aldeas, vinculados por lazos de parentesco. Las aldeas eran el elemento básico de la organización tribal y territorial y no superaban las 600 personas. Eran gobernadas por caciques, vocablo antillano que designaba a los jefes y que tras la expansión de los españoles se difundió por toda la América colonial. Entre los caciques los había de distinto rango: desde quienes dirigían un poblado pequeño hasta quienes dominaban vastas regiones en base a confederaciones con diverso grado de estructuración.

La sociedad taína se dividía en dos grupos: los caciques y los campesinos. Esta estratificación tenía un origen mítico, fuente del poder de los caciques. Sin embargo, en la vida cotidiana las diferencias sociales se reducían a las funciones que cumplía cada grupo y no poseían un fundamento económico.

Los taínos vivían, hacia fines del siglo XV, con la permanente amenaza de los caribes, pueblo antropófago que atacaba las aldeas y robaba las mujeres y niños. El temor de los taínos se explica por su naturaleza pacífica y el escaso desarrollo militar. Ello también nos permite comprender la actitud favorable que demostraron los taínos en un primer momento hacia los españoles, considerados como valiosos aliados para derrotar a los caribes.

Fuentes de subsistencia

La base de la subsistencia taína fue la agricultura de la yuca o mandioca y, en menor medida, del maíz. El alimento obtenido a partir de la yuca era el casabe, el pan de los taínos que requería de una compleja preparación. Además se obtenían de la yuca un vinagre o sopa para las comidas y una bebida dulce. La caza, la pesca y la recolección también eran de suma importancia.

Centroamérica y Colombia

Indígenas

Tribus varias.

El medio y sus habitantes

En el actual territorio de la República de Colombia se pueden distinguir dos regiones muy diferenciadas: la zona cordillerana hacia el oeste y los llanos y la selva del Amazonas al este de los Andes. Antes de la irrupción española, las principales

culturas nativas habitaban los valles de la región cordillerana regados por los ríos Magdalena y Cauca. En esta zona, la cordillera de los Andes aparece fragmentada en tres grandes cordones montañosos, en torno a los cuales se distribuyeron los mayores asentamientos humanos. Los llanos y la Amazonía, por el contrario, albergaban a una muy escasa población trashumante.

Las culturas más importantes de la actual Colombia eran los taironas, los muiscas, los sinúes y, en menor medida, los quimbayas. Dentro de estos, los taironas de la Sierra Nevada de Santa Marta fueron quizás los más conocidos, por la tenaz resistencia que opusieron al invasor español. Al parecer, algunos de los pueblos colombianos compartían una misma lengua, denominada chibcha. Asimismo, mantenían relaciones comerciales más o menos fluidas y subsistían gracias a la agricultura, una gran variedad de peces de los ríos y animales comestibles de las orillas, como tortugas, manatíes, caimanes, capybaras y pollas de agua.

Organización política y social

La mayoría de las culturas nativas prehispánicas de Colombia se encontraba en estado tribal con una organización social igualitaria. La excepción la constituían los taironas, los muiscas y los sinúes, quienes ostentaban un grado de organización socio-política más complejo al momento de la llegada de los españoles. Se trataba de pueblos sedentarios que practicaban la agricultura y tenían un importante desarrollo material, los cuales eran gobernados por caciques o jefes.

La élite basaba su poder en el control de ciertos recursos escasos y muy valiosos, que eran comerciados con culturas vecinas. Así por ejemplo, las propiedades de los muiscas comprendían minas de esmeraldas, mientras los taironas poseían depósitos de finas conchas marinas. La estratégica posición en las rutas comerciales favoreció a algunos señores de dominios más pequeños.

En la base de las sociedades indígenas de la región se ubicaban los plebeyos, sometidos a un dominio jerárquico por parte de sus caciques y tributarios de la élite. La existencia de los sectores nobles transcurría aparte de la vida del pueblo, en amplios y cuidadosamente decorados centros residenciales.

Fuentes de subsistencia

Las actividades de subsistencia más importantes en esta área fueron la agricultura y el comercio. Entre los productos agrícolas sobresalían la yuca, el maíz, diferentes variedades de papas y las calabazas. Otros alimentos se obtenían de la caza, la pesca y la recolección. Sin lugar a dudas, los pueblos colombianos se destacaron por ser industriuosos artesanos y hábiles artistas.

Imperio Azteca

Indígenas

Los Aztecas (Mexicas).

El medio y sus habitantes



El pueblo azteca es originario de la mítica tierra de Atzlán, ubicada al norte del área mesoamericana. Los aztecas o mexicas arribaron al Valle de México en el transcurso del siglo XII de la era cristiana. Tras una larga peregrinación y permanentes luchas con los pueblos que fueron encontrando en su camino, los aztecas se instalaron en las cercanías del gran lago mexicano y fundaron, en el año de 1325, su capital Tenochtitlán en el lago Texcoco. De acuerdo al mito azteca, su principal dios Huitzilopochtli les había ordenado fundar su capital en el lugar donde encontraran un águila subida en un nopal (planta de la tuna) devorando a una serpiente.

Desde entonces, los aztecas compartieron el espacio geográfico denominado Valle de México con numerosos pueblos de diversas características culturales, albergando en esta época altas montañas y una serie de lagos interconectados como los de Zumpango, Xaltocan, Texcoco, Xochimilco y Chalco. En este ambiente abundaban los insectos, aves como el pavo y reptiles. Salvo el jaguar, el venado y el puma no había grandes animales en la zona que se pudieran aprovechar para la alimentación, el trabajo o el transporte. Esto mismo convirtió a la agricultura en la actividad principal de subsistencia para los pueblos del valle y, además, obligó a realizar el traslado de mercancías por medio de balsas en los lagos y sobre las espaldas de los tlamemes o cargadores en las rutas comerciales.

El poderío azteca se forjó gracias a las alianzas militares acordadas con los acolhuaques de Texcoco y con los tepanecas de Tlacopán. La configuración de esta triple alianza se consolidó alrededor de la segunda mitad del siglo XV, a sólo cincuenta o sesenta años de la irrupción española en México. La expansión de los aztecas por el valle y su creciente influencia sobre la mayoría de los pueblos del área se debió a su compleja organización militar, al arrojo de sus guerreros y al apoyo en la Triple Alianza. Al mismo tiempo, dentro del territorio dominado por los aztecas se mantuvieron algunos enclaves independientes

en constante pugna con los invasores. Es el caso de los otomíes y de los tlaxcaltecas que más tarde harían causa común con los españoles.

Organización política y social

Los pueblos reducidos al poderío azteca debían entregar a las autoridades del imperio pesados tributos en especie. Los tributos se fijaban de acuerdo a los recursos disponibles en cada región. Las cargas tributarias impuestas por la Triple Alianza, le valieron a los aztecas el odio generalizado de los pueblos sometidos del Valle de México.

Para la administración del vasto imperio, los aztecas implementaron un rígido sistema basado en el poder personal de la nobleza. A la cabeza de la estructura de mando estaba el soberano o huey tlatoani (gran orador y jefe de los hombres) con amplios poderes militares, civiles y religiosos. El huey tlatoani presidía el consejo supremo o tlatocán, donde participaban los jefes o tlatoani de las ciudades más importantes, las máximas autoridades militares y delegados de algunos calpullis. El consejo tomaba las decisiones políticas, militares y administrativas y designaba al nuevo huey tlatoani cuando se producía la muerte del soberano. En el territorio que se encontraba bajo jurisdicción azteca, especialmente en los focos rebeldes, había gobernadores militares apoyados por pequeñas guarniciones que mantenían el orden y aseguraban la recaudación de los tributos.

La expansión del imperio azteca afectó en gran medida a la organización social. Mientras la nobleza, formada por los tlatoani de las principales ciudades, los guerreros y sacerdotes, fue acumulando cada vez más tierras y riquezas, la gente común o macehualtin siguió desempeñándose fundamentalmente como mano de obra en la agricultura y la artesanía y debía pagar tributos al imperio. Dentro de la clase dirigente comenzaron a jugar un papel muy importante los tecuhtli o señores, quienes gozaban de un gran prestigio logrado a raíz de acciones sobresalientes. Estos ejercieron funciones militares, judiciales y administrativas y recibían tierras y servidores como recompensa. Debían estar siempre disponibles para cuando el soberano los necesitara.

Los denominados macehualtin conformaban a la mayor parte del pueblo azteca. Aparte de los labradores, encontramos en este grupo a artesanos y servidores públicos. Si bien los macehualtin tenían la posibilidad de mejorar su situación social, destacándose en la guerra o el comercio, la movilidad dentro del imperio fue muy reducida.

La unidad social básica en el mundo azteca era el calpulli, conformado por familias de macehualtin que tenían antepasados comunes y compartían un territorio subdividido en parcelas comunales. Al frente de cada calpulli estaba el calpullec, electo de por vida por los habitantes y en conformidad con el soberano azteca. Su principal tarea era el registro de todas las tierras de la comunidad y el control de las labores de cultivo.

Por último, en la sociedad azteca existían los tlacotli, quienes eran personas que por haber contraído deudas o haber cometido algún delito, trabajaban para un amo sin recibir ningún tipo de pago. A pesar de que esta condición los asemeja a la de simples esclavos, en la mayoría de los casos el trabajo finalizaba cuando la deuda o el delito se consideraban pagados. Aquellos tlacotli que reincidían podían llegar a ser sacrificados para los dioses.

Fuentes de subsistencia

La economía azteca se sustentaba en las actividades agrarias y en complejas redes de intercambio que abarcaban todo el imperio. La agricultura proporcionaba una gran variedad de frutas y hortalizas, como el tomate, el ají, las calabazas, el poroto y las tunas, necesarios para alimentar a la elevada cantidad de habitantes del imperio. La economía agraria azteca es considerada una de las más evolucionadas de la América Indígena, sólo superada por el sistema implementado en el área andina. Una de las mayores peculiaridades desarrolladas por los aztecas fueron los cultivos en las chinampas, verdaderas islas flotantes en el gran lago mexicano de unos cinco metros de profundidad como máximo.

Los productos que no se podían obtener en el valle de México, se adquirían mediante el trueque con otras regiones y eran trasladados por los pochtecas o comerciantes, quienes recorrían largas distancias. En el mercado de Tenochtitlán se transaban todo tipo de mercancías, incluyendo productos marinos provenientes de los océanos Pacífico y Atlántico, ambos a 500 kilómetros de la capital azteca. Para realizar los intercambios se recurría a monedas de cuenta como la semilla de cacao y las plumas de Quetzal que cubrían la diferencia que pudiese existir una vez efectuado el trueque.

El sistema económico azteca, basado en métodos tan simples como el trueque, lejos de ser primitivo, fue sumamente eficiente, pues mantuvo una gran estabilidad y aseguró el bienestar a la mayoría de la población del imperio.

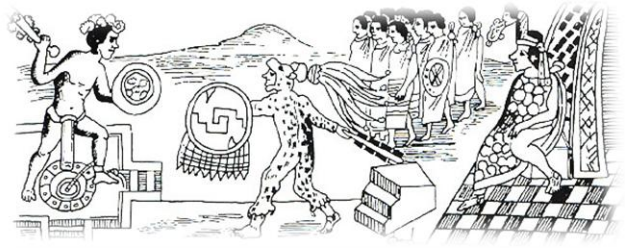
Vida cotidiana

La vida diaria de un azteca, independientemente de su posición social, estaba sujeta a los mandatos de sus dioses. Lo mágico-religioso y la existencia cotidiana formaban un conjunto inseparable que se manifestaba en todas las actividades desarrolladas por las personas. Así por ejemplo, la guerra siempre se hacía en nombre y con el apoyo del dios tutelar Huitzilopochtli; sin la presencia de la divinidad, la guerra perdía sentido y la muerte en combate era estéril.

En cambio, morir en la guerra ritual significaba acceder a un mundo superior al amparo de los dioses. El pueblo azteca se caracterizaba por una suerte de pesimismo vital y una actitud resignada que contemplaba a los hombres como juguetes de los dioses. En virtud de ello, su vida era muy austera y se basaba en severas normas de convivencia.

La capital Tenochtitlán fue el centro de las actividades de los aztecas. Se accedía a ella por tres impresionantes calzadas que la comunicaban con las orillas del lago Texcoco. Estos verdaderos terraplenes de piedra y tierra se extendían por miles de metros, siendo la calzada de Iztapalapa la más larga con 11 kilómetros. El centro de la ciudad poseía casi ochenta edificios entre los cuales destacaba el gigantesco templo dedicado a Quetzalcóatl con una base rectangular de 300 metros y una altura de 76 metros. Alrededor del centro se ubicaban las residencias de la nobleza y el mercado que, a la llegada de los españoles, mostraba una bullante actividad que involucraba a unas 40.000 personas. Mientras más se alejaba uno del centro, disminuían la calidad de las construcciones y la riqueza de sus moradores. En los contornos de la ciudad, por último, se encontraban las chozas de la mayor parte población.

Mundo religioso



La existencia de los aztecas estaba indisolublemente ligada a sus divinidades, entre las que sobresalían Huitzilopochtli (dios de la guerra), Quetzalcóatl (la serpiente emplumada, un héroe cultural, descubridor del maíz), Tlaloc (dios de la lluvia) y Coatlicue (diosa tierra, madre de Huitzilopochtli). El panteón divino se fue constituyendo en la medida que los aztecas iban incorporando las divinidades de los pueblos sometidos.

La relación con los dioses era regulada por los nobles sacerdotes, quienes presidían todas las ceremonias y ritos realizados en los múltiples templos edificadas para honrar a las deidades. Un sofisticado calendario ritual determinaba los días fastos y nefastos para la población. Entre el selecto grupo sacerdotal existía una rígida estructura piramidal, semejante a lo que sucedía en la sociedad azteca. En los calmecac, colegios de la nobleza, los aspirantes a sacerdote recibían una completa formación religiosa cuyos ejes eran la historia, la mitología y las ciencias. Las fiestas religiosas eran eventos de gran trascendencia en la vida de los aztecas.

Eran ceremonias públicas para las cuales los celebrantes se preparaban practicando ayunos y penitencias. El día de la fiesta se realizaban banquetes, bailes, juegos y, sobre todo, ofrendas a los dioses. Muchas veces se comía carne humana de algún sacrificado, pero dentro de un contexto ritual incomprensible para la sensibilidad de la sociedad occidental.

Sacrificios humanos

Uno de los aspectos más polémicos relacionado con los aztecas han sido los sangrientos sacrificios humanos que impresionaron sobremanera a los españoles que arribaron a México en el siglo XVI. Según el soldado-cronista Bernal Díaz del Castillo, al aproximarse al Templo Mayor y observar el altar de Huitzilopochtli:

"(...) este tenía en las paredes tantas costras de sangre y el suelo todo bañado de ello, como en los mataderos de Castilla no había tanto hedor. Y allí le tenían presentado (al dios tutelar) cinco corazones de aquel día sacrificados (...)"

Pero, ¿a qué se debía el diario sacrificio de prisioneros de guerra entre los aztecas? De acuerdo con la cosmovisión indígena, el dios Huitzilopochtli necesitaba ser alimentado todos los días para poder seguir iluminando al pueblo por el escogido. El único alimento que se podía ofrendar a este dios era la sangre humana, razón por la cual los aztecas hicieron de la guerra su mayor preocupación con el objetivo de obtener prisioneros para el sacrificio ritual. El pueblo que más sufrió las consecuencias de esta costumbre fue el de los tlaxcaltecas lo cual explica en importante medida el odio que éstos sentían hacia los aztecas.

El sacrificio humano se realizaba sobre los altares de los templos, donde generalmente se extraía el corazón del prisionero aún con vida. También se empleaban el flechamiento y el

sacrificio gladiatorio, donde la víctima se enfrentaba a cuatro guerreros aztecas. Este último era un honor reservado a los prisioneros más valerosos. La sangre del sacrificado era juntada en grandes piedras cóncavas, llamados tazones por los españoles, hasta coagular. Los tazones estaban ubicados al lado de las imágenes de las deidades. En tanto, los cráneos de los muertos eran ensartados en lanzas de madera que se colocaban en hileras en el tzompantli, para así dar testimonio del fervor de los aztecas hacia sus divinidades.

Mesoamérica

Indígenas

Los Mayas.

El medio y sus habitantes

Lo que actualmente se conoce por civilización maya era un conjunto de tribus de rasgos comunes que se asentaron principalmente en la península de Yucatán y en las tierras bajas de México y Guatemala. Fueron surgiendo centros urbanos que florecieron entre los años 300 y 900.

El área ocupada por los mayas incluye los actuales estados mexicanos de Yucatán, Quintana Roo y Campeche; regiones de Tabasco y Chiapas; Repúblicas de Guatemala y Belice, y diversas zonas de Honduras y El Salvador. Esta extensa región constituye el límite sur de Mesoamérica. El medio ambiente escogido por los mayas para desenvolverse como sociedad carecía de recursos naturales y presentaba condiciones que lo hacían muy inhóspito para el asentamiento humano.

Durante el período de mayor esplendor de los mayas o Clásico (300-900 d.C.) florecieron los famosos centros ceremoniales como Copán, Piedras Negras, Palenque y Tikal, caracterizados por una arquitectura monumental y un extraordinario desarrollo científico y artístico. Las razones de su decadencia aún constituyen un misterio, aunque predominan dos explicaciones: la primera, que plantea el abandono de los centros ceremoniales debido a una hambruna general que se habría producido por un excesivo crecimiento demográfico; la otra sugiere el estallido de violentas revueltas campesinas en contra

de la clase dominante sacerdotal que habrían culminado en la quema y abandono de los centros urbanos mayas.

Mucho antes de la llegada de los españoles, en el norte de la península de Yucatán los mayas habían erigido nuevamente monumentales centros. Los más poderosos eran Tulum, Uxmal, Chichén Itzá y Mayapán; estos dos últimos ejercieron la hegemonía política y militar hasta el siglo XV. A lo largo de este período, denominado Postclásico, los mayas recibieron una fuerte influencia de los toltecas que habían sido expulsados del valle de México por los aztecas. Esta influencia se manifestó, por ejemplo, en el mejoramiento de las técnicas de guerra, el arte y el aumento de la práctica de los sacrificios humanos. Finalmente, la persistencia de los conflictos internos llevó a los mayas hacia un nuevo proceso de disolución, que coincidió con la irrupción española en el Yucatán.

Organización política y social

Durante el período del Postclásico, los mayas estuvieron divididos en múltiples centros urbanos que, dirigidos cada uno por una familia noble, pasaban gran parte del tiempo luchando entre sí. No obstante, la caída de Chichén Itzá marcó el inicio de la hegemonía ostentada hasta 1450 por la ciudad de Mayapán, la cual logró dominar a una gran cantidad de ciudades mediante una compleja red de alianzas matrimoniales. Para asegurar la lealtad de las noblezas regionales, los miembros más importantes de sus familias eran llevados a vivir a Mayapán.

A la cabeza de Mayapán se ubicaba el llamado Halach Uinic, especie de "rey, emperador, monarca, príncipe o gran señor. Sus atribuciones incluían la formulación de la política exterior e interior, con la ayuda de un consejo compuesto por los principales jefes de los pueblos, sacerdotes y consejeros especiales. También era la máxima autoridad religiosa. Debajo del Halach Uinic había una serie de funcionarios que administraban una severa justicia, cobraban tributos a los campesinos y controlaban las actividades de la población. Con la caída de Mayapán, toda esta estructura de dominación se derrumbó, quedando los mayas nuevamente escindidos en diversas agrupaciones políticas.

La sociedad maya del Postclásico estaba organizada jerárquicamente y se distinguían cuatro clases sociales: la nobleza, el sacerdocio, los plebeyos y los esclavos. En cuanto a la nobleza, de sus familias provenían los jefes locales, los miembros del consejo y los altos funcionarios. A diferencia del período Clásico maya, los jefes militares desempeñaron un papel clave a raíz de la importancia que jugó la guerra en estos siglos. En cambio los sacerdotes, que habían ejercido el poder político durante el período Clásico, ahora estaban abocados a la mantención de los templos, la vida religiosa y, por sobre todo, a las ciencias.

El pueblo se componía mayoritariamente de campesinos dedicados al cultivo del maíz, junto a un alto número de tejedores y alfareros. Con su trabajo mantenían a las clases sociales superiores, además de erigir todos los centros ceremoniales y las calzadas de piedra que unían a las ciudades principales. La gente del pueblo vivía en las afueras de los centros urbanos y su posición dentro de la escala social se medía por la distancia que había entre la casa y la plaza central. Los esclavos constituían el último eslabón en esta sociedad y adquirían su condición por nacimiento, robo, haber caído prisioneros en la guerra, ser huérfanos o haber sido comprados.



Fuentes de subsistencia

La agricultura del maíz constituyó la columna vertebral de la economía maya, tanto durante el período Clásico como en el Postclásico. Plantas comestibles producidas en gran cantidad por los mayas fueron los frijoles, la calabaza, el tomate, tubérculos, cacao y especias como el ají, la vainilla, la pimienta y el orégano. También se desarrolló una importante arboricultura en torno a los asentamientos urbanos.

Además de la agricultura, los mayas practicaban la caza y la pesca. Mantenían un activo comercio e intercambios regulares en los mercados, hacia donde confluían mercaderías de regiones muy alejadas entre sí. El agua fue el gran problema que enfrentó el mundo maya en el Postclásico, pues el norte del Yucatán es más árido que las tierras bajas del sur.

Dentro del desarrollo material destacan la escultura en piedra y la pintura, siendo esta última uno de los aspectos más descollantes del arte indígena americano.

Vida cotidiana

Al igual que en otros pueblos mesoamericanos, el día de nacimiento condicionaba la vida de una persona y determinaba los dioses que le eran favorables. En el seno de la familia se desarrollaba la educación de los hijos, hasta que pudieran desempeñarse en la agricultura que fue la principal ocupación de los mayas.

Un día en la vida de una familia maya se iniciaba alrededor de las cuatro de la mañana. Todos se dirigían temprano al campo, y mientras la familia trabajaba, los niños amarrados en sus cunas eran colocados a la sombra de los árboles cercanos. La jornada laboral concluía como a las siete de la tarde. Generalmente, luego de un largo día de trabajo, la familia se reunía en la casa. Primero comían los hombres a solas y después las mujeres, predominando una alimentación basada en tortillas de maíz y frijoles negros. Como a las ocho o nueve de la noche la familia se acostaba a dormir, todos en una misma habitación.

Las sencillas casas eran ubicadas alrededor de la plaza ceremonial de los centros urbanos, algunos de los cuales albergaban a más de 50 mil habitantes.

Mundo religioso

La religión maya fue una de las más complejas y sofisticadas del mundo indígena americano, debido a la importancia que tenía en todos los niveles de la sociedad. Cada individuo poseía un dios tutelar que guiaba su vida cotidiana; además de existir numerosas divinidades domésticas. Las ciudades mayas eran ante todo centros ceremoniales, donde la religión cumplía el propósito de legitimar una rígida jerarquía social. Dentro de ella los sacerdotes, especialmente durante el período Clásico, constituyeron un grupo de poder que llegó incluso a regir los destinos políticos de los mayas.

El universo cosmológico maya estaba encabezado por el dios Itzamná, el Señor de los Cielos, la Noche y el Día. Según los códices fue el primer sacerdote, inventor de la escritura y los libros. Itzamná era invocado principalmente para que evitara las calamidades públicas, pues se trataba de un dios benévolo siempre amigo del hombre. Otras deidades importantes del Postclásico eran Chaac, el dios de la lluvia y Yum Kax, el dios del maíz y de los bosques. Entre los dioses malévolos del

Inframundo o las tinieblas, sobresalía Ah Puch, el dios de la muerte asociado también a la guerra y a los sacrificios humanos.

El ceremonial religioso era un elemento permanente en la sociedad maya e incluía largos períodos de ayuno y abstinencia. Las plazas de los centros cívico-ceremoniales eran el eje de los rituales y se repletaban de gente con motivo de alguna festividad, sobre todo cuando se presenciaban los ritos de sangre o de autosacrificio. La sangre era considerada la vida, el maíz y el agua y era el mejor alimento que se podía ofrecer a los dioses. También hubo muchas ceremonias que prescindían del culto sangriento, donde sólo se ofrendaban alimentos, se ingerían sustancias alucinógenas, se representaba la muerte o se celebraba el paso del calendario.

Desarrollo científico

Los mayas desarrollaron una escritura jeroglífica con signos que representaban tanto ideas como palabras. Para medir el tiempo, los mayas implementaron sofisticados calendarios que recogen la vasta tradición mesoamericana. Empleando un sistema vigesimal y la paciente observación de los astros desde los altos templos, los mayas lograron fijar con exactitud matemática diferentes mediciones astronómicas. Incluso se formularon tablas con las fechas posibles en que ocurriría un eclipse solar.

Imperio Inca

Indígenas

Los Incas.

El medio y sus habitantes

Los incas fueron la civilización más compleja que se desarrolló en la América del Sur, constituyendo un vasto imperio que abarcó los actuales países de Perú, Bolivia, gran parte de Ecuador, el noroeste de Argentina y el norte de Chile. Tras una larga migración se asentaron las primeras familias en el valle de Cuzco. Todo este proceso nos ha sido narrado en el mito fundacional inca, que considera a Manco Capac como su primer gobernante y fundador de la ciudad del Cuzco.

Bajo el reinado del noveno Inca Pachacuti (1438-1471) se inició la expansión de los incas, tras vencer a la poderosa Confederación Chanca que asolaba al Cuzco. Desde entonces, los ejércitos incas fueron incontenibles. Topa Inca Yupanqui o Túpac Inca fue el mayor conquistador y el verdadero organizador



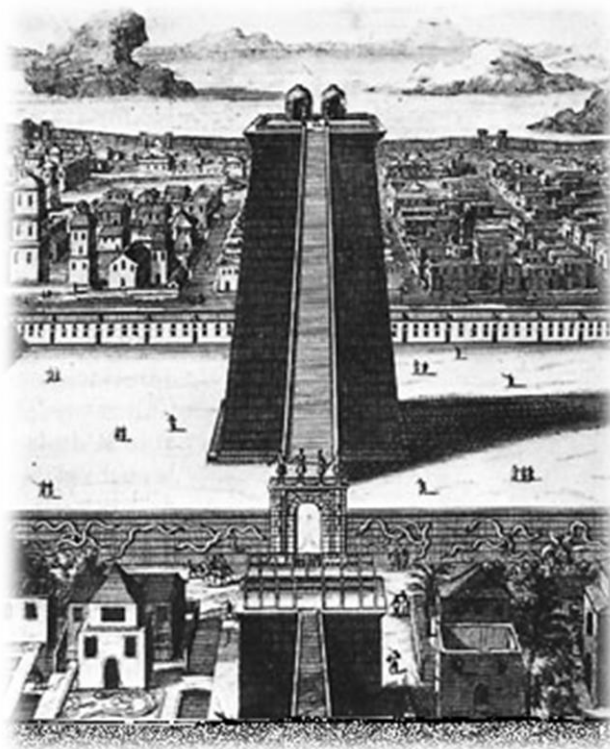
del Tahuantinsuyo o imperio de los cuatro lados, que se extendía por diversas regiones geográficas, donde encontramos una importante variedad de climas y vegetación. A grandes rasgos se pueden distinguir tres zonas: la costa, la sierra y la selva.

La costa comprende una franja desértica de unos cincuenta kilómetros de ancho, surcada por numerosos ríos que bajan de los Andes y forman valles aptos para el asentamiento humano. La sierra está constituida por una serie de cadenas montañosas que en su conjunto forman la Cordillera de los Andes. Entre estas cadenas hay mesetas altiplánicas. La selva o ceja se extiende por todo el flanco oriental de los Andes entre los 400 y los 1.000 metros sobre el nivel del mar.

Organización política y social

Los incas gobernaron sobre múltiples culturas y etnias que en muchos casos poseían una trayectoria más larga en el tiempo que los propios incas. Desde la capital Cuzco, el "ombligo del mundo" en idioma quechua, el dominio incaico se extendió hacia los cuatro puntos cardinales. El imperio se denominó Tahuantinsuyo que significa "las cuatro regiones que se integran" y que eran: Chinchasuyo al norte, Cuntisuyo al oeste, Collasuyo al sur y Antisuyo al este en relación al Cuzco.

La jerarquía de mando del Tahuantinsuyo era muy rígida y vertical, pues el denominado Sapa Inca era quien tomaba las decisiones, secundado por los cuatro suyuyoc-apu (jefes de cada uno de los cuatro suyos) que residían en la capital. Otros consejeros asesoraban al Sapa Inca en materia judicial, militar o religiosa, además de un grupo de funcionarios que, en su calidad de veedores generales del Incario, se desplazaban por todo el imperio informando al Sapa Inca de cuanto sucedía. El Sapa Inca gozaba de todas las comodidades imaginables y su figura era respetada y venerada por todos.



Cada suyo estaba dividido en provincias o huamani, cuyos límites coincidían a menudo con las fronteras étnico-políticas preincaicas y eran encabezados por los apo o jefes. Los huamani se descomponían a su vez en sectores o sayas al frente de las cuales estaban los tocticoc o gobernadores. Por último, las sayas se constituían a partir de un número variable de ayllus, el núcleo social básico andino al cual nos referiremos más adelante, donde la autoridad era ejercida por los curacas o caciques.

En la administración del Tahuantinsuyo hay que destacar el funcionamiento de dos principios básicos: la reciprocidad y la redistribución. La reciprocidad, de una existencia anterior al dominio inca, era un mecanismo que operaba al interior de las aldeas y comunidades, permitiendo la ayuda mutua, la cooperación y la regulación de los intercambios. El dominio inca modificó en parte esta situación, al exigir a las comunidades la entrega de cierta cantidad de su producción (agrícola, textil, metalúrgica, etc.) al imperio y a los almacenes del Tahuantinsuyo. Sin embargo, los funcionarios incas abastecían a los ayllus con mercaderías obtenidas de otras latitudes, a cambio de la producción local. Eso es lo que se llama redistribución, donde la figura del curaca cobraba una especial importancia al constituirse en intermediario entre la reciprocidad comunal y la redistribución estatal.

En cuanto a la estratificación social el ámbito andino se presentaba como un mosaico de diversos caciques y curacas, agrupados bajo la hegemonía de jefes de mayor rango. Bajo el dominio incaico este esquema varió, ya que los jefes principales aceptaron la preeminencia del Sapa Inca y reconocieron el nuevo ordenamiento estatal. Este grupo de señores regionales, a los que se agregaban los mayores funcionarios del imperio, los sacerdotes y algunos mercaderes, conformaban la élite del Tahuantinsuyo. Se distinguían de los demás por el uso de llamativos aros, por lo cual recibieron el nombre de "orejones", cuando arribaron los españoles.

El pueblo, por su parte, estaba constituido por una serie de grupos que desempeñaban distintas funciones. Ahí se ubicaban los artesanos; los hatun runas, que eran la gran masa campesina; los mitmaq, súbditos trasladados por los incas para colonizar zonas conflictivas dentro del imperio; los pescadores y, finalmente, los yanas quienes eran utilizados como servidores personales de la élite. El pueblo y la élite se vinculaban a través de los curacas locales y la burocracia estatal.

El ayllu era la unidad básica de toda la organización social, cuyos miembros reconocían antepasados comunes, aunque no constituían ni un clan ni un linaje. Cada ayllu, formado por aproximadamente cien familias encabezadas por un curaca, poseía tierras comunales que eran trabajadas por todos sus integrantes. Las familias tenían, asimismo, una porción de tierra (tupu), para satisfacer sus necesidades. A partir del dominio incaico, los ayllus también debieron cultivar tierras para el Sol (religión) y para el Inca (estado). La familia, formada por la pareja y sus hijos solteros, era, en síntesis, una unidad de producción y de consumo dentro de la cual se establecía la división del trabajo.

Fuentes de subsistencia

Las actividades económicas de subsistencia más importantes del Tahuantinsuyo fueron la agricultura, la ganadería, la pesca y la artesanía, todas ellas reguladas por el poderoso estado inca en virtud de los lazos de reciprocidad y redistribución.

La agricultura del Tahuantinsuyo tuvo el gran mérito de adaptarse y desarrollarse en un medio geográfico que, a primera vista, no ofrecía las mejores condiciones para la agricultura. En primer lugar, el relieve montañoso donde habitaba la mayor parte de la población del imperio, fue aprovechado mediante la construcción de innumerables andenes o terrazas de cultivo que permitieron utilizar las laderas de las montañas andinas. En estas terrazas agrícolas se cultivaban el maíz, el camote, los porotos y pallares, las calabazas, el maní y la quinoa. La papa, cultivada en los valles de mayor altura, fue el vegetal más importante de los incas, pudiendo ser conservadas y almacenadas a través de su deshidratación. Así surgió el chuño, consumido por los ejércitos incaicos en sus empresas de conquista. La selva proporcionaba al Incario la hoja de coca, el algodón, el tabaco, el cacao y una amplia variedad de frutas como la lúcuma, la piña, la chirimoya y los plátanos.

Las actividades ganaderas ocuparon otro importante lugar en la subsistencia y administración del imperio. Los rebaños de llamas y alpacas sirvieron no sólo como alimento, sino también como medio de transporte y materia prima para los tejidos característicos del mundo andino. La vicuña, en tanto, proporcionaba la lana más fina.

Las actividades de subsistencia eran realizadas principalmente por la población de los ayllus. Para las obras que requería el imperio, tales como infraestructura vial, fortificaciones (pucarás), puentes, terrazas agrícolas, extracción de minerales o pastoreo, se recurría a un sistema de trabajo por turnos, llamado mita. Consistía en el servicio al estado que prestaba un grupo de personas, seleccionadas por los curacas, por un período cercano a los tres meses. Luego de este lapso, la persona retornaba a su ayllu de origen. Por otra parte, los yanaconas, individuos no adscritos a ningún ayllu, desempeñaban labores de servicio personal y atendían las tierras particulares de incas y curacas.

Vida cotidiana

La mayor parte de los habitantes del Tahuantinsuyo vivía en el ámbito rural, integrado a su ayllu. Allí los días transcurrían entre las labores agrícolas para la comunidad, los trabajos para el estado y las festividades religiosas. En general, los funcionarios incas no permitían a las personas abandonar sin autorización su lugar de origen. Para controlar el cumplimiento de esta disposición, cada grupo étnico integrado al imperio debía usar un distintivo en su vestimenta.

Pero también había un número importante de población urbana, fundamentalmente en la capital Cuzco y sus alrededores (Písac, Ollantaytambo, Kenco, Machu Picchu). En estas ciudades, la gente habitaba casas de piedra con techos de paja, totora u otros vegetales. Eran construcciones de uno o dos ambientes, muy pequeñas y sin ventanas, las cuales eran entregadas a la persona que contraía matrimonio. Las urbes también albergaban edificios públicos, plazas y calles angostas y rectas que poseían desagües y canaletas. La piedra usada para la construcción de viviendas y templos era el granito. Las piedras se unían por medio de salientes o tarugos que se insertaban en agujeros previamente tallados. De esa manera, los muros incas eran extraordinariamente firmes y resistían los terremotos sin problemas. Estas murallas aún se pueden admirar en la ciudad de Cuzco.

El día de los cuzqueños se iniciaba cuando las mujeres se levantaban una media hora antes que sus maridos a machacar el

maíz en el metate. Como a las siete y media, el hombre se ponía uno de sus dos trajes de lana de llama que el estado entregaba a todos los recién casados. A continuación tomaba un frugal desayuno y se dirigía al trabajo. Mientras tanto, las mujeres tenían muchas obligaciones: recoger leña, tejer, cocinar, cuidar a los niños y mantener el orden en la casa. Como a las seis de la tarde finalizaba la jornada laboral de los hombres, sin descanso desde la mañana. Cuando se hacían presentes el cansancio o el hambre, se masticaban hojas de coca que permitían recuperar las energías. Una vez en casa, la familia compartía la comida del día, acompañada a menudo de chicha. En los días más fríos, se conversaba alrededor del fogón y se contaban historias o sucesos ocurridos en la ciudad. Las fiestas en que participaba la familia eran animadas con instrumentos y danzas propias de los Andes.

Mundo religioso

La religión profesada por los incas era politeísta, vale decir, se adoraba un importante número de divinidades en ceremonias propugnadas por el estado. El dios principal era Viracocha, concebido como el creador del universo y de la primera generación de los incas. Por debajo de esta divinidad tutelar abstracta se ubicaban los dioses celestes, dentro de los cuales Inti, el Sol, era sin duda el más adorado. Ello se debía a que el sol, un ente concreto, permitía el desarrollo de la agricultura y el crecimiento de los cultivos, razón por la cual los campesinos andinos rendían permanentemente su culto a Inti. Por otra parte, la realeza incaica se consideraba descendiente directa del Sol. En su honor se construyeron gran cantidad de santuarios y templos y se oficiaban los ceremoniales del Inti-raymi, en junio, y del Capac-raymi en diciembre. Estas fiestas renovaban el vínculo entre los incas y el Sol, a través de ofrendas, cantos y plegarias. Otras divinidades eran Illapa, dios del rayo y la tormenta, que era invocado para pedirle el agua que fertilizara los campos; Pachacamac, especie de oráculo, especialmente venerada en la costa central del Perú en un famoso santuario ubicado cerca de Lima; la Pachamama o madre tierra, máxima divinidad del interior cuyo culto antecede en mucho tiempo la llegada de los incas y, Mamaquilla, la luna, hermana y esposa del sol.

Los rituales del estado inca eran presididos por un grupo sacerdotal muy jerarquizado, a la cabeza del cual estaba el Vilca Humu. Todo el ceremonial propio de los incas se desarrolló en las grandes plazas, frente a los templos donde se congregaba la multitud. También las momias de los antiguos soberanos eran sacadas en estas ocasiones y paseadas en andas para que el pueblo las adorara. El consumo de chicha, las danzas y cánticos y los sacrificios de animales imprimían su sello a estas fiestas. En un nivel local era sumamente importante el culto a las llamadas huacas, una fuerza espiritual encarnada en cualquier objeto como podían ser cimas de las montañas, rocas o ríos, y en personas con rasgos poco comunes como niños gemelos, gente con más dedos de lo normal, etc. Las huacas, consideradas benéficas o maléficas, recibían constantemente ofrendas de los campesinos o viajeros y representan la religiosidad propiamente popular. El conjunto de ofrendas se denominaba apachitas que se encontraban en los bordes de los caminos, los campos, en los templos o el entorno natural.

Las comunicaciones y la guerra

Entre los elementos más sobresalientes del Tahuantinsuyo está la enorme red de caminos, puentes, fortalezas y posadas

construida por los incas, que podría alcanzar los 40 mil kilómetros. Las rutas construidas por los incas tendían a ser rectas, salvo en los lugares donde el relieve obligaba a modificar su curso. En las montañas abundan las escalinatas talladas en las mismas rocas y los angostos desfiladeros que recorrían las pendientes andinas en forma zigzagueante. Las rutas eran utilizadas por los chasquis o mensajeros que se trasladaban a pie portando los célebres quipus con todo tipo de información para las autoridades del Cuzco. Asimismo, los caminos cumplían una función estratégica para el desplazamiento rápido del ejército imperial y para las recuas de llamas que cargaban los productos elaborados en todos los rincones del Tahuantinsuyo. Cada ciertos tramos del camino, había posadas o tambos que proporcionaban alimento a los viajeros, permitían el recambio de llamas y abastecían al ejército en sus desplazamientos.

La organización bélica de los incas fue un factor clave en sus conquistas. Todos los hombres físicamente aptos entre 25 y 50 años de edad, debían prestar un servicio militar. La jefatura del ejército estaba a cargo de generales nobles que obedecían en última instancia al Sapa Inca. La disciplina militar era muy rígida, aunque una vez en combate las tropas se dispersaban en una lucha cuerpo a cuerpo. Asimismo, los incas implementaron variadas tácticas, como los movimientos envolventes o las falsas retiradas, que les permitieron derrotar a poderosos enemigos. Las principales armas eran la estófica o lanzadardos, los arcos y flechas, la macana y, especialmente, la honda. El enfrentamiento en el campo de batalla sólo era el último recurso empleado por los generales incas. Antes de llegarse a un desenlace armado, los incas montaban un aparato diplomático cuyo objeto era convencer a los jefes enemigos de su sumisión pacífica al imperio, a cambio de lo cual se les garantizaban sus privilegios. Los jefes militares incas entregaban regalos y hacían demostraciones de su poderío, ante lo cual muchos potenciales enemigos fueron convertidos en aliados.

Las fortalezas o pucarás fueron otro de los elementos característicos de la organización militar imperial. Estratégicamente ubicadas en las alturas cumplían el propósito de vigilar el entorno y defender las ciudades importantes, como el caso de Sacsahuamán a cargo de la protección del Cuzco. Los pucarás eran de piedra (granito), poseían varias dependencias para albergar a los soldados, comida y a un número de yanaconas que cumplían tareas de servicio.

América meridional

Indígenas

Los pueblos del cono sur.

El medio y sus habitantes

El hábitat de la América meridional se caracteriza por su diversidad de ambientes naturales y ecosistemas. Encontramos allí la extrema aridez del desierto de Atacama, la inmensidad y el silencio de la Patagonia, la fertilidad de los numerosos valles que se desprenden de los Andes, la exuberancia de los bosques del sur chileno y el riguroso frío de los canales australes y la Tierra del Fuego. En todos estos parajes se habían asentado hacía mucho tiempo grupos humanos muy distintos entre sí.

Las diferentes culturas de la América del Sur se beneficiaban de una importante variedad de recursos alimenticios, como un sinnúmero de frutos silvestres, peces y



mariscos, avestruces, pumas, huemules y ganado auquénido. La región más densamente ocupada era el centro-sur de Chile, donde habitaban los mapuches de lengua mapudungun, subdivididos de norte a sur en picunches, araucanos y huilliches. También eran importantes los asentamientos nortinos de atacameños y diaguitas, que desde el siglo XV estaban bajo administración incaica. En el caso de los diaguitas, los había a ambos lados de los Andes, denominándose también calchaquí a los que se ubicaban en las actuales provincias argentinas de Salta, Tucumán y Catamarca. El resto del cono sur americano estaba poblado por tribus que eran eminentemente nómadas.

En la Araucanía el territorio mapuche comprendía la zona situada entre los ríos Maule y Toltén. Un poco más al sur, hasta la isla de Chiloé, vivían los huilliches. Las agrupaciones mapuches solían construir sus viviendas en las orillas de los múltiples ríos que cruzan de cordillera a mar, especialmente en el valle central y en torno a la Cordillera de Nahuelbuta, ubicada al sur de la ciudad de Concepción. Los mapuches profesaban un especial amor hacia su terruño, lo cual consta en las relaciones de los cronistas españoles y es uno de los motivos que nos ayudan a comprender la abnegada resistencia que opusieron a los incas durante el siglo XV y a los españoles a lo largo de las centurias siguientes.

Organización política y social

La existencia de pueblos tan disímiles entre sí permitió que hubieran simultáneamente distintos niveles de organización socio-política.

Los pueblos cazadores, recolectores y pescadores no ostentaban una mayor complejidad social. En la Patagonia, bandas pequeñas se desplazaban por el territorio y alojaban en toldos. Cada banda —o toldería— estaba formada por un número que variaba entre los 20 y los 80 toldos, dirigida por su jefe.

Los pueblos canoeros no llegaban a constituir poblados. Las familias recorrían las aguas en sus embarcaciones, donde se desarrollaba la mayor parte de la vida. Cuando se juntaban los viajeros de las canoas en tierra firme compartían centenarias tradiciones y ritos.

La mayor unidad socio-política entre los mapuches era el *levo*, agrupación de entre 1.500 y 3.000 individuos liderada por un jefe. El *levo* estaba integrado por familias extensas que reconocían antepasados comunes. Los representantes (*lonkos*) de

cada una de estas unidades familiares se reunían en un consejo, donde se tomaban las decisiones que afectaban a todos, tales como la convocatoria a la guerra o las ceremonias, juegos y festividades comunitarias. Por lo tanto, la sociedad mapuche estaba segmentada en levos que no estaban articulados por ningún tipo de poder central.

Los pueblos agrícolas, como los atacameños y los diaguitas de Chile y Argentina, poseían estructuras jerárquicas locales con señores étnicos o curacas a la cabeza.

Fuentes de subsistencia

La gran mayoría de los pueblos del cono sur americano eran cazadores, recolectores o pescadores y subsistían en pequeños núcleos familiares que se desplazaban continuamente por el territorio.

El Amazonas

Indígenas

Las tribus amazónicas.

El medio y sus habitantes

En el vasto territorio del Brasil actual, que comprende la cuenca del Amazonas, los valles de los ríos Orinoco y Paraguay y el Mato Grosso, vivían centenares de tribus. Al parecer, la mejor manera de clasificarlas es según las familias lingüísticas más extendidas. Entre ellas, las más importantes hacia el año de 1500 eran: los tupí o tupí-guaraní, asentados en torno al litoral atlántico y la cuenca amazónica; los ge, ubicados en la meseta del Brasil central; los caribes, también originarios de la cuenca amazónica; y los aruak o arawak, distribuidos en la misma cuenca amazónica, en los ríos Negro y Orinoco y con presencia en el Caribe, América Central y Florida. Por otra parte, estaban las familias lingüísticas de los xirianá y tucanos del noroeste brasileño, los pano y páez en el oeste y los guaicurú y charrúa en el sur.

El área geográfica poblada por todas estas tribus es de clima tropical y subtropical, con una alta pluviosidad que origina una vegetación de selva extraordinariamente diversa. El río Amazonas otorga su particular sello a gran parte de esta área. Es el tercer río de la tierra en cuanto a longitud y uno de los más caudalosos. Muchos pueblos habitaron en las orillas de este enorme río o de sus numerosos afluentes.

Organización política y social

Muchos de los pueblos amazónicos se agrupaban en pequeñas aldeas y presentaban una organización socio-política simple e igualitaria. En ese contexto, algunas tribus permanecían muy aisladas, mientras otras estaban constantemente en guerra, ya sea contra grupos rivales de la misma comunidad o contra tribus vecinas. Otros pueblos subsistían pacíficamente unos con otros, vinculados a veces por lazos comerciales.

La guerra ocupaba un lugar importante en la vida social y religiosa de diversas tribus. Los jefes obtenían su prestigio gracias a la captura de prisioneros y el valor demostrado en combate. Entre los pueblos más avanzados, como los tupí, el poder político estaba en manos de un consejo de ancianos que se reunía casi a diario. Toda la tribu debía obedecer las normas

aprobadas en ese consejo, lo que significaba en la práctica que cualquier disidente podía ser sindicado por los hechiceros como un espíritu maligno y condenado a muerte por la comunidad. No había mayores jerarquías sociales ni tampoco posesiones personales. Predominaba una actitud comunitaria ante la tierra y los alimentos.

La unidad social básica era la familia, generalmente autosuficiente, donde el padre se encargaba del sustento diario (caza, pesca, agricultura incipiente) y las mujeres cultivaban y recolectaban frutos. En muchos pueblos imperaba el matriarcado y los hijos pertenecían al grupo social de la madre. Ceremonias como la *covada* reflejan el rol asignado al hombre en dichas culturas matriarcales. En otras tribus se practicaba la poligamia, especialmente entre los jefes y los guerreros célebres.

Fuentes de subsistencia

Los pueblos amazónicos eran fundamentalmente cazadores, pescadores y recolectores. Las condiciones selváticas y los suelos pobres no permitían el uso prolongado de una superficie agrícola, lo cual impedía, asimismo, el asentamiento fijo.

En relación con la caza, se empleaban arcos de gran tamaño (hasta tres metros) con flechas envenenadas. El veneno solía ser el curare de origen vegetal y de un poder mortífero inmediato. Sin duda alguna, la cerbatana era el arma más difundida en la Amazonía.

Un rasgo propio de los indígenas que poblaban el Brasil actual es su habilidad artística, especialmente en la artesanía. La creatividad se expresaba en gran medida en los adornos y las pinturas corporales que solían remplazar la ropa.

Los Mitos y la Exploración

“A medida que las gentes van llegando a las santificadas aguas del remanso, lo van circundando. [...] desciende el soberano de sus andas e inicia, a pie, el corto trayecto hacia la balsa real que lo espera. [...] Llega finalmente, a la sacra Laguna. [...] Apenas se ha colocado en el centro de la balsa, deja caer su hermoso manto rojo, que cubría su cuerpo. Este queda desnudo, pero del todo cubierto con una gruesa capa de oro en polvo. Así, erguido y soberbio, el soberano cacique parece, más que un ser racional, un dios.”

(Extracto sobre el ritual que dio pie a la leyenda de El Dorado)

Entre otros factores (como los medios con los que contaban, las posibles plataformas de conquista, o la fama de las tierras a conquistar), los mitos y leyendas ejercieron una gran influencia en las entradas, jalonando la conquista. Como tales, la mayoría acabaron en fracaso si tenemos en cuenta el quimérico propósito inicial de la expedición, pero aportaron un importante avance en la exploración, descubrimiento y cartografía del Nuevo Mundo.

A veces los propios gobernadores españoles propiciaron la extensión de dichos mitos o inventaron conquistas a territorios lejanos para liberar algunas sobresaturadas —poblacionalmente hablando— plataformas de conquista (asentamientos propicios para encabezar desde ellos nuevas expediciones), o sencillamente para drenar su jurisdicción de individuos indeseables, una plétora de soldados desmovilizados podían provocar disturbios o enrarecer la convivencia de un asentamiento.



Los principales mitos impulsores de la exploración fueron:

- *Fábula de los gigantes y los pigmeos*: Se creía que las tierras que se iban a descubrir estaban habitadas por seres extraños y deformes, enormes o diminutos. Esto se vio reforzado por el hallazgo de huesos grandes pertenecientes a animales prehistóricos, confundidos con restos humanos.
- *Los caribes o caníbales*: La existencia de indios antropófagos —comedores de carne humana— procedentes del continente venía diezmando a la población arahuaca y taína insular, confundidos con el mito clásico de los caribes, dando nombre al Mar Caribe.
- *La fuente de la eterna juventud*: Desde los tiempos más remotos el hallazgo de un elixir que permitiese mantener una eterna juventud fue un sueño perseguido por muchos, y surgió en el territorio americano como mezcla del mito medieval europeo y de tradiciones indígenas. En el Orinoco tomó forma de “árbol de la vida” al que veneraban los nativos y en la Florida la de “fuente de la eterna juventud”.
- *Las Siete Ciudades encantadas*: En 1539 se divulgó enormemente en Nueva España la fama de siete ciudades misteriosas que habían sido vistas en Cibola, lo que llegaría a llamarse Nuevo México tras la exploración de Francisco Vázquez Coronado, que desharía el encanto de este mito, al descubrir que no pasaban de ser unas aldeas indígenas construidas en roca, eso sí, de formas fantásticas y con varios pisos.
- *Las Amazonas vírgenes del Sol*: Es el mito más confuso y deformado de la conquista americana, proveniente también de la mitología clásica. Primero se las situó en las Antillas, en una supuesta isla llamada Matinino, poblada sólo por mujeres. Más tarde Orellana las situaría en Sudamérica, con el descubrimiento del Río Grande (Amazonas), confundiendo con ellas a unas mujeres que vivían sin hombres, con una mujer por jefe y que temporalmente iban a guerrear con un rey vecino para tener hijos, lo que guarda relación con las Vírgenes del Sol y la Casa de las Escogidas del Imperio Inca.
- *Eldorado o El Dorado*: Esta leyenda, una de las más famosas, tiene su origen en un hecho real, la existencia de un cacique de la laguna de Guatavita, que acostumbraba a espolvorearse de oro para realizar ciertas ceremonias religiosas. De ahí evolucionó a la creencia de que se trataba de una increíble ciudad dorada, rebosantes de riquezas y oro. Fue en Venezuela y en Guayana donde fue más buscado, aunque, evidentemente, nunca fue encontrado, pues no es sino una visión deformada de las riquezas del Incario.

- *La Sierra de la Plata —o Montaña de la Plata—*: Las noticias que recibieron los conquistadores sobre la riqueza del Imperio Inca y de sus minas de plata —a través de otros pueblos indígenas— hicieron a Caboto encaminarse al que daría en llamarse Río de la Plata, pues se creía que era la ruta más rápida que conducía a la citada sierra argentífera. Vencidos, perpetuaron la ilusión de estos magníficos tesoros, que tras la búsqueda de Irala y otros se materializaría en el Cerro Rico del Potosí.
- *El lago donde dormía el Sol*: Se trataba del lago Titicaca, que dado su enorme tamaño y el celebrado Templo del Sol, los indígenas creían que en él descansaba el astro. De esta forma, las variadas visiones del Perú dieron origen a distintos Imperios imaginarios: los Mojos y el Gran Paititi.
- *Los apóstoles en América*: Desde el siglo XVI comenzó a circular en América la sospecha de que Santo Tomás había evangelizado a los indios del Nuevo Mundo mucho antes del descubrimiento de Colón, hecho que aprovecharon los jesuitas y demás órdenes religiosas para hacer creer a los indios que su predicación había sido profetizada por Santo Tomás. El origen de esta leyenda provenía de Quetzacoatl y sus “indios predicadores”.
- *La ciudad de los Césares*: Esta leyenda nació con la expedición que realizó Francisco César, capitán de Caboto, en 1529, en la que, en su marcha por la Pampa, éste oyó hablar del inca y de sus fantásticas riquezas. Con el tiempo la imaginación popular lo tergiversó todo, haciendo aparecer de la nada una errante y fabulosa ciudad que huía en medio de las brumas lejanas.

El Comercio Ultramarino y las Flotas de Indias

“El cordón umbilical que mantenía el aliento de la pobre España —paradójicamente rica— era la flota de la carrera de Indias, tan amenazada en el mar por los huracanes como por los piratas. Por eso su llegada a Sevilla era una fiesta indescriptible, ya que además del oro y la plata del Rey y de los particulares venían con ella la cochinilla, el añil, el palo campeche, el palo brasil, lana, algodón, cueros, azúcar, tabaco y especias, sin olvidar el ají, el jengibre y la seda china traída de Filipinas por Acapulco. De ese modo, nuestros galeones navegaban en convoy desde Nueva España y Tierra Firme, tras reunirse en Cuba hasta formar una flota gigantesca.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El oro del rey*)

Durante el período de conquista la relación comercial entre España y el Nuevo Mundo, se estructuró a partir del establecimiento de la Casa de Contratación y la centralización del comercio indiano a través de la ciudad de Sevilla. Este monopolio solamente favoreció a un reducido grupo de súbditos de la corona.

La monarquía hispana, sus banqueros y los mercaderes residentes en Sevilla controlaron el intercambio de los productos más provechosos y susceptibles de ser monopolizados. Entre ellos debemos destacar el mercurio o azogue (fundamental en la minería de la plata, por su intervención en el proceso de la amalgamación), la sal, la pimienta, los naipes, el papel sellado, la

pólvora y el tráfico de esclavos africanos. Esto implicó que únicamente españoles y extranjeros naturalizados tuvieran derecho a las licencias que la corona otorgaba para el comercio de dichos productos. Los productos comúnmente transportados en el retorno desde las Indias eran plata —proveniente de las abundantes minas, como las de Zacatecas, o el Cerro Rico o Montaña de Plata del Potosí—, oro, gemas, especias y cacao, entre otros.

¿Qué significó este régimen monopolístico para América? En la práctica, el que las colonias se desarrollaran económicamente según las necesidades de la metrópoli, esto es, como exportadoras de materias primas y metales preciosos. España, por otra parte, procuró abastecer a las Indias de los productos manufacturados, inhibiendo toda actividad industrial americana que pudiese competir con la de la metrópoli.

Mediante el sistema de galeones y flotas —viajando en convoy— diseñado para aumentar la seguridad del transporte, la corona aseguró su monopolio, vigiló el tráfico transatlántico y lo protegió de los cada vez más frecuentes ataques de sus principales rivales europeos (Holanda, Inglaterra, Francia), ya fuera mediante barcos militares de dichas potencias o a través de corsarios. Dos flotas, compuestas por mercantes y galeones artillados, cruzaban anualmente el Atlántico rumbo a América en la denominada "Carrera de Indias". Ambas flotas salían cada año de Sevilla e iban una a Veracruz y la otra a Sudamérica (Cartagena de Indias, en la actual Colombia, y Nombre de Dios y Portobelo, en la actual Panamá). Tras completar el descargo de sus productos (generalmente productos manufacturados y más tarde esclavos), las flotas se reunían en La Habana, en la isla de Cuba, para el viaje de vuelta a Sevilla.

En 1569 se diferenciaron totalmente las dos flotas. La que iba a México, cuyo destino final era el puerto de Veracruz, debía zarpar de Sevilla en el mes de abril; empezó a llamarse la Armada o Flota de la Nueva España, para distinguirla de la otra, y terminó siendo conocida simplemente como Armada o Flota. La destinada a Tierra Firme, cuyo puerto terminal era Nombre de Dios —sustituido luego por Portobelo—, tenía que partir en el mes de agosto; se la llamó la Flota de los Galeones y, finalmente, sólo Los Galeones. Algunas veces navegaron juntas La Flota y Los Galeones, pero cada una de ellas manteniendo su personalidad y mando.

Juntos a los envíos de particulares, la flota llevaba el "quinto real", un impuesto del 20% en los metales preciosos y los envíos de particulares; aquí se desarrollaba una importante picaresca, ya que la cantidad de metales realmente transportados era mucho mayor que la declarada en la Casa de la Contratación sevillana: los mercaderes recurrían al contrabando y la

corrupción para evitar pagar el impuesto real.

A la llegada de esas flotas se celebraban grandes ferias en Veracruz, Cartagena de Indias y Portobelo. Desde allí, las mercancías europeas en propiedad de los grandes mercaderes indios se trasladaban a los máximos centros distribuidores: desde Veracruz a México, donde se almacenaban, distribuyen y revenden a todo el virreinato del norte; Cartagena de Indias abastece a toda Nueva Granada; desde Portobelo, el cargamento de los galeones atraviesa el istmo de Panamá y en esta ciudad vuelve a embarcarse en la Armada del Sur hasta el puerto del Callao, para almacenarse y distribuirse desde Lima al resto de Sudamérica.

Las ganancias de los mercaderes en las tradicionales ferias que se realizaban en los puertos de destino de la flota eran inmensas. Luego, en los centros mineros y en los lugares más apartados los precios aumentaban aún más, permitiendo ganancias aún mayores sobre el valor de origen de los productos llegados de Europa.

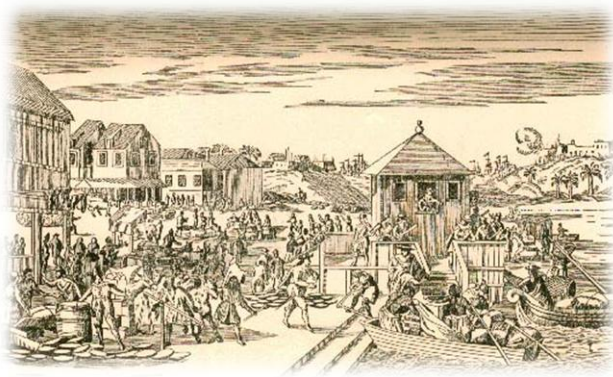
La Flota de Indias tenía un equivalente para el comercio entre Nueva España y Filipinas, conocido como el Galeón de Manila, y que permitía el intercambio de bienes orientales (seda, porcelana, marfil, algodón, alcanfor, piedras preciosas, y especias como canela, pimienta y clavo) por la plata mexicana, a través del puerto de Acapulco, desde el cual se contactaba con Veracruz a través de transporte terrestre.

El tamaño de la Flota de Indias evolucionó de tal manera que de los 17 barcos que la componían en 1500 pasaron a 100, y de mayor tamaño, a finales del siglo XVI. Sin embargo debido a diversos factores (las frecuentes tormentas caribeñas, la piratería corsaria o estatal, y la disminución de la producción de metales preciosos) a mediados del siglo XVII constaban de unos 25 barcos, y continuaron disminuyendo en tamaño.

Así pues, y pese a que demostró una considerable robustez y eficacia durante más de dos siglos, el sistema de flotas o convoyes no estaba exento de dificultades, que junto a climatología adversa y la piratería, provocaban disfunciones en su funcionamiento. Cabe contar entre estos factores la dificultad logística para abastecer y coordinar la enorme cantidad de barcos con componían las flotas, lo que a menudo se unía a los inevitables retrasos para reunir a toda la flota en las fechas requeridas (lo que era importante no sólo por el hecho de que sólo así podía formarse el convoy, sino porque no se arriesgaban a salir en temporada de huracanes). De esta forma, la teoría decía que la Flota zarpaba de España en primavera, llegaba a América, realizaba las transacciones comerciales y volvía en el mismo año; sin embargo la realidad era que difícilmente se lograba y había que esperar en puerto a que pasara el invierno antes de emprender el camino de retorno.

El comercio ultramarino en las colonias

Paralelamente a la "Carrera de Indias" en América se conformaron una serie de circuitos de tráfico intercolonial que revelan la existencia de una compleja red comercial. Los más importantes espacios económicos se constituyeron en el Caribe, en el Pacífico, en el Atlántico sur y en torno al eje Lima-Potosí-Buenos Aires. Considerando las dificultades que imponían el medio geográfico y la falta de una adecuada red de caminos, no nos debe extrañar que en tres de los circuitos mencionados se recurriera a la vía marítima para los intercambios comerciales. Sin embargo, y al margen de las rutas oficiales, muchas de estas rutas de tráfico comercial intercolonial estaban consideradas



como ilegales, esto es, de contrabando, ya que el comercio debía estar regulado por el rey (por motivos fiscales, básicamente).

Las principales transacciones se realizaban en el ámbito de las grandes ciudades, escenario de importantes ferias. Predominaban en ellas el trueque y las monedas sustitutas, como granos de cacao, pastillas de azúcar u hojas de coca. La gente transportaba las mercaderías a lomo de mula o en sus espaldas rumbo a los sitios ocupados para las actividades mercantiles. Muchas veces antiguos centros ceremoniales precolombinos se convertían en lugar de mercado semanal, atrayendo a los pequeños productores indígenas e integrándolos, de esa manera, a la economía colonial. El tráfico interno permitió abastecer a los virreinos y gobernaciones de alimentos que se producían en las distintas regiones de América y que no podían ser traídos desde Europa. Además, las relaciones económicas intercoloniales determinaron la especialización agropecuaria de gran parte del territorio americano.

Unas palabras sobre el azogue y la extracción de oro y plata

La extracción y obtención del oro y la plata no sólo era una de las actividades económicas fundamentales de la América española, sino que además suponía una suerte de flujo vital que mantenía vivo y fuerte el Imperio español. Tras la extracción de dichos minerales se procedía a su refinado (separarlos de las impurezas), para lo que inicialmente se empleaba el sistema de fundición.

Sin embargo, en 1555 el sevillano Bartolomé de Medina experimentó en las minas de Pachuca, en Nueva España, un nuevo método, el conocido como de amalgamación, que permitía el mejor aprovechamiento de los minerales, permitiendo incluso explotar minas más pobres que de otro modo no hubieran resultado rentables. Para dicho proceso era imprescindible el uso del azogue (mercurio), cuya principal mina europea se encontraba, casi providencialmente, en el municipio de Almadén, en España. Además, no mucho tiempo después, en 1566 fue hallada otra mina de azogue en territorio americano, en Huancavélica, en el Virreinato del Perú (de nuevo de forma casi providencial).

Así pues, para el refinado de la plata de Nueva España se utilizó fundamentalmente el azogue de Almadén, enviado por vía marítima desde la metrópoli; mientras que para el refinado de la plata del Potosí, en el Perú, se utilizó el azogue de las más cercanas minas de Huancavélica.

No es, pues, de escatimar la importancia del azogue, pues sin su constante abastecimiento se hubiera visto seriamente comprometida la obtención de plata, metal fundamental para el sostenimiento de las aventuras americana e imperial españolas.

La Piratería en el Caribe

“Incluso en los peores momentos —sólo una vez los holandeses nos tomaron una flota completa—, nuestras naves siguieron cruzando el mar con mucho esfuerzo y sacrificio; y siempre pudo tenerse a raya, salvo en ciertas ocasiones desgraciadas, la amenaza de los piratas franceses, holandeses e ingleses, en aquella lucha que España libró sola contra tres poderosas naciones resueltas a repartirse sus despojos.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El oro del rey*)

Las distintas formas de la piratería americana son propias del período comprendido entre la primera mitad del siglo XVI y la primera mitad del siglo XVIII. Es conveniente, pues, explicar las diferencias entre piratas, corsarios, bucaneros y filibusteros, ya que se suele utilizar estas denominaciones como sinónimos, sin tomar en cuenta que se refieren a personajes diferentes y con diversas motivaciones.

Tipos de piratería

El **pirata** era el que robaba por cuenta propia en el mar o en sus zonas ribereñas; es un enemigo del comercio marítimo en general porque se mueve exclusivamente por su afán de lucro, sin discriminar ningún pabellón nacional. Era, por tanto, un hombre que se situaba al margen del sistema imperante en aquella época, no estando sometidos a la autoridad de ninguna nación concreta. En su mayoría los piratas eran gentes pobres, miserables, delincuentes, vagabundos, desertores o perseguidos por sus ideas. De hecho se decía que “a la piratería se llegaba por necesidad, difícilmente por vocación”. También eran conocidos como los “perros del mar”.

El **corsario**, en cambio, era un marino particular contratado y financiado por un Estado en guerra para causar pérdidas al comercio del enemigo y provocar el mayor daño posible en sus posesiones. Aceptaba las leyes y usos de la guerra y ofrecía una fianza en señal de que respetaría las ordenanzas de su monarca. La actividad corsaria finalizaba al momento de firmarse las paces entre las potencias beligerantes, aunque muchos corsarios continuaron hostilizando al enemigo en tiempos de supuesta paz. Su situación quedaba acreditada en un documento oficial, ya fuera la patente de corso o la carta-patente (esta última distinguía si la tripulación recibía una paga de forma regular o si participaba de las capturas), que autorizaba sus acciones de saqueo. Destacan entre ellos los ingleses John Hawkins y Francis Drake.

Los **bucaneros** aparecieron desde 1623 en partes deshabitadas de La Española (sobre todo en su parte occidental), que poseía gran cantidad de ganado cimarrón (cerdos y bueyes salvajes). Estos personajes cazaban el ganado, que luego era asado y ahumado (boucan), labor que les valió el epíteto de bucaneros. Tras curar y salar la carne la intercambiaban o vendían a los navíos que practicaban el contrabando (y que solían recalar en la isla). Como incentivaban el comercio ilegal, se



tomaron represalias contra ellos, por lo que muchos se hicieron piratas, aunque continuaron autodesignándose bucaneros, mientras otros siguieron dedicados a la caza y venta de productos ganaderos. Tras ser expulsados de la Española se refugiaron en la Isla Tortuga, donde construyeron el fortín del Palomar y fundaron la agrupación gremial de la Cofradía de los Hermanos de la Costa (que compartirían con los filibusteros), en la que admitían en términos de igualdad a gentes de toda raza y condición, juramentados entre sí para defenderse y cuidarse mutuamente. Fueron propios del Caribe y del segundo cuarto del siglo XVII.

Los **filibusteros** son también un fenómeno exclusivo del Caribe que tuvo su momento más importante en la segunda mitad del siglo XVII. Su nombre proviene del holandés *vrijbouter* (“hacerse con el botín”, en inglés *freebooter*) o quizás de una embarcación que les era habitual, el filibote; con él se designaba a los piratas de las Antillas que aceptaron atacar únicamente las posesiones españolas; éstos eran los bucaneros que se entregaron completamente a la piratería tras ser expulsados de La Española. Eran principalmente ingleses y holandeses, y solían atacar sobre todo poblaciones costeras, y sólo raramente embarcaciones, al contrario que sus hermanos bucaneros. La principal guarida de los filibusteros fue la pequeña isla Tortuga, ubicada al noreste de La Española. El filibusterismo fue sagazmente aprovechado por los países de Europa occidental en su pretensión colonialista, ya que les brindaron refugio y ayuda convirtiéndose a cambio en serviles a sus propósitos. Pertenecían, junto con los bucaneros, a la antedicha Cofradía de los Hermanos de la Costa (que existió desde 1620 hasta 1700), una auténtica agrupación gremial cuya finalidad era garantizar a sus miembros el libre ejercicio independiente del filibusterismo; organización ésta que destacaba por su peculiar y genuino cuerpo de reglas: no discriminación por raza o religión, inexistencia de la propiedad privada (todo se compartía), la libertad como principal virtud, no admisión de mujeres europeas (aunque sí de indias y negras), existencia de ciertos derechos y deberes y elección de representantes y capitanes de expedición por votación, y existencia de un consejo de ancianos (hombres veteranos y sabios) que velaban por la pureza de la Cofradía.

La piratería atlántica

Es evidente que la aparición de las grandes riquezas de oro y plata en América despertó la codicia de los enemigos de España. Para participar del botín y romper el monopolio hispánico, distintos gobiernos y compañías comerciales europeas se valieron de los corsarios y piratas.

Además la debilidad del imperio ultramarino español favoreció el éxito de numerosas incursiones piratas que, a su vez, estimularon a otros a seguir el ejemplo. Las colonias no sólo carecían de un suficiente número de hombres y fortificaciones, sino también constituían un espacio geográfico muy extenso, lleno de refugios e islas difíciles de vigilar.

Así pues, a lo largo del siglo XVI, las guerras de España contra Francia y luego contra Inglaterra también se reflejaron en los mares americanos a través de la presencia de los corsarios. De hecho, la piratería y el corsarismo de esta época fueron para los ingleses y franceses una vía de ennoblecimiento, como la conquista lo había sido para los españoles.

Las principales poblaciones del Caribe, puertos de salida de las flotas de la plata, fueron víctima de reiterados asaltos que



forzaron a la Corona española a la paulatina fortificación de sus posesiones. Igualmente la obligó a regular el transporte de los metales preciosos por medio de la creación del sistema de galeones y flotas para así mejorar la seguridad de dicho transporte. Nombres como François LeClerc (el primer “Pata de Palo”), Jacques Sore, Martín Cote, John Hawkins, Francis Drake, Thomas Cavendish o el conde de Cumberland aterrorizaron en estos años a los vecinos de las Indias.

Tratando de hacer una distribución temporal del devenir de las actividades piráticas en el Caribe podríamos referirnos a las siguientes etapas:

- **1507-1525:** En un principio el marco de la piratería atlántica se encuentra en el Atlántico Oriental, ante el portugués Cabo de San Vicente y los puertos andaluces, para posteriormente trasladarse a las cercanías de las Islas Azores. Estos piratas son casi exclusivamente franceses, y terminan siendo expulsados de estas aguas por las flotas castellanas. En este contexto, la primera gran acción pirata se registró en 1521, cuando Jean Florín capturó, a la altura de las islas Azores, el tesoro del tlatoani azteca Moctezuma II, enviado por Hernán Cortés desde México. El ciclo de la piratería francesa se había iniciado.
- **1526-1540:** Tras su expulsión del entorno de las Azores, el mar Caribe se convierte en el nuevo (y definitivo) marco geográfico de la piratería, sobre todo en el entorno de La Florida, ruta obligada de los buques castellanos en su viaje de regreso. En respuesta a las acciones piratas, la navegación atlántica española comienza a organizarse en convoyes, fuertemente escoltados por galeones pesadamente armados.
- **1541-1560:** La organización del sistema de convoyes dificultó de forma muy importante las actividades piratas contra los buques españoles, que sólo podían ser atacados si se quedaban aislados. Así pues, y dada la reducción de posibilidades de obtener botín asaltando los navíos, la principal fuente de ingresos de los piratas pasa a ser el saqueo de las ciudades costeras, normalmente poco defendidas. Como consecuencia de ello, las ciudades importantes empiezan a fortificarse.



- **1561-1590:** Hacen su entrada en escena los corsarios y contrabandistas ingleses, apoyados de forma más o menos directa por Inglaterra. Su propósito es, aparte de enriquecerse, dañar en lo posible la economía española, pues dificultando las acciones españolas en el Nuevo Mundo se atacaba la principal fuente de ingresos de la Corona española, que sufriría penalidades en el resto de sus actividades europeas. Para contrarrestarlos deben crearse patrullas guardacostas, como las “Galeras de Cartagena” (1582).
- **1591-1630:** De los astilleros holandeses surge el filibote, que se convierte en el barco favorito de los piratas del Caribe, dándoles incluso el nombre (filibusteros). Este barco facilita la intrusión holandesa en el Caribe.
Si bien los corsarios holandeses incursionaban en América desde fines del siglo XVI, su época de oro fue entre 1621 (fin de la Tregua de los Doce Años) y 1648 (Paz de Westfalia). Los holandeses desarrollaron sus acciones gracias al apoyo de la casa de Orange, que otorgó patentes de corso, y al de la Compañía de las Indias Occidentales holandesa (creada en 1621), que entregó apoyo económico y logístico. El sueño de todo pirata —capturar la flota de la plata— lo consiguió Piet Heyn en el año 1628.
Los propios piratas empiezan a organizarse para mejor coordinar sus acciones, lo que suscita la aparición de la Cofradía de los Hermanos de la Costa.
- **1631-1651:** Francia, Holanda e Inglaterra los asentamientos piratas del Caribe en colonias dependientes de la metrópoli respectiva, dándoles un gobernador y un marco legal para seguir realizando sus actividades. Así pues, lugares como Tortuga, Jamaica (desde 1655), Curaçao o Haití (la parte occidental de La Española) se transformaron en bases de apoyo de futuros ataques y de un floreciente contrabando. Los rivales de España lograron así la anhelada participación en las riquezas americanas. Asimismo se llevan a cabo iniciativas para ocupar nuevos territorios, con lo que, con el tiempo, el Caribe deja de ser un mar exclusivamente español. Pese a todo, se crea la Armada de Barlovento (1641), que opera en el Caribe Oriental, en un intento de controlar la difícil situación.

- **1652-1667 & 1668-1700:** Desde la segunda mitad del siglo XVII, corsarios y filibusteros, especialmente ingleses, ocuparon algunas islas del mar Caribe y España tuvo que lamentar las primeras pérdidas territoriales. Quizás la acción de mayor envergadura, por el efecto que provocó, fue la toma y destrucción de Panamá por Henry Morgan en 1671.
En esta fase la colaboración de filibusteros como Henry Morgan, Edward Mansvelt, François Granmont o Lorencillo resultó fundamental para los propósitos colonialistas de los principales estados europeos.
Durante la primera etapa, ingleses y holandeses se disputan el dominio de las actividades piratas en el Caribe, resultando vencedora Inglaterra, con la toma de Jamaica (1655) como auténtico símbolo.
En el transcurso de la segunda etapa se producen por parte de la metrópoli española tímidos intentos de recuperar el control de la situación, como la autorización del corso español en 1674. El comercio interprovincial indiano (fundamentalmente marítimo) se encuentra arruinado por culpa de los piratas y contrabandistas. De hecho, a raíz de la Guerra de Sucesión, el control práctico del comercio exterior queda en manos de Francia.
- **1713:** Como resultado de la Paz de Utrecht, Inglaterra, Francia y Holanda se comprometen a respetar la libertad de comercio entre ellas, lo que en la práctica es el fin del filibusterismo, y supone el traslado de la piratería a las colonias inglesas.

Así pues, cabría pensar que la continua piratería contra los barcos españoles en el Mar Caribe y el Océano Atlántico y la consecuente disminución de los ingresos del oro de las Indias supusieron un agobio y un estorbo para la Corona española. Sin embargo, investigaciones más profundas indican que esta piratería realmente consistía en varias decenas de barcos y varios cientos de piratas, siendo los primeros de escaso tonelaje, por lo que no podían enfrentarse de manera efectiva con los galeones españoles, teniéndose que confirmar con pequeños barcos o con los que se vieran apartados de la flota, amén de los antedichos asaltos a las colonias menos defendidas (que, por otra parte, sí supusieron un problema constante para el desarrollo de las colonias americanas).

De hecho se sabe que durante el siglo XVI, ningún pirata ni corsario logró hundir galeón alguno; además, de unas 400 flotas fletadas por España (dos por años durante 200 años —realmente 217 años, desde 1561 hasta 1778—) sólo dos cayeron en manos de los piratas. Cosa muy diferente era la piratería mediterránea, perpetrada por los berberiscos, que tenían un volumen diez o más veces superior a la atlántica. Los expertos mantienen que fueron las fuertes tormentas quienes bloquearon en más de una ocasión todo el comercio entre América y Europa.

Sociedad, Mestizaje y Urbanismo en el Mundo Colonial

“Recuerdo en especial a un capataz, esclavo negro, que se regodeaba en azotar a los indios a su cargo de manera especialmente cruel, ansioso de agradar a su amo y de sentirse superior a esos pobres indios a los que maltrataba. [...] y pensé que, si ese negro seguía a ese ritmo, pronto sería él el que

estaría trabajando, con la espalda desollada por el látigo de un blanco o un mestizo.”

(Ricard Ibáñez, *La monja alférez*)

Estratificación social y mestizaje

El mundo indígena sufrió profundas transformaciones sociales a raíz del proceso de conquista. En las sociedades aborígenes de mayor complejidad, como por ejemplo los aztecas, incas y mayas, los grupos ubicados en la cúspide de la pirámide social fueron eliminados o perdieron la autoridad política sobre sus respectivos pueblos. En las culturas donde las jerarquías de mando eran más inestables la conquista española no logró desarticular la armazón social. Algunos grupos no sedentarios se mantuvieron independientes del dominio español mediante una constante resistencia. Solamente experimentaron un cierto tipo de cambio social autogenerado, tal como el de la evolución hacia confederaciones más grandes y liderazgos más sólidos para propósitos militares. La sociedad colonial se estructuró en diversos grupos o estamentos ordenados jerárquicamente.

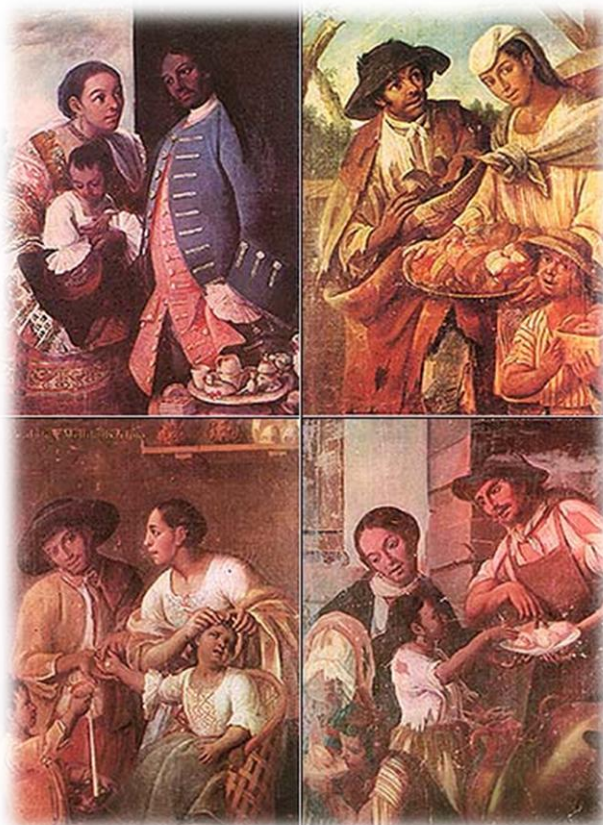
En el siglo XVI, los conquistadores a raíz de sus hazañas guerreras ocuparon el primer rango social. Sus objetivos principales eran la riqueza, el poder y la honra. Les seguían los primeros pobladores que habían fundado ciudades e iniciado la colonización. Luego se ubicaron los vecinos con casa y patrimonio en la ciudad y los moradores que se ganaban la vida como mineros, pequeños comerciantes, artesanos o granjeros. Por último, los tratantes, pulperos, buhoneros, vendedores ambulantes, etc., conformaron el pueblo urbano. Esta primitiva sociedad hispana, de marcado carácter señorial, se constituyó en base al usufructo de la mano de obra indígena por medio de las encomiendas. Gracias a la institución de los mayorazgos el grupo social dominante conservó la mayor parte de su patrimonio por generaciones.

Más adelante el dinero se convirtió en el mejor y más eficaz vehículo de movilidad social. Con él se podían comprar la nobleza y el favor del rey, especialmente a lo largo del siglo XVII. Los funcionarios más importantes de la corona (virreyes, gobernadores, etc.), el alto clero, encomenderos y hacendados compartieron desde entonces este privilegiado estamento social.

Los hijos de los españoles nacidos en América —criollos— aumentaron paulatinamente en número y engrosaron al estamento social más alto. Con el tiempo disputaron fervientemente los principales cargos públicos a los peninsulares. Criollos y peninsulares nunca fueron muy numerosos. A mediados del siglo XVI había unos 150 mil de ellos en la América española, cifra que aumentó a los 660 mil promediando el siglo siguiente.

Pero no sólo el dinero determinó la estratificación social durante la época colonial. Desde los primeros momentos de la conquista el español se unió sexualmente a las mujeres aborígenes, surgiendo de esa manera el mestizo. Paulatinamente el número de los mestizos aumentó, cosa que se reflejó en la aparición de una legislación discriminatoria contra ellos. Así por ejemplo, se les prohibió tener repartimientos y encomiendas o desempeñar oficios públicos y reales. Fueron prácticamente empujados a ser pequeños agricultores en un mundo donde la tierra estaba ya repartida entre blancos e indios, lo que les convertiría en un detonador social.

En las ciudades iberoamericanas convivieron los mestizos, negros e indígenas. Del cruce entre todos estos grupos nacieron las castas, uniones polirraciales de escasa incidencia blanca en las que el negro entraba como alguno de sus componentes. Para



distinguir a los innumerables tipos étnicos que surgieron de estas uniones, en la época se empleó una nomenclatura muy pintoresca: mulato, zambo, morisco, albarazado, lobo, cambujo, tente-en-el-aire o no-te-entiendo son sólo algunas de las denominaciones que proliferaron en toda la América española. Durante la colonia las castas se clasificaron teniendo en cuenta principalmente el color de la piel; se relacionó la condición social del individuo con el color de su piel: a mayor "blancura" se ostentaba una mejor ubicación en la sociedad indiana. Era muy difícil acceder a los privilegios, derechos o bienes de quienes tenían la ventaja de contar con una piel más clara, transformándose el prejuicio racial en prejuicio social.

El indio legalmente fue considerado superior a las castas. Podía disfrutar de sus propios bienes, cultivar sus tierras, criar ganados y comerciar sin las restricciones impuestas a mestizos, mulatos o negros. En efecto, la nobleza aborígen se relacionó con los grupos dirigentes hispanos y pudo conservar ciertos privilegios. Así por ejemplo, estaban exentos del pago de tributos y sus hijos fueron educados en colegios especiales vinculados a las órdenes religiosas. La masa indígena constituyó la base de la pirámide social por ser la principal fuerza de trabajo en la minería, agricultura, obras públicas y en las industrias rurales o urbanas. Las leyes regulaban sus actividades y los protegían. No obstante, en la vida real su subsistencia fue muy precaria y su condición social estuvo muy cerca a la de los grupos que legalmente eran inferiores.

El último lugar en la estratificación social indiana lo ocuparon los esclavos provenientes de África, los negros, que estuvieron sujetos a muchas limitaciones entre las cuales se cuentan la prohibición de portar armas, andar de noche por ciudades y villas, montar a caballo o tener indígenas a su

servicio. Sin embargo, la situación laboral del negro no era tan mala como su condición jurídica. Debido a su mayor resistencia física y al tipo de trabajos que desempeñaron los esclavos negros lograron muchas veces una posición social superior a la del indígena. El negro esclavo pudo acceder a la libertad mediante la manumisión. Esta o le era concedida voluntariamente por sus dueños o la adquiría mediante la compra de su libertad a precio de mercado. Un gran problema para las autoridades peninsulares fueron los negros cimarrones o esclavos fugitivos que huían de sus amos y se agrupaban en bandas. Algunos formaban parcialidades o palenques con una organización según formas políticas de origen africano y desde ahí se dedicaban a saquear haciendas, poblados indígenas y caminos para sustentarse.

Mestizaje Básico				
Negro	+	Blanco	=	Mulato o Pardo
Mulato	+	Blanco	=	Tercerón (Morisco)
Tercerón (Morisco)	+	Blanco	=	Cuarterón (Albino)
Indio	+	Blanco	=	Mestizo
Mestizo	+	Blanco	=	Castizo (Blanco)
Negro	+	India	=	Alcatraz
Indio	+	Negra	=	Zambo
Otros Tipos de Mestizaje				
Alcatraz o Zambo	+	Mulato	=	Grifo
Alcatraz o Zambo	+	Tercerón	=	Grifo
Alcatraz o Zambo	+	Cuarterón	=	Grifo
Tercerón	+	Negro	=	Saltapatrás
Cuarterón	+	Negro	=	Saltapatrás
Mulato	+	Negro	=	Saltapatrás
Mestizo	+	Negro	=	Saltapatrás
Zambo	+	Negro	=	Saltapatrás
Alcatraz	+	Negro	=	Saltapatrás
Tercerón	+	Cualquier cruce	=	Tente en el aire
Alcatraz	+	Cualquier cruce	=	Tente en el aire
Zambo	+	Cualquier cruce	=	Tente en el aire
Mestizo	+	Cualquier cruce	=	Tente en el aire
Mulato	+	Cualquier cruce	=	Tente en el aire
Cuarterón	+	Cualquier cruce	=	Tente en el aire

Unas notas sobre cimarrones y palenques

“Cuando llegué a Cartagena estaba hecho un esqueleto y, de tanto latigazo, andaba con el cuerpo en carne viva. Ni siquiera sabía lo que estaba ocurriendo cuando aquel fraile me tiró el agua sobre la cabeza en el puerto. No entendía el castellano, señor, y no di mi consentimiento. Yo era rey en África y nunca volveré a ser esclavo en ninguna parte del mundo.”

(Matilde Asensi, *Tierra Firme*)

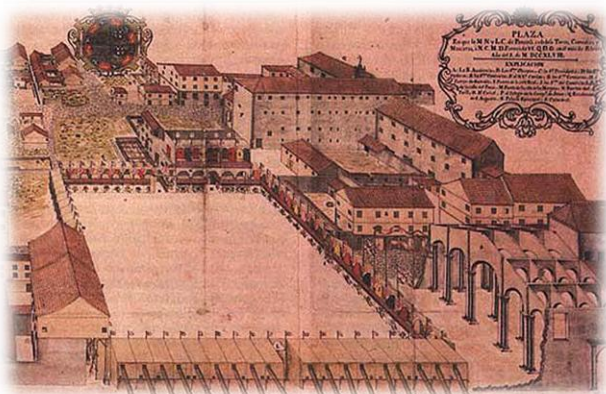
Como veníamos diciendo, el término “cimarrón” se utilizaba para referirse a los esclavos rebeldes y fugitivos que huían de sus amos para llevar una vida en libertad, a menudo haciendo causa común con otros cimarrones y formando comunidades a tal efecto, conocidas como “palenques”. Aunque técnicamente el vocablo cimarrón podría referirse no sólo a los esclavos rebeldes fugitivos de raza negra sino también a los de raza india, casi nunca se utilizaba con tal propósito, manteniéndose de forma exclusiva para los negros. Los cimarrones encontraron su principal antagonista en la figura del “rancheador”, esto es, personas contratadas por los antiguos amos a las autoridades locales para rastrear y capturar a los esclavos fugitivos.

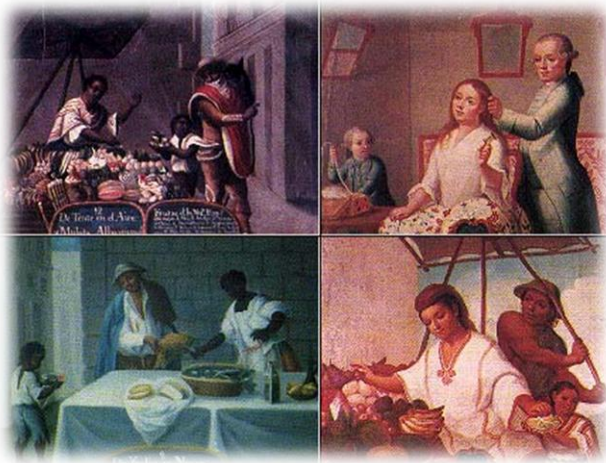
La figura del cimarrón y del palenque fue propia de toda Iberoamérica (recibiendo el palenque diferentes nombres según la zona: “quilombo”, “mambiz”, “cumbe”, “rochela”, “ladeira”, etc.), pues en cualquier lugar donde hubiera esclavos negros era posible una fuga y posterior resistencia si las condiciones eran propicias para ello. De esta manera, existieron palenques de muy diferente tamaño y dinámica de vida, dependiendo de las circunstancias que dieron origen a su nacimiento.

Generalizando podríamos establecer unas dinámicas generales del funcionamiento y estructura de un palenque. Solían situarse en el campo o la jungla, a menudo en lugares de difícil acceso o de fácil defensa. Dependiendo de sus circunstancias particulares solían tener construcciones más o menos primitivas a modo de viviendas y otras dependencias, así como fuentes de agua (pozos, ríos, etc.), tierras de cultivo, almacenes subterráneos, etc. En los palenques los negros cimarrones mantenían una vida comunitaria, caracterizada por la igualdad entre todos sus integrantes, tanto para el trabajo como para el reparto del alimento y el comportamiento social y moral.

Para su defensa en algunos se construyeron fuertes con empalizadas de madera, y a menudo contaban con una abigarrada amalgama de armas blancas (cuchillos, espadas, etc.), y de forma muy excepcional algún arma de fuego. Completaban la defensa mediante piedras para ser lanzadas y en ocasiones arcos y flechas. Solían realizar ejercicios militares para entrenarse frente a los posibles ataques de los rancheadores o los soldados, utilizando a menudo tácticas de guerrilla. En los palenques formados mayoritariamente por cimarrones africanos (esto es, nacidos en África y no en América) existieron como jefes auténticos “reyes” negros —que a veces reinaron sobre más de una de estas comunidades—, y solían mantener sus costumbres originarias de África; sin embargo en el caso de los cimarrones criollos (nacidos en América, descendientes de africanos) no poseían rey, haciéndose llamar sus jefes coroneles o capitanes.

En cuanto a aspectos étnicos cabría destacar el hecho de que en su búsqueda de libertad llegaron a unirse y convivir en estas comunidades individuos de diferentes etnias africanas, incluso algunas que en su África originaria mantenían marcadas y ancestrales rivalidades (p.ej. congos, minas y terranovos). Respecto al ámbito económico, los palenques tenían una cierta independencia, aunque mantenían relaciones económicas más o menos habituales (aunque ilegales y a menudo de incógnito, lógicamente) con las ciudades y haciendas vecinas, para proveerse de aquello que no podían obtener por ellos mismos. En sus áreas de cultivo solían sembrar maíz y zapallo, se abastecían de carne cazando venados y pájaros y obtenían algún que otro dinero vendiendo sombreros y canastas que fabricaban ellos





mismos.

Por poner algunos ejemplos históricos: el más famoso palenque fue el “Quilombo de los Palmares”, en la colonia portuguesa de Brasil; llegó a tener una población de unos 15.000 esclavos negros rebeldes y se mantuvo activo durante casi todo el siglo XVII, tardando un ejército de 6.000 soldados de las tropas reales portuguesas casi 2 años en rendirlo.

Fueron famosos reyes negros como el Rey Benkos Biohó (Rey de Arcabuco, cerca de Cartagena de Indias, en Nueva Granada —Colombia—), el Rey Miguel (en Nueva Andalucía —Venezuela—), el Rey Balanco (en Panamá), y otro cuyo nombre no ha trascendido en Huaura (Virreinato del Perú), a mediados del siglo XVI. En Jamaica antes de la llegada de los británicos a la isla ya había cimarrones huidos de los hacendados españoles, que se escondían en las montañas, dedicándose a hostigar la industria azucarera mediante guerra de guerrillas. Uno de sus líderes, el capitán Cudjoe, insistió en que todos sus seguidores hablaran inglés, sustituyendo sus lenguas originales.

Dinámica social

La vida social indígena transcurrió fundamentalmente en el ámbito rural, aunque especialmente a partir del siglo XVII muchos nativos se acercaron a las ciudades españolas, dado que los centenarios calpullis mexicanos y los ayllus incas fueron perdiendo su cohesión debido a la imposición de las jerarquías hispanas. No obstante, la mayoría pasó a residir en los denominados “pueblos de indios” (hubo cabildos indígenas integrados por un alcalde y regidores elegidos por la comunidad, que hacían de intermediarios entre el Estado español y la población indígena), donde estuvieron sujetos a encomenderos, corregidores y curas doctrineros.

Otros permanecieron alejados del influjo español en regiones más remotas y de difícil acceso, pudiendo conservar su cultura tradicional. Los casos más conocidos fueron los mapuches del sur de Chile y los mayas de Yucatán. Por último, las misiones de diversas órdenes religiosas albergaron a una importante cantidad de aborígenes, como por ejemplo las famosas misiones jesuítas del Paraguay y las de California.

La vida cotidiana del indígena estuvo regida por el trabajo que debía cumplir en beneficio de los peninsulares. Obrajes, haciendas y minas consumieron la mayor parte del esfuerzo laboral de los nativos. También desarrollaron trabajos agrícolas en sus comunidades. De hecho, la sociedad indígena a nivel local

continuó funcionando según sus normas, resistiéndose a la hispanización. Las lenguas indígenas siguieron hablándose, incorporando sólo algunos términos del idioma castellano. Las viviendas y los métodos de construcción variaron muy poco a lo largo del período colonial. Asimismo, se conservó en gran parte la vestimenta tradicional, a pesar de que algunos usaban pantalones, camisas, sombreros y tejidos de lana.

El mundo español, por su parte, estuvo vinculado a las ciudades y villas. La vida de éstas giraba en torno a la plaza mayor, la iglesia y el cabildo y fue un fiel reflejo de la vida urbana europea. Las calles fueron diseñadas de acuerdo al sistema damero, que dividía a la ciudad en manzanas cuadradas imitando un tablero de ajedrez.

Conviene destacar el importante papel jugado por la Plaza Mayor (o Plaza de Armas) en la vida de los núcleos urbanos coloniales, pues era el centro de la vida social y económica de los hispanocriollos. El concepto es el de una manzana central de la ciudad libre de edificación, que constituye el elemento estructural básico y generador de la ciudad que se organiza en torno a aquélla, por lo que supone el centro de la ciudad en sí misma: geométrico, vital y simbólico. De ella partían las calles principales, trazadas a cordel. Las transacciones se efectuaban en el lugar del mercado, donde tenían sus puestos los pequeños comerciantes y los factores que representaban a los grandes mercaderes. Igualmente la plaza operó como centro de contratación laboral. La sede del gobierno, la iglesia o catedral, la cárcel y las casas de las autoridades tenían una ubicación exclusiva alrededor del centro de la villa. Allí, pues, se tomaban las decisiones administrativas, se dispensaba la justicia (incluyendo los azotes públicos y ejecuciones), se convocaba a cabildo abierto y desfilaban las tropas. Asimismo era también lugar propicio para la culminación de festejos, como la recepción de un nuevo gobernante, la jura de los reyes o el nacimiento de un heredero; todo lo cual se amenizaba habitualmente con juegos de cañas y corridas de toros. Así pues, se trata —junto con las calles principales— del espacio público, el centro en el que confluye la vida de la ciudad, lugar de encuentro para todas las funciones sociales, oficiales o de diversión y esparcimiento. Cuando la ciudad se asienta a la orilla del mar o en la ribera de un río, la Plaza Mayor (y con ella el centro de la ciudad) suele desplazarse contigua a las mismas.

El grupo “blanco”, conformado por españoles y criollos, habitaba en el centro de la ciudad (las parcelas inmediatas a la Plaza Mayor —después de las ocupadas por los edificios de las administración civil y religiosa—, por ejemplo, son ocupadas por los conquistadores o sus descendientes y los principales funcionarios de la ciudad, como establece la instrucción de Fernando el Católico a Pedrarias Dávila de 1513). Las tierras adyacentes a las localidades españolas fueron paulatinamente ocupadas por los estratos sociales más bajos, dando origen a miserables cinturones de pobreza alrededor de las urbes.

Las marcadas diferencias sociales se expresaban en las ocupaciones de cada grupo. Amparados en la propiedad de la tierra o en altos cargos públicos, el sector privilegiado vivía sin mayores sobresaltos en un ambiente austero. La tendencia era establecer familias extensas y unirlos, a través de matrimonios, con sus iguales. Gracias a ello una minoría controló las esferas provinciales y locales del poder.

La vestimenta y el caballo son, junto con la ocupación, los principales símbolos del estatus social en las Indias. Si ya en Castilla la vestimenta es señal externa de rango social y muestra visible de la honra, en el mundo indiano esto se exagera: a pesar

del calor de muchas zonas americanas se usa la gorguera y los trajes negros de rico paño. Respecto al caballo, que siempre ha sido símbolo de status social —por su asociación con la caballería y por el coste de su mantenimiento—, influye el factor de su relativa escasez, sobre todo en los primeros momentos de la conquista.

La moral pública era celosamente vigilada por la Iglesia, predominando un ambiente conventual en la vida social, aunque abundaban los hombres que mantenían relaciones amorosas con esclavas, indias y mulatas.

El pueblo urbano estaba compuesto por españoles pobres, mestizos, indígenas y castas. Si bien eran considerados hombres libres, no tenían acceso a los cargos públicos ni prestigio social. Los que conseguían enriquecerse, podían incorporarse a alguno de los grupos sociales superiores. Especial atención merecen los artesanos dedicados a oficios manuales que, al integrarse en gremios profesionales, elevaron su posición social. El gremio más distinguido fue el de los plateros que admitió sólo a españoles. En los demás convivieron indios, castas y aun negros. La subsistencia de la gran masa urbana se relacionó con una variada gama de actividades comerciales, como fue por ejemplo el caso de tratantes, buhoneros o vendedores ambulantes.

En síntesis, durante la era colonial se registró una dinámica social, donde convivieron múltiples grupos vinculados unos a las ciudades y otros al campo. La mayor interrelación entre ellos se produjo en torno a las instituciones que impuso el mundo español, aunque siempre coexistieron con otras sociedades que se resistían a la hispanización.

Evolución del urbanismo colonial

“Y cuando hagan la planta del lugar, repártanlo por sus plazas, calles y solares a cordel y regla, comenzando desde la plaza mayor, y sacando desde ella calles a las puertas y caminos principales, y dexando tanto compás abierto que aunque la población vaya en gran crecimiento, se pueda siempre proseguir y dilatar de la misma forma.”

(Ordenanza de Carlos V, 1523)

Teniendo en cuenta lo que ya sabemos sobre la ciudad española en las Indias, pasaremos a profundizar en la evolución del modelo urbanístico por el que se guiaron las sucesivas fundaciones de nuevos asentamientos.

La ciudad colonial española fue, realmente, el organismo administrativo básico de los virreinos españoles en América. Se construían y organizaban según el modelo castellano, trazándose, como ya sabemos, las calles conforme a un trazado perpendicular y se situaba en el centro la Plaza Mayor o Plaza de Armas, donde se encontraban las autoridades locales y religiosas.

Las ciudades se pueden dividir en varias categorías: centros de administración, puertos internacionales, puertos regionales, centros mineros, centros indígenas, centros agrícolas, presidios, centros militares de frontera o centros religiosos (misiones, realizadas según el modelo regular, aunque los espacios religiosos tienen un lugar más destacado). Dependiendo de la importancia de la ciudad en el Virreinato o la provincia de que era parte, ésta asumía más o menos funciones, conteniendo más instituciones, por lo que se aceleraba su crecimiento demográfico.

Como parece lógico pensar, las ciudades fueron cambiando conforme a las necesidades y conocimientos que se tenían en



cada caso, aparte de la propia orografía del lugar. Podemos distinguir diversos modelos:

- **Modelo Colombino:** La primera ley que regulaba la naturaleza de los nuevos asentamientos fue la *Organización territorial Colombina*, establecida a través de las Capitulaciones de Santa Fe (1492), aceptadas por los Reyes Católicos.

En la práctica los establecimientos fueron considerados como factorías o centros de extracción. Éstos se basaban en un comercio monopolizado de extracción a través de la empresa directa entre el conquistador y la Corona de Castilla. Inicialmente fue llevado a cabo en La Española (Santo Domingo) por Cristóbal Colón y repetido más tarde por Hernán Cortés, conquistador del Imperio Azteca, en Veracruz, con el afán de efectuar un vínculo comercial de extracción directamente con la Península.

- **Modelo Ovandino:** En 1502 se decretó la *Organización urbana Ovandina*, planteada a través de misiones de colonización por Fray Nicolás de Ovando, siendo éste el primer gobernador de La Española y de las misiones colonizadoras de las Indias.

Se basa en la colonización de los territorios conquistados a través de la repartición de tierras, estimulación del mestizaje, elección de alcaldes y mejoramiento de vida por mérito. En adelante, toda tierra que fuera explorada y que tuviera los recursos adecuados para establecerse en ella, podría ser poblada, por capitulación o por comisión. Una vez conquistado el territorio podía fundarse una ciudad.

El modelo Olvandino fue empleado por Cortés en Tenochtitlán, donde repartió tierras para los indígenas. Alonso de García Bravo trazó la nueva ciudad a cordel sobre la destruida Tenochtitlán (conservando el Templo Mayor) como un modelo del “Castrum” romano, la llamada cuadrícula, la cual consistía en calles rectas y generalmente continuas, manzanas cuadradas o rectangulares, una Plaza Mayor o de Armas como centro de la vida urbana, una Iglesia Mayor o Catedral, orientada de forma específica y exenta o separada, y un ayuntamiento o cabildo situado en la Plaza de Armas.

Es así como se trazaron las ciudades de Santo Domingo, La Habana, Veracruz, Campeche, Panamá, Cartagena de Indias y Santa Marta, por ejemplo.

- **Modelo de Antonio de Mendoza:** Antonio de Mendoza desembarca en América en 1535 como primer Virrey de Nueva España. Sus principales obras urbanísticas fueron las de Ciudad de México, Puebla, Valladolid y Oaxaca. En estas villas se quiso crear una ciudad ventilada, soleada, con calles anchas para permitir una disposición militar adecuada y edificaciones con una altura no excesiva para asegurar que todas reciban en sol por igual. Esta nueva reforma

urbanística se basa en los conceptos renacentistas de urbanismo imperial sobre la “ciudad ideal”.

- **Modelo de Felipe II:** Una vez establecido un control estable del territorio americano por parte española, Felipe II emitió el *Plan de Ordenamiento Urbano para las Indias* en 1573, también avalado por el Consejo de Indias.

El nuevo modelo plantea como principio esencial una selección adecuada del lugar para ubicar los asentamientos. Se ordenó no ocupar tierras con asentamientos de indios para construir ciudades, ya que ello podría traer perjuicios culturales de convivencia.

Este modelo considera como tarea primordial para construir una ciudad el trazado de la Plaza Mayor o de Armas a eje y cordel, con definición de las calles, solares y cuadras, y con especificación distintiva entre caminos, calles y carreras principales. Asimismo dispone que de la plaza salgan cuatro calles principales destinadas al comercio.

Así pues, las calles rectas se cortan formando manzanas trapezoidales (retícula), rectangulares (retícula ortogonal) o cuadradas (cuadrícula); este último caso es el más habitual, dando lugar al término “cuadrícula española”.

Las ciudades costeras deben contar con puertos o embarcaderos, en proporción a un largo de ancho y uno y medio de lado. En los lugares cálidos se dispone la construcción de calles angostas para que las edificaciones permitan un rápido sombreado, en los sitios más fríos calles anchas que faciliten la entrada e irradiación de los escasos rayos solares. La orientación de las calles se disponía teniendo en cuenta los vientos dominantes, de forma que no fueran barridas directamente por ellos.

Éstas y otras medidas se pusieron en práctica en algunas ciudades neohispanas como en la Nueva Veracruz (1590), la propia Ciudad de México, Valladolid, Guadalajara, San Luis de Potosí, Puebla de los Ángeles, Oaxaca, y en otros territorios como Santiago de Cuba y Santo Domingo en La Española, por nombrar algunos de los modelos más regulares.

Para acabar, hablaremos sobre una importante estructura urbana indispensable en cualquier ciudad de un tamaño considerable, como es la fortificación. Para defender la extensa red de ciudades coloniales, la Corona Española se planteó la necesidad de su fortificación, ya fuese mediante un sistema de ciudades fortificadas o a través de ciudadelas exentas. La protección de estos complejos urbanos se planteó principalmente como un sistema defensivo de los puertos comerciales y el litoral. Este proceso de fortificación responde a varios motivos: por una parte, la defensa frente a los ataques de los indígenas americanos y, mayormente, por la incidencia de otras potencias europeas (Inglaterra, Francia y Holanda, principalmente) que, movidas por su oposición al monopolio del comercio americano de España con sus colonias, llevaron a cabo diversas actividades ilícitas (contrabando, piratería y acciones de bucaneros; más adelante recibirían patentes de corso, convirtiéndose en corsarios, sobre todo los ingleses).

Así pues, las ciudades portuarias en conexión con el sistema de Flotas y galeones para el tráfico comercial (La Habana, Veracruz, Cartagena de Indias, Portobelo, Panamá, Lima, etc.), dado su carácter estratégico, son dotadas ya a partir de mediados del siglo XVI de defensas, por lo que muchas de ellas se acaban viendo rodeadas de perímetros amurallados, fortalezas, castillos, etc. Aditamentos éstos que delimitan los

bordes de las ciudades, constituyendo de alguna manera una excepción al modelo clásico, abierto al paisaje que lo rodea. No obstante, por lo general no interfiere en la estructura regular de la traza.

La continua evolución de la bala metálica de pólvora será la causa de las transformaciones y reformas en diversas fortalezas y de la integración de la fortificación menor durante el proceso de organización territorial de los virreinos de América. En el siglo XVII se encontraban ya construidas o en proceso de construcción las fortificaciones de las principales ciudades.

Administración e Instituciones Coloniales

“[...] Lima, la capital del muy rico virreinato del Perú, que comprende, no sé si sabéis, veintiocho obispados, ciento treinta y seis corregidores, seis audiencias reales y más de cien ciudades, [...] Siendo ciudad primera de tan extenso y rico territorio, hay en ella [...] un palacio que es la residencia oficial del virrey [...] También hay en Lima una sede del tribunal de la Inquisición [...]”

(Ricard Ibáñez, *La monja alférez*)

La estructura institucional relativa a las Indias estará constituida por cuatro niveles claramente jerarquizados:

- Los **organismos centrales**, radicados en la metrópoli (Madrid y Sevilla). Sus objetivos serán eminentemente fiscales y judiciales y se regirán, de acuerdo con la filosofía política del absolutismo y la teoría económica mercantilista, por un acusado centralismo en cuanto a la toma de decisiones y por la imposición del monopolio en el aspecto económico.

La Casa de Contratación (1503) radicada en Sevilla se encargará de hacer efectivo el monopolio comercial castellano, centralizando en el puerto de sevillano y en las Flotas que anualmente llegaban de Perú y Nueva España. Una impresionante burocracia se encargaba de recaudar los impuestos reales y luchar contra el contrabando y la piratería.

El Consejo Real de Indias (1524) que centralizaba en Madrid toda la burocracia colonial, la toma de decisiones políticas, el nombramiento de funcionarios coloniales y actuaba además como Tribunal Supremo en todos los pleitos judiciales americanos.

- Los **organismos delegados**, subdivididos en tres tipos:
 - Los **Virreinos** serán dos en el siglo XVI: Nueva España (1534) —Centroamérica, Norteamérica y Caribe— y Perú (1542) —toda Sudamérica—. Son los delegados del Rey en su demarcación y asumen plenos poderes en asuntos fiscales, eclesiásticos, militares, administrativos y judiciales.
 - Las **Audiencias**, creadas a imagen de las Chancillerías castellanas, eran tribunales de justicia de una determinada demarcación territorial (el territorio de los Virreinos se dividirá en varias Audiencias). Sus sentencias son apelables ante el Consejo de Indias.

- Las **provincias**, que podían ser mayores, dirigidas por el presidente de una Audiencia, o menores, dirigidas por un *gobernador*. En ambos casos serán ellos los encargados de gobernar a las comunidades indígenas, de nombrar sus cargos dirigentes, de cobrar los tributos y ejecutar los repartimientos o levas de trabajadores forzosos para las minas y las plantaciones de los españoles.

4 Arzobispados (1547) y 24 Obispados, controlados directamente por la Corona, sin intervención alguna del Papa o la jerarquía eclesiástica española, a través del Real Patronato de Indias (1508), donde se centralizaban los nombramientos y demás actividades administrativas y judiciales.

Tribunal de la Inquisición (1517 en el Caribe, 1547 en el continente). De su jurisdicción sólo dependerán los españoles y los criollos, dejándose fuera, para no convertir la evangelización en un baño de sangre, a los indígenas.

- Los **municipios** o **concejos**, se fundaron a imagen de los Ayuntamientos castellanos, pero sin tolerarse las formas oligárquicas, como podía ser la venta de oficios de gobierno a particulares. En las Américas se mantendrán sistemas electorales en los que cada año era renovado el equipo de gobierno. Estarán poblados exclusivamente por españoles. Su estructura institucional puede subdividirse en dos niveles:
 - **Alcaldes mayores** y **corregidores**, nombrados por el rey y con poderes fiscales, militares y judiciales.
 - **Cabildo municipal**, formado por los regidores y otros oficios municipales con voto. Tendrán amplios poderes en todo lo referente a política interna, abastos, policía, obras públicas, beneficencia, control de tierras comunales, etc.
- Las **comunidades o repúblicas de indios** eran poblados, radicados en el entorno agrario o en los arrabales de las ciudades refundadas por los colonos españoles. Tenían cierta autoridad de gobierno, manteniéndose a los caciques prehispánicos o nombrándose alcaldes indios. También ejercerán autoridad sobre ellos los corregidores indios, creados en 1512 para protegerles de los colonos españoles.

Tras la conquista de una zona, el conquistador se asentaba y se convertía en poblador o colono con la fundación de las ciudades. Tras ésta “aclimatada” su asentamiento: traían a sus mujeres, plantaban especies autóctonas e hispánicas, criaban ganado, etc. Comenzaba a sentir aquello como algo propio, tomando conciencia de haber ganado la tierra con sus esfuerzos. Entre otras cosas, es por ello por lo que la Corona se apresta — tras una inicial dejadez en los primeros momentos del proceso conquistador— a, una vez acabada la anexión bélica, enviar gobernantes que sustituyan a los meros conquistadores en la dirección de lo adquirido, para evitar que ese sentimiento de pertenencia pudiera desembocar en proyectos de autonomía o independencia. Se les premiaba con títulos, mercedes, tierras o indios; pero se los alejaba del mando de las provincias que tan duramente habían ganado.

Toda esta estructura institucional sufrirá un proceso sumamente perjudicial para las comunidades indígenas: los criollos irán alcanzando mayores cotas de poder en todos los ámbitos a costa de los españoles peninsulares. Desde el comienzo serán suyos los municipios, pero ya a finales del siglo XVI son

mayoritarios entre los gobernadores, corregidores e incluso entre los oidores de las Audiencias judiciales. Los intereses de este grupo social, que se constituye como una casta terrateniente y mercantil en las colonias, utilizarán la estructura institucional para hacerse efectivos; las leyes contrarias a sus deseos no se cumplirán —especialmente las que protegen al indio de los abusos de los colonos españoles— y los funcionarios —incluso los virreyes— enviados desde Madrid deberán acomodarse a sus deseos para no provocar revueltas o conflictos constantes.

Expandiremos a continuación la información sobre algunos de estos órganos:

Casa de Contratación

Tuvo atribuciones políticas especialmente en el orden fiscal, funciones de administración comercial y judicial, además de impulsar el estudio de la geografía americana y la ciencia náutica de la época.

Específicamente se encargaba de labores de organización de expediciones colonizadoras, revisión de las naves, vigilancia sobre las mercancías y supervisión de los bienes de personas fallecidas en las Indias. Asimismo se encargó de la inspección y orientación de los emigrantes al Nuevo Mundo, limitándose a priori la posibilidad de pasar a Indias a los castellanos, con específica prohibición de embarque a los judíos, moros, cristianos nuevos, penados de la Inquisición, gitanos, extranjeros y herejes.

Tuvo competencias judiciales en causas civiles y las derivadas del tráfico comercial con las colonias. Contó con atribuciones hacendísticas a través de la cobranza y administración de determinados gravámenes sobre el tráfico marítimo.

Contaba con el cargo de piloto mayor, cuya misión era instruir a los tripulantes para la navegación a Indias y examinar a los pilotos. Confeccionaba actualizadas cartas de marear (cartas náuticas) y fabricaba y reparaba instrumentos náuticos. Al incorporársele la Escuela de Mareantes contó con la primera y más importante escuela de navegación de la Europa moderna.

Consejo Real de Indias

Sus atribuciones comprendían todas las materias concernientes a gobierno, justicia, guerra y hacienda en las Indias.

Proponía al monarca el nombramiento de todos los cargos indianos de importancia. Vigilaba el cumplimiento y la observancia de las normas dictadas en la península, así como podía proponer al rey la aprobación de nuevas disposiciones legales para Indias, así como la derogación y modificación de las existentes. Hasta 1557 dispuso de competencia en las cuestiones de la hacienda indiana.

En el aspecto judicial tenía jurisdicción civil y criminal en última instancia, entendiendo de las apelaciones contra las sentencias emitidas por las Audiencias americanas, la Casa de Contratación y los consulados de mercaderes de Indias.

En el terreno militar intervenía en todos los temas relacionados con la organización bélica y defensa de las colonias ultramarinas, expediciones de conquista y otros asuntos castrenses.

Virreyes de Nueva España

Nombre	Período de gobierno
Antonio de Mendoza	1535-1550
Luis de Velasco	1550-1564
Gastón de Peralta, marqués de Falces	1566-1568
Martín Enríquez de Almansa	1568-1580
Lorenzo Suárez de Mendoza, conde de La Coruña	1580-1583
Pedro Moya de Contreras, arzobispo de México	1584-1585
Álvaro Manrique de Zúñiga, marqués de Villamanrique	1585-1590
Luis de Velasco, hijo	1590-1595
Gaspar de Zúñiga y Acevedo, conde de Monterrey	1595-1603
Juan de Mendoza y Luna, marqués de Montescalaros	1603-1607
Luis de Velasco, hijo	1607-1611
Francisco García Guerra, arzobispo de México	1611-1612
Diego Fernández de Córdoba, marqués de Gualdaczar	1612-1621
Diego Carrillo de Mendoza, marqués de Gelves	1621-1624
Rodrigo Pacheco y Osorio, marqués de Cerralvo	1624-1635
Lope Díez de Armendáriz, marqués de Caderita	1635-1640
Diego López Pacheco Cabrera y Bobadilla, duque de Escalona	1640-1642
Juan de Palafox y Mendoza, obispo de Tlaxcala	1642
García Sarmiento de Sotomayor, conde de Salvatierra	1642-1648
Marcos Torres y Rueda, obispo de Yucatán	1648-1649
Luis Enríquez de Guzmán, conde de Alba de Aliste	1650-1653
Francisco Fernández de la Cueva, duque de Alburquerque	1653-1660
Juan de Leyva y de la Cerda, conde de Baños	1660-1664
Diego Osorio de Escobar y Llamas, obispo de Tlaxcala	1664
Antonio S. de Toledo Molina y Salazar, marqués de Mancera	1664-1673
Fray Payo Enríquez de Rivera, arzobispo de México	1673-1680
Tomás Antonio de la Cerda y Aragón, conde de Paredes	1680-1686
Melchor Portocarrero y Lasso de la Vega, conde de la Monclova	1686-1688
Gaspar de la Cerda Sandoval Silva y Mendoza, conde de Galve	1688-1696
Juan de Ortega y Montañés, arzobispo de México	1696
José Sarmiento de Valladares, conde de Moctezuma y Tula	1696-1701

Virreinato

Constituyó la máxima expresión territorial y político-administrativa de la América española y estuvo destinado a garantizar el dominio y la autoridad de la monarquía peninsular en las colonias. Encabezado por la figura del virrey, el nombramiento de este representante del monarca hispánico en las Indias se hacía de por vida en los primeros tiempos; posteriormente se limitó a 3 años y más tarde se extendió gradualmente a los 5 años.

El virrey pertenecía además a la nobleza española cercana al monarca y ejerció la autoridad suprema dentro de la jurisdicción indiana. Fue el jefe civil y militar dentro de su unidad administrativa, dependiendo de él también la justicia, el tesoro y los aspectos seculares del gobierno eclesiástico. Así el oficio de virrey incorporó a un nivel superior todas las funciones de los gobernadores: atribuciones de gobierno, militares (eran capitanes generales), hacendísticas y judiciales (presidentes de la Audiencia en la ciudad en que residían). Asimismo estaba encargado de la conservación y aumento de las rentas reales y nombraba a la mayoría de los funcionarios coloniales menores, laicos y eclesiásticos; así como reasignaba las encomiendas vacantes.

Real Audiencia

Fue el más alto tribunal judicial de apelación en las Indias, contando con jurisdicción civil y criminal y una amplia competencia incluso en el ámbito eclesiástico. Su creación tuvo como principal objetivo reafirmar la supremacía de la justicia del rey sobre la de los gobernadores.

Además este tribunal real asesoró a la autoridad política del territorio asignado bajo su jurisdicción, constituyéndose en un órgano consultivo de vital importancia para los virreyes y gobernadores.

Como órganos colegiados estaban conformadas por un fiscal y varios oidores, presididos por el virrey o gobernador de la zona. Cada año, rotativamente, un oidor debía realizar viajes de inspección y judiciales por las provincias que formaban parte de la jurisdicción de la Audiencia.

Se establecieron en Santo Domingo (1511) y en México, Panamá, Guatemala, Lima, Guadalajara, Santa Fe, Charcas, Quito y Chile (entre 1527 y 1563).

Cabildo

Organismo representativo de la comunidad, que velaba por el buen funcionamiento de una ciudad y tenía jurisdicción sobre el territorio de la misma; con funciones que englobaban el buen gobierno de la misma, el control del presupuesto y de las rentas del municipio, el correcto abastecimiento de víveres, la persecución de la delincuencia y la administración de la justicia local.

El concejo o cabildo estaba compuesto por los alcaldes o jueces municipales y por los concejales o regidores. Además existían otros funcionarios menores como el alférez real (heraldo y portaestandarte de la ciudad), el depositario general (de los bienes en litigio), el fiel ejecutor (inspector de pesas y medidas y de los precios en tiendas y mercados), el receptor de penas (recaudador de multas judiciales), el alguacil mayor (jefe de la policía municipal), el procurador general (representante de los vecinos ante el Cabildo) y el escribano (secretario que levantaba acta).

Gobernaciones

Unidades político-administrativas, que generalmente fueron otorgadas al jefe de la hueste conquistadora por capitulaciones, siendo al principio del proceso colonizador un nombramiento hereditario. Dependencia de la naturaleza del territorio incorporado y del número y la actitud de la población nativa existían diferentes tipos de gobernaciones (si había una permanente resistencia indígena el gobernador era a su vez capitán general y la gobernación era una capitania general).

El gobernador gozaba de atribuciones de gobierno y justicia, tenía autoridad para encomendar o repartir indígenas y tierras, poseía la jefatura militar y se beneficiaba de los productos de la región a su cargo.

Funcionarios locales

Cabe destacar las figuras del corregidor (titular del gobierno de una ciudad y su término, coincidiendo con el cargo de alcalde mayor aparecido en algunas regiones indianas) y del corregidor de indios (cuyas funciones eran favorecer la acción civilizadora entre los indígenas y su evangelización, así como tratar de evitar los abusos a los que los sometían los encomenderos).

Estos cargos públicos considerados inicialmente una merced o recompensa para los conquistadores, fueron poco a poco siendo otorgados a una burocracia asalariada de letrados y nobles peninsulares, convirtiéndose en un instrumento apto y eficaz del centralismo monárquico sobre los intereses de las aristocracias locales.

Emigración a Indias y Requisitos

“Mandamos, que ningún reconciliado, ni hijo del que públicamente huviere traído sambenito, ni hijo, ni nieto de quemado, o condenado por herética pravedad, ni apostasia por línea masculina, ni femenina, pueda pasar, ni passe a nuestras Indias, ni islas adjacentes, penda de perdimiento de todos sus bienes para nuestra Cámara y fisco, y sus personas a nuestra merced, y de ser desterrado perpetuamente de las Indias, y si no tuvieran bienes, les den cien azotes públicamente.”

(Recopilación de las Leyes de los Reinos de las Indias, Ley XVI)

La colonización española en América no fue un movimiento migratorio libre, una partida de personas, familias y grupos de individuos con vista a la fundación de una nueva patria. Pero tampoco fue una emigración forzada, impuesta desde las instancias del poder político. Todas las decisiones individuales de emigrar e incluso las de trasladarse por un tiempo a los territorios de ultramar requerían normalmente para su realización de un permiso estatal. La colonización española de América constituyó un ejemplo de política metropolitana de emigración y población fijada por ley.

En los primeros momentos del proceso descubridor se dan algunas escasas provisiones a favor de la emigración forzada, cuando la Corona se vio obligada a reclutar presidiarios como soldados y colonizadores. El propio Colón en su tercer viaje, en vista de los pocos expedicionarios que reclutó, propuso que todos los delincuentes condenados a muerte u otras penas severas podían ser indultados si servían como trabajadores en la Isla de La Española durante un tiempo determinado. Así pues no se trataba de una deportación forzada de reclusos, sino de la presentación voluntaria de condenados que quisieran aprovechar la posibilidad de un indulto condicionado; en todo caso sólo se trató de una tendencia temporal, al inicio del proceso conquistador-colonizador.

Virreyes de Perú

Nombre	Período de gobierno
Blasco Núñez Vela	1544-1546
Antonio de Mendoza	1551-1552
Andrés Hurtado de Mendoza, primer marqués de Cañete	1556-1561
Diego de Zúñiga y Velasco, conde de Nieva	1561-1563
Lope García de Castro (con título de gobernador, no virrey)	1564-1569
Francisco de Toledo	1569-1581
Martín Enriquez de Almansa	1581-1583
Fernando de Torres y Portugal, conde de Villar don Pardo	1585-1589
García Hurtado de Mendoza, marqués de Cañete	1589-1596
Luis de Velasco	1597-1604
Gaspar de Zúñiga y Acevedo, conde de Monterrey	1604-1606
Juan de Mendoza y Luna, marqués de Montesclaros	1607-1615
Francisco de Borja y Aragón, príncipe de Esquilache	1615-1621
Diego Fernández de Córdoba, marqués de Guadalcazar	1622-1629
Luis Fernández de Cabrera, conde de Chinchón	1629-1639
Pedro de Toleo y Leiva, marqués de Mancera	1639-1648
García Sarmiento de Sotomayor, conde de Salvatierra	1648-1655
Luis Enriquez de Guzmán, conde de Alba de Liste	1655-1661
Diego Benavides y de la Cueva, conde de Santisteban	1661-1666
Pedro Fernández de Castro, conde de Lemos	1667-1674
Baltasar de la Cueva Enriquez, conde de Castellar	1674-1678
Melchor de Liñán y Cisneros, arzobispo de Lima	1678-1681
Melchor de Navarra y Rocafull, duque de la Palata	1681-1689
Melchor Portocarrero y Lasso de la Vega, duque de Monclova	1689-1705

La legislación española de emigración no autorizaba, por principios, el destierro de criminales a los territorios de ultramar; sin duda llegaron delincuentes, pero no por un traslado coactivo, sino porque se las ingeniaran para introducirse clandestinamente. Por el contrario, lo usual en las colonias fue enviar a los facinerosos, revoltosos, holgazanes, mendigos y vagabundos de regreso a España (entre otras cosas para mantener la paz y equilibrio social en un entorno tan delicado como el de las incipientes colonias).

La Corona promovió, ante todo, el asentamiento de familias de campesinos y artesanos hacia América frente a los hombres y las mujeres solteros; en este sentido Carlos V dictó un reglamento general prohibiendo que los casados pudieran viajar sin sus mujeres (debiendo asegurarse los funcionarios de la Casa de Contratación de Sevilla que las mujeres con las que viajaban eran realmente sus esposas y no sus amantes), apoyando además la iniciativa del Gobernador Ovando de forzar la reintegración familiar de los casados previamente emigrados a Las Indias sin sus esposas (“Carta de llamada”). Además se consideraba que los españoles que vivían sin sus mujeres eran un mal ejemplo para los indígenas e infringían con su conducta el sacramento del matrimonio, constituyendo una ofensa a Dios. Estas disposiciones se mantuvieron en vigor durante todo el período colonial; sin embargo el encarecimiento de su observación estricta y la reiteración de las ordenanzas para una demostración de que la observación de estos preceptos era dificultosa en la práctica.

Requisitos y prohibiciones para “pasar a las Indias”

Cuando se creó la Casa de Contratación en 1503 el control de pasajeros no figuraba en sus ordenanzas fundadoras. Por aquel entonces la licencia para pasar a Las Indias se solicitaba en la Corte; pero a los pocos meses la facultad de conceder dichas licencias pasó a los Oficiales de la Casa de Contratación, debiendo éstos escoger a las más aptas para ello.

A partir de 1509 se formaliza el control de pasajeros por la Casa de Contratación, debiendo los empleados llevar un registro personal de todos los viajeros, consignando en él, entre otros datos, su nombre y oficio, haciéndose llegar una copia de estas relaciones a las autoridades americanas.

Podemos hablar a partir de este momento de la necesidad de obtener una licencia, esto es, un permiso de la Corona, para poder viajar a Las Indias. Licencia esta que era otorgada a título personal e intransferible, y cuya obtención exigía un proceso funcional y de documentación complejo y prolongado, requiriendo el cumplimiento de multitud de requisitos (siendo de los principales la limpieza de sangre, como veremos más adelante).

El empeño de la Corona de poner coto al vagabundeo de soldados y aventureros durante el período de la Conquista se plasmó en una legislación en pro de la emigración de mujeres a América (para solucionar la falta de mujeres casaderas en las Indias en tales momentos), favoreciéndose específicamente el embarque de solteras, quienes tenían buenas posibilidades matrimoniales en el Nuevo Mundo (llegándose incluso a no requerirse licencia). Esta legislación fue, sin embargo, suprimida en 1575, porque la masiva llegada de mujeres había derivado en una “multitud de mujeres disolutas, lo que va en grave detrimento de una ordenada vida familiar” (proliferación de prostíbulos). Así pues durante el reinado de Felipe II se establece la obligación de que emigraran siempre acompañadas de algún familiar.

Además de la tarea de gestionar en la práctica la política migratoria, la Casa de Contratación tenía el deber de evitar que se introdujeran en Las Indias determinados individuos o grupos sociales:

- **Exclusión por razones religiosas:** Se excluía por motivos religiosos a los moros y los judíos, que habían sido expulsados de España en 1492, prohibiéndoseles encontrar refugio en América. Esta prohibición luego se extendió a los moros y judíos conversos, los llamados cristianos nuevos, esto es, todos aquellos que no podían demostrar doscientos años de práctica familiar del cristianismo. Los problemas habitualmente venían de la dificultosa o imposible obtención de información fidedigna, especialmente si los solicitantes de licencias procedían de una región no englobada en el Arzobispado de Sevilla. En 1552 se introdujo el procedimiento de limpieza de sangre para la selección de los pasajeros a Las Indias, que implica un auténtico estudio genealógico del solicitante y una descripción física del mismo para evitar la suplantación, aunque hubo dos grupos que quedaron exentos de necesidad de limpieza de sangre: los denominados “provistos” (aquellos que viajaban para ejercer un cargo o función especial) y los eclesiásticos.

La sospecha religiosa se ampliaba a los considerados culpables de herejía, a los condenados por la Inquisición y a

los reconciliados con el Santo Oficio después de haber pecado contra la fe, así como a sus hijos y nietos.

- **Exclusión por razones de raza:** Por motivos racistas se excluía del embarque hacia América a los gitanos, a los miembros de cuya etnia se les imputaba históricamente una tendencia irremediable a la delincuencia. Los Reyes Católicos habían ordenado que a los errantes gitanos se les obligara a volverse sedentarios o se les expulsara, pero a través de Portugal lograron pasar a la América española, ordenándose por parte de los reyes españoles su deportación a España en caso de localizárseles en las Américas.
- **Exclusión por profesión u origen:** Desde el inicio se prohibió la emigración a América de los abogados sin el expreso permiso oficial, pues según las quejas de los propios colonos los inducían a dilapidar su dinero en pleitos y procesos.

Además desde los primeros descubrimientos y durante todo el período colonial se promulgaron disposiciones legales para prohibir a los extranjeros comerciar y establecerse en los dominios españoles del Nuevo Mundo. Dentro de la categoría de los extranjeros no sólo habremos de entender a los no pertenecientes a la Corona Española, ni siquiera al Reino de España, sino a todos aquellos ajenos al Reino de Castilla (pues el proceso descubridor, conquistador y colonizador de América fue puramente castellano), esto es, a priori también les estaban vedado el acceso a América a los oriundos del resto de reinos españoles, como es el caso de los navarros o aragoneses.

Funcionamiento del sistema y exenciones

Pese a que muchas de estas disposiciones se idearon para ser aplicadas con total rigurosidad, la aplicación práctica de las mismas se veía sometida a la realidad práctica de la necesidad de inmigrantes que se tuviera en Las Indias. En este sentido, cuando la conquista de nuevos territorios requería la afluencia de inmigrantes se dictaban providencias para estimular el “paso a Indias”, y la vigilancia de la normativa se volvía más laxa, relajándose los controles de embarque (como durante el período de 1526 a 1538, durante el cual Carlos V autorizó a todos los naturales de sus reinos no españoles a trasladarse a América, comerciar y establecerse allí).

Las exenciones a la legislación sobre emigración venían dadas a menudo por la concesión real de una exención personal, por ejemplo en compensación de algún crédito o donativo a la siempre financieramente apremiada Corona. Asimismo se podían obtener mediante la llamada “composición”, esto es, un acuerdo entre el afectado de una pérdida de derechos (extranjeros que ilegalmente vivieran en América, conversos, penitenciados o reconciliados con el Santo Oficio) y la Real Hacienda de pagar una cantidad global a prorratio.

Asimismo los extranjeros podían ingresar legalmente en Las Indias mediante una “carta de naturalización”, a la que podían acceder tras 10 años de residencia, con bienes raíces y casado con una española; posteriormente se modificaron los requisitos, pasando éstos a ser de 20 años de residencia y el pago de 8.000 ducados en concepto de derechos.

Emigración clandestina

Pero a pesar del más o menos férreo control ejercido sobre la emigración a América, existió una emigración clandestina de

individuos que no cumplían alguno o ninguno de los requisitos burocráticos (al igual que existía contrabando y fraude en el sistema de Flotas del comercio entre la metrópoli y las colonias), que podía darse de diferentes formas.

Podía concertarse con el maestro o el capitán del barco para que lo llevase a Las Indias sin presentarse a la Casa de la Contratación (mediante el correspondiente soborno), para lo que debía ir escondido o abordar el barco tras el control por los funcionarios reales; aunque también podía embarcar sin el previo concierto con un oficial de abordaje, esto es, de polizón o “llovido”.

La principal forma de emigración ilegal o clandestina fue a través de la desertión de marineros que se embarcaban en navíos hacia América o soldados que se alistaban para Las Indias, y al llegar al Nuevo Mundo desertaban en pequeños grupos, rehuyendo su cometido originario.

Otra forma era inscribirse como criado de emigrantes que hubieran sido autorizados a llevar servidumbre consigo; y es que los criados no necesitaban licencia propia, sino que bastaba con que su nombre figurara en la de su amo (lo implicó el desarrollo de la picaresca de vender el cupo a quienes les estuviera vedada una licencia propia). Especialmente grandes y propicios eran los séquitos de los funcionarios administrativos (Virreyes, dignatarios de las Reales Audiencias, etc.) y de los dignatarios religiosos (arzobispos, órdenes religiosas). Los que emigraban por su cuenta podían llevar hasta dos criados y los hidalgos hasta cuatro.

Además existía un floreciente y lucrativo “mercado” de falsificación de documentos, tanto en la Corte como en Sevilla.

Otra opción habitual era la de partir de puertos distintos a los oficialmente reconocidos para el traslado de pasajeros y tráfico comercial (inicialmente Sevilla y posteriormente Cádiz), como era el caso de las Islas Canarias o Lisboa.

La Iglesia en las Indias

“En dos días teníamos nuestra iglesia hecha y la santa cruz puesta delante de los aposentos, y allí se decía misa cada día hasta que se acabó el vino, que como Cortés y otros capitanes y el fraile estuvieron malos cuando las guerras de Tlascala, dieron prisa al vino que teníamos para misas.”

(Bernal Díaz del Castillo, *Historia Verdadera de la Conquista de la Nueva España*)

El patronato real y la organización eclesiástica de las Indias

Mediante una serie de concesiones pontificias los reyes de España van a hacerse con las directrices de la iglesia indiana — dada la imposibilidad económica y organizativa de Roma de hacerse cargo de tamaño empresa—. En 1508 la Santa Sede otorgaba mediante bula papal el derecho de Patronato americano a la Corona, que contemplaba la facultad de los monarcas españoles de presentar a la Santa Sede todas las dignidades eclesiásticas que iban a ser destinadas a las colonias. A cambio, la monarquía tenía la obligación de financiar todos los gastos del clero en América, facilitar la evangelización, edificar iglesias y conventos, etc.



Los primeros pasos que se dan en territorio ultramarino son inciertos e irregulares, sin responder a criterios claros. Pero a partir del citado acuerdo de 1508 la situación cambia. Ya en 1511 se crean las primeras diócesis americanas (la de Santo Domingo en La Española y la de San Juan de Puerto Rico), a las que siguen otras tantas según avanza el proceso conquistador. Quedan instituidas como archidiócesis indianas las de Santo Domingo, México, Santa Fe de Bogotá y Charcas, de las que dependen numerosas diócesis o episcopados.

En cuanto a las autoridades eclesiásticas, el modelo es similar al peninsular, constando de una doble cúspide mandataria: por un lado una jerarquía episcopal y por otro una jerarquía religiosa. La jerarquía episcopal está compuesta por obispos y arzobispos, que eran designados por el patronato regio. La jerarquía religiosa está encabezada por las órdenes religiosas, la verdadera cúspide de este estamento con su propia organización interna.

Con respecto a las diócesis y archidiócesis americanas, éstas estarían divididas en otra: las parroquias, situadas en zonas ocupadas mayoritariamente por españoles, y al frente de las cuales estaría un cura párroco perteneciente al clero secular; las doctrinas, al frente de las cuales estaba el doctrinero —a menudo mantenido por un encomendero—, encontrándose situadas en aldeas y pueblos de indios; y las misiones, establecidas en lugares fronterizos y alejados de la civilización. Al frente de estas últimas estaba el clero regular.

La actividad del Santo Oficio en América fue mucho más restringida debido al filtro que suponía la política migratoria castellana hacia las Indias, al prohibir el paso de herejes, moros, conversos o judíos; además no se aplicaba al indígena, para evitar un baño de sangre. Las actuaciones más habituales fueron contra la relajación del clero, la brujería, el judaísmo, la blasfemia, la demonología y la adivinación.

La evangelización y las órdenes religiosas

En cuanto al papel evangelizador del clero hay que señalar que el número de curas fue sensiblemente inferior al de conventuales. Se observa pues que en el proceso evangelizador tuvieron mayor importancia las órdenes religiosas que el clero secular. Este último —que desde el principio destacó por contar con un clero bien organizado y jerarquizado— destacó en las funciones de conversión de indios paganos y de preservación de la fe en las comunidades cristianas de españoles.



En los principales poblados que se erigieron sobre las ruinas de los centros urbanos indígenas y en las nuevas fundaciones nunca faltó la iglesia. Las villas más pequeñas, en tanto, eran dotadas de capillas.

Podemos hablar de 5 órdenes religiosos que destacaron en algún momento del proceso descubridor-conquistador-colonizador:

- **Franciscanos:** fueron la primera orden regular que la Corona española envió para convertir a los indígenas de las Indias. Llegaron al Nuevo Mundo en el año 1500 con el comendador Bobadilla a La Española, donde fundan en 1505 la provincia de Santa Cruz de las islas occidentales. En 1509 un grupo pasa a Tierra Firme acompañando a Alonso de Ojeda y logran, finalmente, instalarse en México tras dos oleadas sucesivas entre 1512-1513, destacando en la segunda fray Toribio de Benavente. Esta orden se extendió por el Yucatán, la región andina, Lima y el Río de la Plata, con la expedición de Mendoza.
- **Dominicos:** penetraron en La Española en 1510 encabezados por fray Pedro de Córdoba. Hacia 1525 se detecta su presencia en México, en la región de Veracruz, fundando la provincia de Santiago de México. Logran repartirse todo el continente fundando en los Andes la provincia de San Juan Bautista, en torno a 1534.
- **Agustinos:** se instalan en México hacia 1533, teniendo una labor apostólica muy importante, aunque reciben varias acusaciones, sobre todo relacionadas con el lujo y el derroche. Esta orden pasó al Perú acompañando al virrey Mendoza cuando es designado para el cargo.
- **Mercedarios:** están muy ligados a los momentos iniciales del descubrimiento, ya que en el segundo viaje colombino formaban parte de la expedición. Mediante privilegios que les fueron concedidos durante la Reconquista española, ostentaban la posición de capellanes castrenses de las

huestes organizadas para la guerra. Sus deseos de asentamiento en Nueva España no fueron satisfechos, pero lograron permiso para la fundación del convento de la Merced de Guatemala en 1536.

- **Jesuitas:** son, de todas las órdenes religiosas implicadas en la tarea evangelizadora de las Indias, los que mayor fama, protagonismo e influencia alcanzaron. Llegaron a Brasil a mediados del siglo XVI y a las posesiones españolas entre 1568-1572, definiéndose sus funciones por un gran dinamismo, una gran disciplina —característica de su orden— y una buena organización. Destacaron por su labor educativa, mediante la fundación de escuelas y colegios en todas las ciudades importantes, y por la riqueza acumulada al hacerse con la propiedad de grandes ranchos ganaderos, de vid, de producción de azúcar, y de textiles, con millares de esclavos negros. Las más famosas de sus empresas fueron las reducciones del Paraguay, fundadas en 1607, donde se calcula que había 130.000 indígenas guaraníes bajo su tutela y dictado.

En cuanto a la organización de la labor misional, las distintas órdenes se reparten el territorio americano tratando de evitar el roce entre ellas, ya que sus métodos de evangelización eran diferentes; ello dio lugar a que por disposición real de 1563 se ordenase que todos los monasterios de una provincia perteneciesen a una misma orden.

Respecto a dichos métodos de evangelización podemos distinguir de forma general varios momentos. Durante las primeras décadas del proceso evangelizador estos métodos se caracterizan por ser conversiones multitudinarias, rápidas y llevadas a cabo por poquísimos mercedarios, siendo más que nada testimonial, pues primero se los bautizaba y sólo después eran adoctrinados. Los resultados de esta etapa misional son muy relativos, mostrando los misioneros con el tiempo incredulidad ante la sencillez de las conversiones, sospechando que mantenían sus antiguas creencias y religiones —cohabitando con las cristianas en la mayor parte de los casos, pues eran politeístas—. Sería para los misioneros una ardua labor ésta de extirpación de las antiguas creencias y religiones indígenas (llevándose a cabo fuertes campañas a mediados del siglo XVII).

Hacia 1560 asistimos a un cierto desencanto generalizado entre los propios misioneros respecto a su misión evangelizadora. Repetían mecánicamente las oraciones en castellano y latín, y no en las lenguas indígenas; pero también fracasaron con intérpretes que no las expresaban correctamente. Deciden finalmente adoptar un cambio radical de métodos, abandonando el bautismo masivo sin preparación previa, imponiéndose la novedosa idea de que antes de la evangelización había que mantener una actitud distinta hacia los indios, tratando de adaptarse de alguna forma al distinto nivel cultural de cada comunidad, donde cada pueblo mantiene sus propios ritos, costumbres y creencias. Pese a esta nueva flexibilidad, también hubo medidas coercitivas como la destrucción de ídolos de templos prehispánicos, prohibiendo la poligamia, la consanguinidad de los matrimonios y evitando las caídas en la idolatría.

Además de la labor evangelizadora, las órdenes religiosas van a desarrollar una importante labor cultural que va, desde el aprendizaje de las lenguas indígenas, pasando por la confección de libros y catecismos escritos en distintos dialectos, hasta métodos pedagógicos como las pinturas murales, el uso de grabados decorativos en las iglesias y capillas, y la fundación de

escuelas y colegios donde se incidirá fuertemente en la educación religiosa junto a otros estudios como música, escultura y pintura.

Finalmente hay que señalar que los misioneros que llegaron a América adoptaron distintas posiciones frente a la conquista y al trato que se daba al indígena, debate que se extendió a España. Destacaron esencialmente dos corrientes que dividieron al clero: los que justificaban la conquista considerándola como una “guerra justa”, y los que se abocaron a la defensa y evangelización del indígena, como paso previo a su sometimiento.

Sistemas de Trabajo y Mortandad Indígena

“Se quejaban los de las haciendas de que la frontera andaba muy desatendida y poco segura, que los araucanos del otro lado del río eran cada vez más audaces [...]. Y de que los indios de los campos, lejos de estar agradecidos a sus amos por haberles salvado el alma enseñándoles el cristianismo, raras (por no decir ninguna) eran las veces en que luchaban contra los

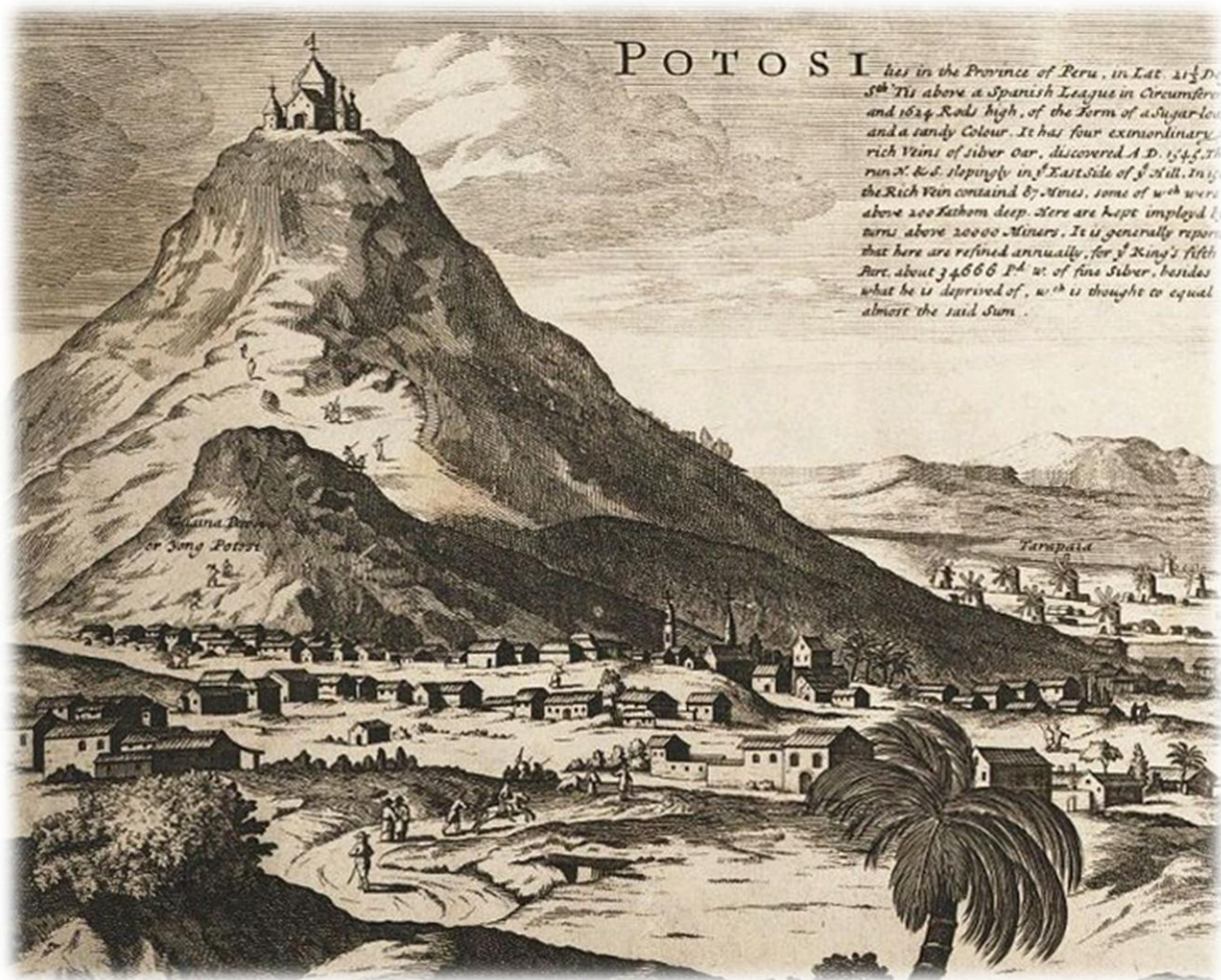
salvajes [...]. Viendo a los pobres indios con la espalda doblada en los campos, fustigados por los capataces, pensé que los colonos de las haciendas o eran necios o eran ciegos.”

(Ricard Ibáñez, *La monja alférez*)

Sistemas de trabajo indianos

En el transcurso de la era colonial los españoles sometieron como mano de obra a sus súbditos americanos a distintas formas de trabajo. Al mismo tiempo, la esclavitud —tanto del indio como del negro africano— fue una fuerza laboral muy importante durante este período.

En el contexto del proceso de conquista se esclavizó al nativo, capturado en “guerra justa”, para que trabajara en la extracción de metales preciosos y proporcionara alimento a los conquistadores. Las presiones ejercidas por sectores de la Iglesia y la disminución de la población indígena, determinaron que la corona permitiese el ingreso de negros africanos —dando pie a un importante tráfico esclavista, gestionado principalmente a través de Lisboa, principal puerto esclavista indiano— para que sustituyeran a la mano de obra aborigen. Incluso Bartolomé de Las Casas llegó a afirmar —luego se arrepintió— que era mejor utilizar al negro como esclavo que al indio, pues los primeros carecían de alma.



Los esclavos negros fueron empleados fundamentalmente en los sistemas de plantación y, en menor medida, en los lavaderos de oro. También fueron requeridos para el servicio doméstico donde, además, les otorgaban prestigio social a sus amos. Aún así el sostén de la economía colonial fue el indígena americano, considerado legalmente súbdito de la corona y, por tanto, hombre libre. La categoría de súbdito implicaba el pago de un tributo o, en su defecto, un servicio personal a los representantes de la autoridad monárquica en América.

En los dos primeros siglos coloniales la encomienda reguló la fuerza de trabajo y la distribución de la mano de obra. La encomienda era una vieja institución de carácter feudal, que establecía servidumbre a los señores a cambio de protección para los siervos. Se estableció entregando una comunidad de indios a un español a cambio de los servicios prestados por éste. El encomendero cobra y disfruta el tributo de sus indios, en dinero, en especie (alimentos, tejidos, etc.) o en trabajo (construcción de casas, cultivo de tierras o cualquier otro servicio). A cambio de ello, debe amparar y proteger a los indios encomendados e instruirles en la religión católica, por sí o por medio de una persona seglar o eclesiástica (doctrinero) que él mantendrá. Por lo tanto, la encomienda no implicaba la propiedad sobre los nativos; era una concesión no heredable. Al quedar vacante ésta volvía al monarca, quien podía retener a los indígenas bajo administración real o entregarlos a otro encomendero.

Paralelamente a la encomienda funcionó el sistema del repartimiento forzado, que consistió en el trabajo rotativo y obligatorio del indígena en proyectos de obras públicas o trabajos agrícolas considerados vitales para el bienestar de la comunidad. Esta modalidad de trabajo se basaba en reclutamientos laborales precolombinos, como fueron el *coatequil* mexicano y la *mita* peruana.

Las encomiendas paulatinamente fueron perdiendo su razón de ser, entre otros motivos, por la caída de la población aborigen, la desaparición de los conquistadores ávidos de recompensas y la paz que imperó en la mayoría de las provincias. En cambio, los repartimientos persistieron hasta el fin del período colonial.

La corona fue incapaz de conceder encomiendas indígenas al cada vez mayor número de españoles. Por ello, muchos de éstos se vieron forzados a recurrir a otras alternativas para proveerse de mano de obra. Aparecieron de esa manera diversas formas de peonaje y trabajadores libres remunerados que, especialmente desde finales del siglo XVI, predominaron en gran parte de la América española. Mientras en las haciendas laboraban peones, jornaleros y capataces, en las minas obreros libres ofrecían sus servicios. En las ciudades, por su parte, se constituyó una mano de obra libre calificada, compuesta por plateros, carpinteros, carreteros y gremios de artesanos en general.

Todas las categorías laborales descritas —esclavitud, encomienda, repartimiento y trabajadores libres remunerados— operaron de manera muy diversa de acuerdo a costumbres y regiones muy variadas.

Causas de la alta mortandad indígena

Es éste sin duda uno de los más polémicos aspectos a la hora de tratar la historia del descubrimiento, conquista y colonización de América: la alta mortandad que, indubitavelmente, se produjo entre la población indígena. Ésta varió según la zona en concreto, y fue especialmente dura en las Antillas. Se manejan cifras abismalmente diferentes: desde las



teorías maximalistas, como la de Dobyns, que nos habla de unos increíbles —imposibles— 90 a 112 millones de amerindios a la llegada de Colón al continente americano; hasta teorías minimalistas, como la de Kroeber, que indica que eran apenas 8,4 millones de indios. Sea como fuere, al carecer los demógrafos de fuentes fiables que les permitan establecer con exactitud dicha cifra, unos y otros estudios son poco más que especulaciones con mayor o menor fundamento, que, evidentemente, pueden estar tintadas de los intereses del que realiza el estudio, ya sea para afirmar la ya mítica —y esperemos que a base de tiempo, información y buen criterio desbandemos estos fantasmas del pasado— “Leyenda Negra” española, o para tratar de desmentirla (incluso desmentirla hasta el extremo de tratar de convertirla en “Leyenda Rosa”).

De una u otra manera, lo que sí es cierto, es que en el período que oscila entre finales del siglo XV y mediados del siglo XVII una gran parte de la población indígena original —ni siquiera hay acuerdo sobre el porcentaje, pero sin duda es alto, posiblemente entre el 70% y el 80%— había perecido por distintas razones de diversa índole. Sólo a partir de la segunda mitad del siglo XVII se inicia una lenta recuperación demográfica.

Comentaremos las principales de las razones de este fuerte mortandad en la población indígena tras la irrupción de los españoles en el Nuevo Mundo:

- **El “trauma de la conquista”:** Frecuentemente, la conquista sufrida a manos de los españoles fue interpretada por los pueblos vencidos —sobre todo los pueblos guerreros en plena expansión territorial, como aztecas e incas— como una señal de abandono por parte de sus dioses y el fin de un ciclo cósmico. La consecuencia inmediata fue un terrible desgano vital que se apoderó de muchos nativos, lo que se manifestó en una drástica caída de la fertilidad, abortos, infanticidios y suicidios colectivos.
- **La guerra de conquista:** Evidentemente, la guerra entre españoles y las diversas culturas nativas que se resistieron al sometimiento pacífico diezmaron en considerable número a la población masculina indígena, dada la superioridad tecnológica y táctica que desplegaron los conquistadores. Esto conllevó además la alteración de la organización familiar nativa.
- **Contiendas entre indígenas:** Importantes pueblos y cacicazgos colaboraron con el bando español para escapar

de la dominación y vasallaje a la que los sometían poderosos vecinos indígenas. Estos “indios amigos” guerrearon también en la contienda de conquista, sufriendo bajas igualmente.

- **Las enfermedades europeas:** Con la llegada de los españoles al Nuevo Mundo trajeron consigo de forma inadvertida enfermedades que eran totalmente desconocidas en las nuevas tierras, y por ende, para las que los indios no tenían ningún tipo de inmunidad. Este ejército invisible produjo un “choque microbiano” que produjo una auténtica masacre de enormes proporciones a medida que las enfermedades —especialmente la viruela, la malaria, el sarampión, el tifus y la gripe— se fueron extendiendo entre la población. Sólo con el tiempo y mediante el mestizaje —al recibir los vástagos la herencia genético-inmunológica de sus padres europeos— se suavizaron sus efectos. Así, de forma totalmente inadvertida e involuntaria los conquistadores españoles desplegaron en el campo de batalla la que puede ser considerada una de las primeras armas biológicas de destrucción masiva de la Historia.
- **La utilización de los indios como mano de obra:** Por último, pero no por ello menos importante, las necesidades de mano de obra para la extracción del oro y la plata, las labores agrícolas y la construcción llevaron a los conquistadores —y seguidamente los colonos— a utilizar de forma abusiva al indígena como trabajador. Mediante sistemas de trabajo como la encomienda o la mita se explotó al indígena, que debía de trabajar en ocasiones en condiciones durísimas y hasta caer prácticamente muerto. Especialmente duras eran las condiciones de los mitayos que se dedicaban a la extracción de plata de las minas —como en las renombradas del Cerro Rico o Montaña de Plata del Potosí—, y más aún si cabe a los que se veían abocados a extraer el azogue (mercurio) en las minas de Huancavélica.

La combinación de todos estos factores —de los que los españoles no siempre fueron responsables directos, sino indirectos en ocasiones— llevó al impresionante descenso de la población indígena en un periodo relativamente corto de tiempo.

Colonizaciones Europeas no Españolas

“[...] y el crecimiento del poder del estado bajo Cromwell, cuya conquista de Jamaica representaba un aumento importante y en potencia lucrativo de la presencia británica en el Caribe.”
(John H. Elliott, *Imperios del mundo atlántico*)

Pese a que la iniciativa de conquistar y colonizar el territorio americano parte de los reinos de España y Portugal, no fueron éstas las únicas (aunque sí las primeras) potencias europeas en ocupar territorios en el Nuevo Mundo, ya que pronto les siguieron Inglaterra, Francia y Holanda; e incluso existieron iniciativas alemanas, danesas, suecas y rusas, con escaso o nulo resultado en el caso de éstas últimas.

Dado que ya conocemos en detalle la conquista y colonización españolas, analizaremos brevemente la labor de sus principales antagonistas.



Colonización portuguesa

Portugal se apropió de la mayor parte de la franja costera atlántica de la parte más septentrional de América del Sur, que más tarde originaría el Estado de Brasil.

La colonización portuguesa de América, comenzó motivada por razones económicas y estratégicas. Por un lado las económicas a causa de la merma en las ganancias en el comercio con el Oriente y las posibilidades mercantiles del árbol de Brasil, de cuya corteza se producía un tinte rojo usado para teñir textiles. Por el otro estratégicas, por el temor a una invasión española o francesa a su territorio.

En 1530, la corona portuguesa expulsó a los franceses que rondaban las costas de Brasil, ya que eran tierras que pertenecían a Portugal desde 1500. En 1533, el rey de Portugal, dividió el territorio de Brasil en 15 franjas o capitanías, de 150 millas de ancho cada una, lo que influyó en el carácter privado de la colonización portuguesa. Estas capitanías fueron repartidas u otorgadas a nobles portugueses de forma vitalicia y hereditaria a fin de obtener el mayor rendimiento con el mínimo de costos para la metrópoli. Los nobles que recibieron las mismas se comprometieron a evangelizar a los aborígenes, reclutar colonos, y a desarrollar económicamente la capitanía.

Durante 19 años la administración de las capitanías estuvo a cargo de los nobles, pero, en 1549, el rey nombró un gobernador general o "Capitán mayor" representante del rey que administraría toda la colonia. El propósito de este gobierno era que el rey de Portugal gobernara a Brasil con el asesoramiento del Consejo Ultramarino, además de unificar el gobierno

colonial. Sin embargo, aunque se pretendió quitar poderes a los capitanes generales, realmente continuaron dominando la colonia. Sólo perdieron facultades políticas, pero mantuvieron sus privilegios económicos y continuaron con la esclavitud indígena. Desde los comienzos de la colonización, una de las actividades principales realizada por los terratenientes o capitanes generales en Brasil, fue las cacerías indígenas con el fin de esclavizarlos. Estos organizaron compañías militares o “*bandeiras*” (cuyos miembros era conocidos como “*bandeirantes*”) que se organizaron para realizar expediciones al interior del territorio y de la selva amazónica, en busca de seres humanos para esclavizarlos. Aún así, los indígenas no fueron suficientes para la mano de obra por lo que se recurrió al uso de esclavos africanos a partir del 1530.

Colonización inglesa

Inglaterra estableció trece colonias en la franja costera atlántica norteamericana, además de algunas islas caribeñas y parte de Canadá.

Después de la llegada de Juan Caboto a la península de Labrador en 1521, la corona inglesa llevó otra expedición encabezada por Sir Walter Raleigh, quien intentó establecer colonias en la llanura oriental en América del Norte y fundó Virginia en 1585, en homenaje a la reina Isabel. El proceso de colonización se reanudó a principios del siglo XVII.

Las Trece Colonias, un puñado de pueblos fundados por oleadas de inmigrantes ingleses entre los siglos XVII y XVIII, no poseían los rasgos del rígido sistema feudal europeo. Las colonias del noreste, estaban formadas inicialmente por puritanos que fundaron Massachusetts. En las colonias del sureste (Virginia, Carolina y Georgia), donde la población estaba compuesta principalmente por grandes y pequeños propietarios y esclavos, se había organizado un sistema esclavista, mediante el cual unos 500.000 esclavos negros explotaban plantaciones de tabaco, algodón y azúcar.

También se produjo la colonización de pequeñas islas en el mar Caribe como Jamaica y Barbados. Las colonias productoras de azúcar del Caribe, donde la esclavitud se convirtió en la base de la economía, eran las colonias más importantes y lucrativas para Inglaterra. Además estas pequeñas colonias caribeñas ofrecían una excelente base para ejercer de forma continua el corso, hostigando a las naves españolas.

Las colonias americanas producían tabaco, algodón y arroz en el sur y material naval y pieles de animales en el norte.

Colonización francesa

Francia ocupó la actual Guayana Francesa en Sudamérica, Luisiana en el Golfo de México, algunas islas del Caribe y la región canadiense de Quebec.

Los procesos de colonización francesa se iniciaron a principios del siglo XVII. Durante el siglo anterior, los franceses habían intentado infructuosamente asentarse en territorio norteamericano y, a pesar de las dificultades, durante el siglo XVI los barcos pesqueros franceses visitaban con regularidad la costa atlántica del norte del continente. Esto venía motivado principalmente por la demanda de pieles en los mercados europeos y, por ello, los comerciantes franceses iniciaron un lucrativo negocio con los aborígenes.

A principios del siglo XVII, Francia fundó puestos comerciales en Nueva Escocia, Annapolis y Quebec (primera

colonia francesa, fundada como parte de una factoría peletera) en la actual Canadá y no dudó en apoyar a sus aliados comerciales, los indios hurones, en sus guerras con otros pueblos indígenas del este de Norteamérica. Otra colonia francesa fue fundada en Montreal, desde donde comenzó la exploración de la zona de los Grandes Lagos y del río Mississippi.

A diferencia de los primeros colonos ingleses, que se quedaron en las costas y utilizaron intermediarios para comerciar con los indígenas, los franceses se adentraron en los bosques con la intención de ampliar las fronteras comerciales y religiosas con los nativos. Por ello, para comienzos del siglo XVIII había establecimientos franceses en Detroit, Niágara, Illinois y Nueva Orleans. Estos puestos le proporcionaron a Francia el control de un territorio que se extendía desde Canadá hasta Luisiana.

El gobierno francés también fomentó el establecimiento de colonias en el Caribe: en el transcurso del siglo XVII, conquistó las islas de Saint Christopher, Saint Croix, Saint Bartholomew, Grenada, Saint Martin, Tortuga, Marie Galante y la parte oeste de La Española (arrebata a España) que se llamó Saint Domingue (Haití).

La importancia de las colonias francesas fue básicamente económica y militar. Se encontraban cerca de las principales rutas de navegación españolas, lo que permitía interceptar sus barcos y establecer comercio. Las islas francesas tenían una economía basada en la producción y exportación de azúcar, algodón, cacao y tabaco. Por otro lado la mano de obra esclava también generaba grandes ganancias. Eventualmente las colonias francesas tuvieron mayor población esclava que blanca, uno de los factores que favorecieron su prosperidad económica.

Originalmente las instituciones administrativas del régimen colonial francés se asemejaron a las del inglés, ya que los contratos comerciales de colonización otorgaban gran libertad a los “corredores de los bosques”, como llamaban a los cazadores de pieles preciosas. Con el tiempo esto cambió, y se nombraron gobernadores que disfrutaron de prerrogativas similares a las capitanías generales del Brasil o los adelantados y primeros gobernadores de las colonias españolas. Sin embargo, para la segunda mitad del siglo XVII se impuso un régimen centralizado; más acorde con las ideas de Luis XIV, como rey absolutista: Canadá fue convertida en provincia francesa, bajo el mando de un gobernador general supeditado al monarca, y el territorio fue dividido en señoríos que se otorgaron a nobles de la corte. Estos señoríos se subdividían en parroquias bajo la autoridad del cura o párroco y del jefe militar. Numerosos intendentes o funcionarios con poderes militares, fiscales y judiciales mantenían el rígido centralismo de la metrópoli francesa. Ese mismo régimen se impuso en las otras colonias francesas a partir de esta época.

Colonización holandesa

Holanda estableció colonias en Norteamérica (Nueva Amstедam, la actual Nueva York), la zona más septentrional de Sudamérica (Guyana Holandesa, hoy Surinam) y algunos asentamientos en islas caribeñas (Antillas Neerlandesas y Aruba).

Desde mediados del siglo XVI, comerciantes holandeses incursionaron en las colonias españolas de las Antillas, estableciéndose en las Antillas Menores (Curaçao) y en zonas de Brasil de donde fueron expulsados en 1654. Aunque permanecieron en el actual Surinam y parte de las Guayanas, donde desarrollaron durante los siglos XVII y XVIII una economía de plantación para abastecer de productos tropicales a la metrópoli. El desarrollo del sistema de plantación en estas

colonias fue tan grande, que condujo a una de las mayores concentraciones de esclavos en el siglo XVII y a una feroz lucha de dichos esclavos por su libertad.

En América del Norte comenzaron su entrada en 1609, cuando un navegante inglés al servicio de una compañía holandesa navegó por el actual estado de Nueva York. Para 1621, la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales había establecido puertos comerciales en las cercanías de los ríos Delaware y Connecticut, así como en Nueva York y Albany.

Las fricciones comerciales entre las colonias holandesas y las inglesas no se hicieron esperar. Los holandeses reclamaban el territorio de Connecticut, pese a no contar con su total dominio. En 1650, se vieron forzados a ceder a los ingleses la parte este de Long Island. Entre ambas colonias surgieron disputas fronterizas y reclamos de violaciones a los acuerdos comerciales. Finalmente, en la década de 1660, cuando estalló la guerra entre Holanda e Inglaterra, Nueva Holanda fue cedida los ingleses, a cambio de su colonia en las Guayanas.

En cuanto al régimen administrativo implantado por los holandeses durante la época colonial se puede mencionar que en sus orígenes fue similar al inglés y al portugués dado el carácter de factorías o establecimientos comerciales que tuvieron sus efímeras colonias. Sin embargo, la colonia que durante varios años lograron establecer en Brasil fue gobernada por un miembro de la familia real. En las islas que conservaron se estableció años después un gobierno más subordinado a la Corona holandesa.

Las colonias holandesas en América fueron efímeras, al ser sus intentos frustrados por ingleses y portugueses; de ahí que sólo permanecieran algunas posesiones en el Caribe.

Naves y Náutica

“Habían transcurrido treinta y tres días desde que una flotilla compuesta por dos carabela y una nao, bajo pendones de Castilla y Aragón, dejara atrás las costas pertenecientes al archipiélago de las Canarias”.

(Juan Antonio Cebrián, *La aventura de los conquistadores*)

A continuación se incluyen una serie de naves que no se contemplaban (o que requerían algún detalle mayor, dada la ambientación) en el magnífico dossier marinerio del PAB2, con descripciones de las mismas y estadísticas de juego (ya corregidas conforme a lo dispuesto al respecto en el PAB3), que también pueden hallarse —junto con el resto— incluidas en la nueva versión revisada de la tabla de embarcaciones (incluida en la subsección “*Fe de Erratas*” de la sección de “*La Taberna del Turco*”).

Las naos son pequeñas carracas construidas por los españoles, como la colombina Santa María. Tenían un casco ligeramente más redondeado que las cocas e incorporaron por primera vez los tres palos: el trinquete y el mayor con velas cuadradas (inicialmente una en cada palo, más adelante se añadirían más) y el de mesana una vela triangular. En las carracas más evolucionadas se añadió un cuarto palo a popa llamado de contramesana con velas latinas (aunque era bastante infrecuente). A medida que transcurrieron los años el velamen se complicó añadiendo nuevas velas cuadradas a los dos primeros palos. Esta estructura de velamen dificultaba la navegación con viento de bolina, pero facilitaba la de viento de través y de popa. Con unas cien toneladas métricas de capacidad de carga o

arqueo, y bastante propicias para explorar nuevas rutas oceánicas, pero no para acercarse a las costas debido a su alto calado (superficie sumergida). Sí podía realizar operaciones de carga y descarga en puertos de altura, o estando anclada a distancia. Fueron barcos muy sólidos y confiables, y conforme iban incorporando adelantos técnicos fueron capaces de realizar travesías más maríneas. Estas transformaciones y mejoras que fue sufriendo (a diferencia de la carabela que fue cayendo en desuso con el transcurso del tiempo) hicieron que diera origen al galeón español.

Las carabelas son las más capacitadas para descubrir, y aparecen a finales del siglo XV en el litoral del sur portugués, ya con características asimiladas de las naves del Mar del Norte (alta capacidad de carga, amplias velas con banda de rizo y timón central) y de las del Mediterráneo (gran solidez constructiva por la disposición de las tablas al mismo ras, afilamiento de sus líneas que le permiten mayor velocidad, combinación de velas cuadradas y latinas, multiplicación de los mástiles y velas, y una eslora 4 veces superior a la manga). Tenían una capacidad de entre 30 y 80 toneladas, lo que les confería la capacidad de cargar suministros para un viaje aproximado de un mes con unos 80 hombres de tripulación. Otra novedad de las carabelas es que podían navegar de bolina (en contra del viento) por la introducción de un sistema de lastrado móvil que le permitía sumergir la popa y luego pasar el peso a la proa para disminuir el calado. Tenía una gran autonomía y permitía ir de las islas Canarias a las Antillas a velocidades medias de 6 nudos por hora durante un mes. Dimensiones: 20 metros de eslora, 7 de manga.

El galeón fue la unidad naval por excelencia tanto para la guerra como para los viajes transoceánicos para todas las potencias europeas. Su aparición data del siglo XVI hasta la mitad del siglo XVII para los casos de Francia, Inglaterra y Holanda, y hasta el siglo XVIII, pero más perfeccionado (adquirió mayor fortaleza al ampliarse el grosor de su tabazón, rodeándose el casco y dotándose de un enorme potencial artillero), para el caso de España. El diseño inicial nos habla de un bajel grande, de alto bordo. Es una derivación de la carraca pero combinada con la velocidad de la carabela. Es más largo y estrecho comparativamente que el navío de línea. Tenían 3 mástiles aunque algunos llevaban 4 (lo que era poco habitual), añadiendo uno de contramesana. Sus velas eran cuadradas por lo



Navío	Mástiles	Tripulación (Min./Máx.)	Tonelaje	Velocidad (Cruc./Máx.)	Navegabilidad	Cañones (Tip./Máx.)	Casco (*)
Nao	3 - 4	20 / 150	100	6 / 8	+0	8-10 / 20	20
Carabela	3	10 / 100	80	6 / 9	+1	6-8 / 14	15
Galeón	3 - 4	25 / 250	500	6 / 9	+0	20-25 / 35	35
Navío de línea (3ª clase)	3	45 / 400	500	7 / 10	+1	30-35 / 50	45
Navío de línea (1ª / 2ª clase)	3	100 / 800	1500	7 / 10	+0	70 / 100	60

Nota:
 *: Los puntos de casco se hallan conformes a la corrección realizada en las reglas de las batallas navales en el PAB3, incrementando correspondientemente los puntos de casco para evitar escabechinás.

general, si bien los había de velas latinas como las galeazas. Tenían grandes castillos de proa y popa para que en caso de abordaje los tiradores tuvieran blancos fáciles. Solían tener 40 metros de largo, 40 cañones y una dotación de hasta 800 tripulantes. Dimensiones: 30-50 m. de eslora, 9-13 de manga, 6 m. de calado y 5 m. de francobordo. Las características de esta nave podemos encontrarlas en la pág. 89 del PAB2, para las recordamos aquí para mayor facilidad de uso.

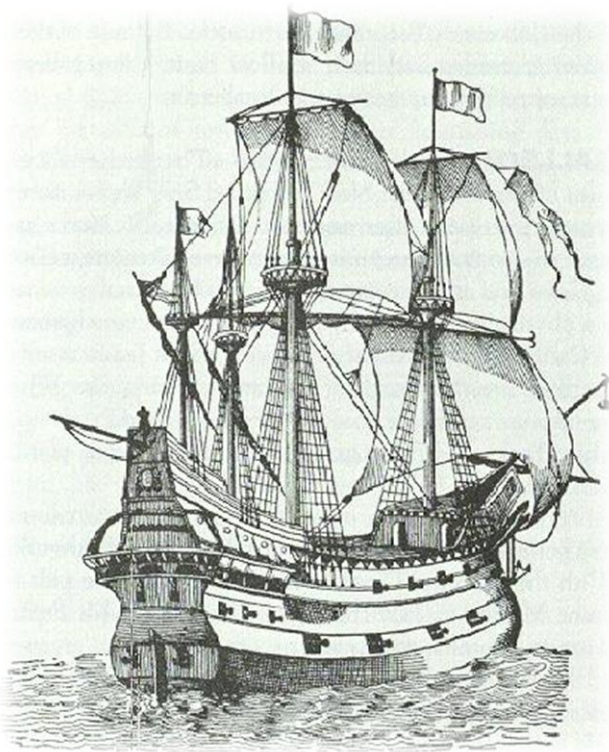
El navío de línea es una embarcación con importantes ventajas, y empezó a ser utilizado a partir de 1650 por Francia, Inglaterra y Holanda (los españoles prefirieron seguir confiando en el eficaz galeón, que siguió evolucionando a la par que aparecían los primeros navíos de línea), extendiéndose su uso hasta el siglo XIX. Empleaban estos navíos una técnica de navegación de línea en fila, en la que todos los barcos desarrollaban la misma velocidad y maniobra, y disponían de un armamento muy similar. Eran auténticos barcos de guerra con un enorme potencial de fuego, muy costosos de construir, y era infrecuente verlos en aquellas aguas (y en cualesquiera, en realidad). Se perfeccionaron en el velamen, la artillería y la

técnica constructiva. A efectos prácticos para el dossier representaremos los primeros modelos de navíos de línea, ya poderosos, pero aún pequeños en comparación con los que estaban por llegar; éstos serían los especificados como “Navío de línea (3ª clase)”. Si quisiera incorporarse un auténtico navío de línea (y sembrar la devastación en su entorno más cercano) sería más correcto atenerse a los datos incorporados como “Navío de línea (1ª/2ª clase)”, pero este tipo de barcos era extremadamente infrecuente (incluso más que sus hermanos menores), y sólo podrían verse a partir de finales del siglo XVII.

Cronología

Mediante esta cronología general del período (desde mediados del siglo XV hasta finales del XVII) podremos rápidamente ubicarnos en contexto histórico, y planificar de esta manera con más sencillez nuestro paso a las Indias.

El texto en cursiva indica que hace referencia a hechos ajenos al continente americano, o a eventos de otras naciones distintas a la hispánica. El texto subrayado indica hitos especialmente relevantes.



- **1451:** Nacimiento de Isabel “la Católica”.
Nacimiento de Cristóbal Colón.
- **1469:** Matrimonio de Isabel de Castilla con Fernando de Aragón. Nace el Estado español, primer estado moderno.
- **1471:** Nace Francisco Pizarro.
- **1474:** Isabel I, reina de Castilla.
- **1492:** Capitulaciones de Santa Fe.
Rendición de Granada. Finaliza la Reconquista.
- **1492-1493:** Primer viaje de Cristóbal Colón: descubrimiento de América.
- **1493-1496:** Segundo viaje de Colón.
- **1494:** Tratado de Tordesillas entre España y Portugal.
Nuevos descubrimientos colombinos en las Antillas: Puerto Rico y Jamaica.
- **1495-1521:** *Reinado de Manuel “el Afortunado” en Portugal.*
- **1497:** *La expedición de Caboto llega a Terranova.*
- **1497-1498:** *Primer viaje de Vasco de Gama.*
- **1497-1503:** Expediciones españolas amplían los territorios descubiertos por Colón.
- **1498:** *Los portugueses Corté Real y Duarte Pacheco Pereira llegan a América del Norte.*

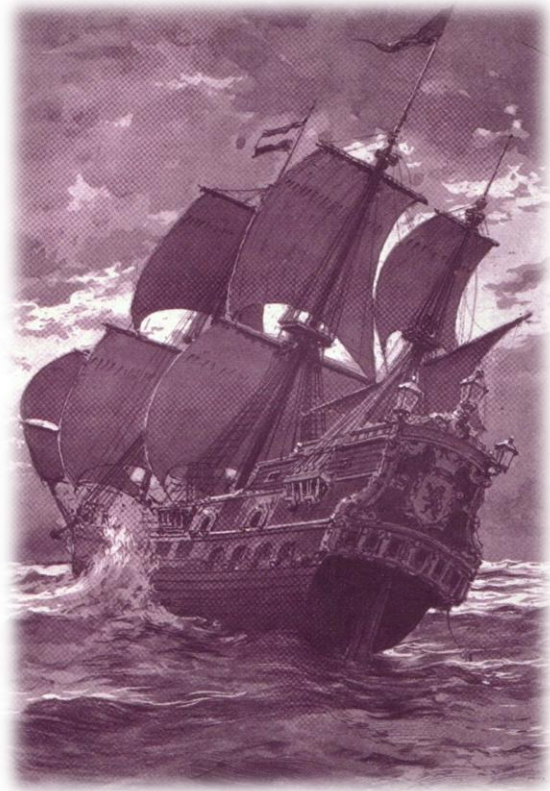
- **1498-1500:** Tercer viaje de Colón: llegada a Trinidad y a las bocas del Orinoco.
- **1498:** Fundación de Santo Domingo en La Española.
- **1499:** Viajes de exploración a las costas de América del Sur. *João Fernandes Lavrador llega a Groenlandia.*
- **1500:** Francisco de Bobadilla, gobernador de Santo Domingo.
Vicente Yáñez Pinzón cruza el ecuador.
Juan de la Cosa dibuja el primer mapa del continente americano.
Álvarez Cabral llega a Brasil.
Expediciones de Américo Vesputio.
- **1501:** El Papa Alejandro VI otorga a los Reyes Católicos el patronato de las Indias.
Descubrimiento de Darién por Rodrigo de Bastidas.
- **1502-1503:** *Segundo viaje de Vasco de Gama.*
- **1502-1504:** Cuarto y último viaje de Colón.
- **1503:** Creación de la Casa de Contratación en Sevilla, lo que implica la asunción estatal por parte de Castilla de la empresa indiana.
Colón descubre Veragua (Tierra Firme).
- **1504:** Muere Isabel “la Católica”.
Se crea la diócesis de Santo Domingo, primera diócesis ultramarina.
- **1506:** Muere Cristóbal Colón en Valladolid.
- **1508:** Julio II otorga a los monarcas españoles el Patronato Universal en las Indias.
Fernando “el Católico” confiere al almirante Diego Colón, hijo del descubridor, la gobernación de las Indias.
Juan Díaz de Solís en las costas del Yucatán.
- **1508-1511:** Ponce de León conquista Borinquen (Puerto Rico).
- **1509:** Expediciones de Nicuesa y Ojeda a Tierra Firme.
Juan de Esquivel conquista Jamaica.
Concordia de Blois entre el emperador Maximiliano y Fernando el Católico.
- **1509-1516:** Diego Colón, gobernador de Santo Domingo.
- **1510:** Vasco Núñez de Balboa funda Santa María la Antigua del Darién (más comúnmente conocida como Antigua), primera ciudad española en Tierra Firme.
Fundación de San Juan de Puerto Rico por Juan Ponce de León.
- Fundación de Nombre de Dios por Diego Albítez.
- **1511:** Inicio de la ocupación de La Juana (Cuba).
Creación de la primera Audiencia hispana en Santo Domingo.
Descubrimiento de Nueva España por el capitán Francisco Fernández de Córdoba.
Sermón de Antonio Montesinos.
- **1512:** Leyes de Burgos: reglamentación de las encomiendas.
El capitán Juan Díaz de Solís descubre el Mar Dulce o de Solís, el Río de la Plata.
Incorporación de Navarra a Castilla.
- **1513:** Vasco Núñez de Balboa descubre el Mar del Sur (Océano Pacífico).
Ponce de León llega a la Florida.
Comienza a utilizarse la fórmula del requerimiento.
- **1514:** Fundación de San Cristóbal de La Habana.
Expedición de Pedrarias Dávila a América.
- **1515:** Expedición de Díaz de Solís al Río de La Plata.
- **1515-1547:** *Reinado de Francisco I en Francia.*
- **1516:** Pedrarias Dávila envía a Hernán Ponce y Bartolomé Hurtado a recorrer las costa sur de Costa Rica.
Muerte de Fernando “el Católico”.
- **1516-1556:** Carlos I, Rey de España.
Bartolomé de Las Casas, “Protector de Indios”.
- **1517:** Se inicia la introducción de esclavos negros en las colonias americanas.
Expedición de Hernández de Córdoba a México, descubriendo el Yucatán.
Lutero expone sus 95 tesis en la catedral de Wittemberg.
- **1518:** Descubrimiento de Cozumel (isla frente al Yucatán) por el capitán Juan de Grijalva.
- **1519:** Fundación de Panamá –La Puerta del Pacífico-, y de La Habana.
Hernán Cortés inicia la conquista de México.
Muere el emperador Maximiliano I.
- **1519-1522:** La expedición de Magallanes y Elcano realiza la primera vuelta al mundo.
- **1520:** Descubrimiento del estrecho de Magallanes.
Retirada de Cortés en “La noche triste”, en México.
Fundación de Pánuco (Nueva España) por orden de Hernán Cortés, con el título de San Estevan del Puerto.
Fundación de Santa Inés de Cumaná (Venezuela) por



Gonzalo de Ocampo.

Levantamiento de las Comunidades en España.

- **1521:** Ocupación de Tenochtitlán por Hernán Cortés.
Magallanes llega a Filipinas.
Derrota de los Comuneros en Villalar.
- **1521-1557:** Reinado de Juan III “el Piadoso” en Portugal.
- **1523:** Pedro de Alvarado emprende la conquista de América Central; le acompaña Sebastián de Benalcázar.
Jácome de Castellón funda Nueva Córdoba (Venezuela).
- **1524:** Creación del Real y Supremo Consejo de las Indias.
Alvarado funda Santiago de Guatemala.
- **1525:** Fundación de Santa Marta por Rodrigo de Bastida.
Batalla de Pavia.
- **1526:** Descubrimiento del Perú por Francisco Pizarro.
Descubrimiento de Paraguay por Sebastián Caboto.
Se promueven las ordenanzas de Granada.
- **1526-1535:** Capitanías portuguesas en Itamaraca y Pernambuco.
- **1527:** Creación de la audiencia de México.
Hecho histórico de los “Trece de la Fama” (Perú).
Conquista de Yucatán por el capitán Francisco de Montejo.
Expedición a Florida de Alvar Núñez Cabeza de Vaca.
Saco de Roma.
- **1528:** Fundación de San Salvador.
Exploraciones españolas llegan a la Baja California.
Pánfilo de Narváez en la Florida.
Se concede a los Wesler la exclusiva de la colonización en Venezuela.
- **1530:** Portugal inicia la explotación del Brasil.
- **1531:** Comienza la conquista de Perú por Francisco Pizarro.
Nuño de Guzmán en Nueva Galicia. Fundación de Compostela.
- **1533:** Conquista y fundación de Cartagena de Indias por el adelantado Pedro de Heredia.
Pizarro conquista El Cuzco, capital del imperio inca.
Descubrimiento de la Baja California por el capitán Hernando de Grijalba.
Fundación de Jauja (Perú) por Pizarro.
- **1534:** Refundación de Cuzco.
Belalcázar funda la villa de San Francisco de Quito.
Descubrimiento de Chile por el capitán Diego de Almagro.
El mariscal Jorge Robledo en la conquista de Colombia.
Capitanías portuguesas de Porto Seguro, Espírito Santo y Pareaba do Sul.
- **1535:** Creación del Virreinato de Nueva España.
Fundación de la ciudad de los Reyes o Lima, por Francisco Pizarro.
Fundación de Trujillo, por Francisco Pizarro.
Audiencia de Guatemala o de los Confines.
Simón de Alcazaba reconoce el interior de la Patagonia.
Capitanías portuguesas de São Vicente y Santa Anna.
- **1536:** Sublevación de Manco Inca en Perú.
Expedición de Almagro a Chile.
(Primera) Fundación de Santa María del Buen Aire (Buenos Aires) por el adelantado don Pedro de Mendoza.
Fundación de Asunción de Paraguay por el capitán Juan de Salazar Espinosa.
- **1537-1554:** Guerras civiles en el Perú.
- **1538:** Fundación de Santa Fe de Bogotá (Nuevo Reino de Granada) por Gonzalo Jiménez de Quesada.
- **1539:** Fundación de La Plata (Sucre) y Huamanga (Ayacucho), Perú.
- **1540:** Expedición del adelantado don Pedro de Valdivia: parte de Cuzco y entra en Chile.
Fundación de San Francisco de Campeche (Yucatán) por el capitán Francisco de Montejo.
- **1541:** Inicio de la exploración del Amazonas por Francisco de Orellana.
Valdivia funda Santiago de Chile.
Hernando de Soto descubre el Mississippi.
Francisco Vázquez Coronado en el Oeste americano.
- **1542:** Creación del Virreinato de Perú.
Se promulgan las *Leyes Nuevas de Indias*.
Juan Rodríguez Cabrillo llega a la Alta California.
- **1543:** Descubrimiento y conquista de Tucumán (la actual Argentina) por el capitán Diego de Rojas.
- **1545:** Descubrimiento de las minas de plata de Potosí.
Fundación de la villa de Potosí (hoy Bolivia) por Juan de Villaroel y el capitán Diego Centeno.
- **1546:** Muere Francisco I, rey de Francia.
- **1546-1547:** Sublevación maya.
- **1547:** Muere Hernán Cortés.
Batalla de Mühlberg.
- **1548:** Fundación de Nuestra Señora de la Paz (Perú) por el capitán Alonso de Mendoza.
- **1549:** Audiencia de Bogotá.
Fundación de Pamplona (Nuevo Reino de Granada) por el capitán Pedro de Ursúa.
Capitanía portuguesa en Bahía.





- **1550:** Fundación de Concepción del Nuevo Extremo (Chile) por el adelantado Pedro de Valdivia.
- **1551:** Fundación de La Plata (Nuevo Reino de Granada) por Sebastián Quintero.
- **1552:** Fundación de Valdivia por el capitán Jerónimo de Alderete.
- **1554:** Exploración a Nueva Vizcaya por el capitán Francisco de Ibarra.
- **1556-1598:** Juan de Oñate conquista Nuevo México.
- **1557:** Batalla de San Quintín.
- **1557-1578:** Sebastián, rey de Portugal.
- **1558-1603:** Reinado de Isabel I de Inglaterra.
- **1560:** Expedición del capitán Pedro de Ursúa al Amazonas.
- **1561:** Expedición de los “marañones” al Amazonas: muerte Lope de Aguirre “el loco”. Se constituye oficialmente la “Flota de Indias”.
- **1563:** Se inicia la construcción de El Escorial.
- **1565:** Desembarca en Florida el almirante Pedro Menéndez de Avilés y funda San Agustín, primera ciudad europea en América del Norte. Primer asentamiento español en Filipinas. Entra en funcionamiento la ruta del Galeón de Manila. Fundación de Río de Janeiro.
- **1567:** Fundación de Santiago de León de Caracas por el capitán Diego de Losada.
- **1568:** Expedición de Jiménez de Quesada en busca de Eldorado, por los afluentes del Orinoco; resulta un fracaso.
- **1571:** Batalla de Lepanto. López de Legazpi funda la ciudad de Manila. Ejecución de Túpac Amaru, último líder de la resistencia incaica.
- **1573:** Fundación de Santa Fe (Río de la Plata) por Juan de Garay.
- **1574:** Nace la mita como forma de trabajo forzado en Perú.
- **1578:** Primera recopilación de las Leyes de Indias.
- **1578-1580:** Reinado de Enrique I en Portugal.
- **1580:** España se anexiona Portugal y su imperio ultramarino.
- **1588:** La Armada Invencible.
- **1598-1606:** Rebelión general mapuche que culmina con la expulsión de los españoles del sur de Chile.
- **1598-1621:** Reinado de Felipe III.
- **1602:** Fundación de la Compañía neerlandesa unificada de las Indias Orientales.
- **1604:** Creación de la provincia jesuita de Paraguay.
- **1607:** Fundación de la colonia inglesa de Jamestown, Virginia.
- **1608:** Creación de la diócesis de La Paz. Champlain funda Québec.
- **1609:** Los jesuitas establecen las reducciones de Paraguay. Los holandeses en Borneo.
- **1613:** Los neerlandeses se establecen en Manhattan.
- **1618-1648:** Guerra de los Treinta Años.
- **1621:** Fundación de la Compañía neerlandesa de las Indias Occidentales. Primer asentamiento neerlandés en la Guayana.
- **1621-1665:** Reinado de Felipe IV.
- **1622:** Una fuerte tormenta hunde la Flota de Indias frente a las costas de Florida.
- **1624:** Los neerlandeses toman Bahía.
- **1625:** Rendición de Breda.
- **1628:** El almirante holandés Piet Heyn captura la Flota de Nueva España. Fundación de Nueva Amsterdam (Nueva York).
- **1630:** Los neerlandeses ocupan Recife, Brasil.
- **1640:** Portugal se independiza de España.
- **1643:** Batalla de Rocroi.
- **1650:** Terremoto de Cuzco.
- **1655:** Los ingleses ocupan Jamaica y fundan Port Royale, que se convirtió en una importante base de la piratería caribeña, sobre todo corsaria. Los franceses ocupan la parte occidental de La Española.
- **1664:** Los bucaneros se apoderan de la isla Tortuga y crean la Cofradía de los Hermanos de la Costa. Los ingleses fundan Nueva York.
- **1665-1700:** Reinado de Carlos II.
- **1668:** Ataque de Henry Morgan a Portobelo. Los ingleses constituyen Nueva Inglaterra.
- **1671:** Henry Morgan toma Panamá.
- **1680:** Se promulga la nueva Recopilación de leyes de Indias. Los portugueses fundan la colonia de Sacramento.
- **1697:** Cesión a Francia de la parte occidental de La Española (Haití).

JUGAR EN LA ERA DE LA CONQUISTA

Por Francisco J. Gómez y David Nieves

En este apartado recopilamos todo el reglamento nuevo necesario para poder ambientar una partida del juego de rol de Alatríste en la época y escenario del Descubrimiento, Conquista y Colonización de América (con excepción de las tablas de estadísticas de los navíos y las de ocupaciones en la administración colonial, que están en sus respectivas secciones). Se incluyen nuevas clases de personajes, nuevas ventajas y desventajas, nuevas habilidades, una completa relación de armamento y protecciones (ver tabla adjunta para las características) y la explicación de una serie de conceptos de juego novedosos.

Nuevas Clases de Personaje

Conquistador³

“El soldado de los ojos azules peleó con bravura, a la desesperada, chapoteando en el barro, abriéndose paso a estocadas. El saco de oro le pesaba en el hombro pero no quiso dejarlo. Había ido muy lejos a buscarlo, y no pensaba regresar sin él.”

(Arturo Pérez-Reverte, *Ojos azules*)

Es el protagonista de esta epopeya. El soldado de a pie, valiente, sufrido e infatigable, con nada que perder y todo por ganar. Con su superioridad tecnológica, fe ciega en la victoria y ansia de riquezas, fama y reconocimiento social, barrerá el continente americano desde el sur de América del Norte hasta la Patagonia en América del Sur. Era una tropa tan heterogénea que no es posible dar un perfil único y prototípico suyo, por lo que se le puede considerar un “hombre para todo”, de ahí la gran libertad que tiene para escoger habilidades; además de gozar de dos habilidades extras de regalo, pues debieron aprender a hacer de todo para sobrevivir y alcanzar su sueño.

- **Habilidades:** Al menos 1 habilidad de armas libre a elegir (entre *Armas Pesadas*, *Ballesta*, *Armas de Fuego* y *Armas de Asta*), *Supervivencia* y otras 10 libres a elegir (*Esgrima* sólo a partir de mediados del siglo XVI; y las escolásticas sólo si adquiere la ventaja de *Letrado*).
- **Obligatorio:** Posición Social 2-4 (al crear el personaje, luego se podrá ascender socialmente; no se admitían, en teoría, herejes, infieles, castigados por la Inquisición, mujeres, etc.).
- **Ventajas recomendadas:** *Iniciativa*, *Puntería*, *Clases de esgrima* (*Entrenamiento con Rodela*), *Resistencia Física*

(*Sueño Ligero*), *Sentidos Desarrollados*, *Carisma*, *Fuerza de Voluntad*, *Sentido de la Orientación*, *Salud de Hierro*.

- **Desventajas recomendadas:** *Pecadillos* (*Obsesivo* — *Conquistar*, *Riquezas*—), *Avaricioso*, *Lealtad* (al capitán conquistador), *Impulsivo*, *Intolerante*, *Pobreza*, *Sanguinario*, *Villano*.

Explorador

“[...] no se tomaron por el momento represalias contra los indios y, en cambio, se optó por mantener la exploración de las diferentes islas de la zona en las que los cronistas se recrearon a gusto con la exuberancia del paisaje hallado. [...] además de crearse los primeros asentamientos colonos en La Española, se exploraron las Pequeñas Antillas, Cuba y Jamaica.”

(Juan Antonio Cebrián, *La aventura de los conquistadores*)

El navegante, el descubridor, el cartógrafo que ansía contemplar cada rincón del orbe, sin dejar ninguna frontera u horizonte por alcanzar. Los capitanes de las huestes conquistadoras, los jefes de toda expedición. Con su afán por descubrir, cartografiaron el Nuevo Mundo, lideraron a sus mesnadas en campañas de conquista y destacaron por su habilidad diplomática para poner de su lado a los “indios amigos”.

- **Habilidades:** *Cartografía*, *Navegación*, *Orientación*, *Táctica*, *Marinería*, *Supervivencia*, *Diplomacia*, *Liderazgo*, 1 habilidad de armas libre a elegir (entre *Armas Pesadas*, *Ballesta* o *Armas de Fuego*; también *Esgrima* a partir de mediados del siglo XVI) y 2 habilidades libres a elegir.
- **Obligatorio:** Ventaja de *Letrado*.
- **Ventajas recomendadas:** *Sentidos Desarrollados*, *Resistencia Física* (*Sueño Ligero*), *Cargo*, *Carisma*, *Fuerza de Voluntad*, *Salud de Hierro*, *Sentido de la Orientación*.
- **Desventajas recomendadas:** *Pecadillos* (*Obsesivo* — *Explorar más Allá*, *Conquistar Riquezas*—), *Avaricioso*.

Colono

“[...] las quejas de los colonos no andaban infundadas, que a medida que nos fuimos acercando a nuestro destino y empezamos acercarnos a la frontera, las señales de violencia aumentaban: carcasas de granjas quemadas, haciendas fortificadas, campos abandonados porque quien los cultivó o había muerto o huido de la región.”

(Ricard Ibáñez, *La monja alférez*)

Desde el conquistador retirado que se aposenta en el asentamiento colonial fundado hasta el criollo americano que viene generaciones atrás de un linaje de conquistadores, pasando por el castellano que viene desde la Península siguiendo las historias fabulosas que llegan desde las Indias para aposentarse y lograr todo aquello que el Viejo Mundo le ha negado.

- **Habilidades:** *Supervivencia*, *Comerciar*, *Artesanía*, *Construcción*, 1 de armas libre a elegir (entre *Armas Cortas*,

³ Esta clase de personaje (al igual que la siguiente, el Explorador) sobrepasa ligera e intencionadamente las atribuciones habituales que permiten las reglas de creación de clases. Esto viene motivado por las especiales circunstancias de las aventuras en las que a menudo esta clase se verá implicada, y para reflejar el extraordinario aguante y valía que a menudo presentaban estos hombres. Obviamente el buen Narrador sabrá mantenerla en coto permitiéndola sólo en aventuras/campañas de conquista y similares, esto es, dentro de la ambientación para la que fue pensada (N. de los AA.).

Armas de Fuego o *Armas Pesadas*; también *Esgrima* a partir de mediados del siglo XVI) y otras 5 habilidades libres a elegir entre comunes, de villanía, escolásticas y sociales.

- **Ventajas recomendadas:** *Patrimonio*.
- **Desventajas recomendadas:** *Mestizaje, Intolerante, Villano*.

Misionero

“La evangelización de América fue una de las constantes que impregnaron una de las mayores hazañas de la historia y, en consecuencia, cientos de sacerdotes, frailes y obispos acompañaron con sus cruces y textos sagrados a las espadas empuñadas por descubridores y conquistadores de las Indias Occidentales.”

(Juan Antonio Cebrián, *La aventura de los conquistadores*)

Religioso convencido de que su misión ante Dios y los hombres es la del llevar la palabra del Señor a todos los lugares del Nuevo Orbe, para conducir a los pobres paganos hacia la verdadera fe. Desde los más fanáticos y recalcitrantes clérigos hasta el idealista jesuita que pretende construir una comunidad donde los indios cristianizados puedan vivir según su pureza de espíritu, en un auténtico Paraíso Terrenal. Llevaron a cabo una importante labor evangelizadora en las tierras descubiertas.

- **Habilidades:** *Detectar mentiras, Diplomacia, Idioma (Latín), Idioma (Náhuatl, Quechua o Maya), Latines, Teología, Evangelizar* y 3 habilidades libres a elegir entre comunes, de villanía, escolásticas o sociales.
- **Obligatorio:** *Ventajas de Sacerdocio y Letrado*.
- **Ventajas recomendadas:** *Don de Lenguas*.
- **Desventajas recomendadas:** *Intolerante, Aversión por las Armas de Fuego, Obsesivo (Convertir a todos los paganos)*.

Indio⁴

“[...] y sus hombres desembarcaron en la isla tomando posesión de ella en nombre de los reyes Isabel y Fernando. Miraban el acto con curiosidad los cobrizos habitantes de la isla, que se habían congregado para contemplar la llegada del hombre blanco.”

(Juan Antonio Cebrián, *La aventura de los conquistadores*)

El habitante originario de América, el amerindio precolombino, de cualquiera de las múltiples culturas, tribus y civilizaciones que poblaban el Nuevo Mundo. Auténtico vencido de la Conquista, van desde el indígena tribal amazónica al beligerante azteca, pasando por el culto maya, el imperial inca o el sencillo indio “españolizado” tras la conquista de su pueblo.

- **Habilidades:** *Rastrear, Sigilo, Supervivencia, Idioma (Náhuatl, Quechua, Maya)*, 1 habilidad de armas libre a elegir (teniendo en cuenta sus restricciones) y otras 5

habilidades libres (también teniendo en cuenta sus restricciones).

- **Obligatorio:** *Desventaja de Mestizaje (Indio)*.
- **Restricciones⁵:** Sólo puede elegir habilidades de armas entre *Armas Pesadas (Macana, Maquahuitl), Arco, Honda, Armas de Asta (Lanza indígena), Lanzar Venablo (Atlatl), Cerbatana, Boleadora* y *Red*. Tampoco puede escoger las habilidades de: *Cabalar, Juegos de Azar, Abrir Cerraduras, Habla de Germanía, Latines, Leyes, Marinería, Artillería, Capa, Pirotecnia, Recarga, Látigo* o *Habla Marinera*.
- **Ventajas recomendadas:** *Puntería, Sentidos Desarrollados, Agilidad*.
- **Desventajas recomendadas:** *Primitivismo*.

Funcionario

“Su aspecto resultaba tímido, ratonil, pese a la indumentaria negra y al bigotito curvado en las puntas rematando una barba corta y rala. Tenía manchas de tinta en los dedos: parecía un leguleyo, o un funcionario que viviera a la luz de las velas, entre legajos y papeles.”

(Arturo Pérez-Reverte, *El oro del rey*)

Desde el secretario escribano hasta el gobernador indiano, pasando por toda la caterva de posibles escalafones, como fiscales u oidores de la Real Audiencia, consejeros, corregidores, veedores, etc. Pueden pertenecer a la administración real o delegada en Indias. Leguleyos, políticos, contables o cuevachuelistas.

- **Habilidades:** *Detectar Mentiras, Diplomacia, Etiqueta, Fingir, Latines, Leyes, Charlatanería, Cultura Local* y dos habilidades libres a elegir entre comunes (*Esgrima* a partir de mediados del siglo XVI), escolásticas, sociales o militares (sólo *Armas Pesadas*).
- **Obligatorio:** *Ventaja de Letrado*.
- **Ventajas recomendadas:** *Carisma, Cargo, Intuitivo, Buena Reputación, Avaricioso, Favor*.
- **Desventajas recomendadas:** *Cobardía, Lealtad (a la Corona española), Vulnerable al Dolor*.

Encomendero

“«[...] quien no poblar, no hará buena conquista, y no conquistando la tierra, no se convertirá a la gente: así que la máxima del conquistador ha de ser poblar». Fue para estimular el asentamiento que [Cortés] dispuso el repartimiento de indios entre sus compañeros, que debían encargarse de ellos con buena fe”.

(John H. Elliott, *Imperios del mundo atlántico*)

Por una u otra razón —desde haber conquistado la zona a tener contactos en las autoridades— se te ha concedido la merced de la encomienda, pasando a formar parte de una de las figuras más habituales del mundo indiano. Hacendado, explotador de indios y terrateniente, un auténtico señor feudal que se diferencia

⁴ Con las correspondientes modificaciones esta clase de personaje puede servir de base para interpretar a un miembro de una etnia africana, ya sea el esclavo recién capturado y llegado a América, el esclavo criollo que trabaja en una plantación o el cimarrón huido a un palenque. Bastaría con aplicar la lógica adaptando las habilidades de idiomas, adoptando obligatoriamente la desventaja de *Mestizo (Negro)* y posiblemente la desventaja de *Primitivismo* a un nivel más reducido (2 ó 3 puntos) y la desventaja de *Esclavo*. Los detalles quedan a discreción del Narrador y jugador (N. de los AA.).

⁵ Estas restricciones van asociadas a la desventaja de *Primitivismo*, que habrán de escoger los indios que aún se hallen integrados en su cultura precolombina, pero no necesariamente los que se hallen ya inmersos en la sociedad colonial española (N. de los AA.).

del medieval prácticamente en que, a Nuevo Mundo, nuevo nombre.

- **Habilidades:** *Supervivencia, Comerciar, Cabalgar, Artesanía, Construcción, Intimidación*, 1 de armas libre a elegir (entre *Armas Cortas, Armas de Fuego* o *Armas Pesadas*; también *Esgrima* a partir de mediados del siglo XVI) y otras 3 habilidades libres a elegir entre comunes, de villanía, escolásticas y sociales.
- **Obligatorio:** Ventaja de *Encomienda*.
- **Ventajas recomendadas:** *Patrimonio*.
- **Desventajas recomendadas:** *Indisciplinado, Intolerante, Villano*.

Esclavista

“[...] ahora somos simplemente cazadores de esclavos que nos metemos en territorio araucano en busca de presas que arrastrar hacia nuestro lado. A estas incursiones las llamamos «hacer una maloca».”

(Ricard Ibáñez, *La monja alférez*)

Ser más o menos humano dedicado al tráfico de otros seres humanos. Los captura en los territorios de la costa africana para traerlos a las Indias y venderlos, o se dedica a cazar a los esclavos indios que se escapan y se convierten en cimarrones. Un ser que, en un alarde de la hipocresía social, era mal visto en algunos entornos, que solían ser los mismos que se lucraban con su mercancía. Si es de origen portugués es conocido como “bandeirante”.

- **Habilidades:** Al menos 1 habilidad de armas libre a elegir (entre *Armas Pesadas, Ballesta* y *Armas de Fuego*; también *Esgrima* a partir de mediados del siglo XVI), *Intimidación, Comerciar, Supervivencia, Liderazgo, Táctica, Cultura Local, Látigo/Red, Charlatanería* y una habilidad libre a elegir.
- **Obligatorio:** Desventaja de *Intolerante*.
- **Ventajas recomendadas:** *Sentidos Desarrollados, Iniciativa*.
- **Desventajas recomendadas:** *Indisciplinado, Mala Reputación, Villano*.

Nuevas Ventajas y Desventajas

Encomienda (Ventaja de 6 puntos)

“Los documentos expedidos, que dejaban claro que esas concesiones de indios eran una recompensa por los servicios prestados, especificaban las características esenciales de la encomienda [...]: la obligación de los indios de llevar a cabo trabajos para sus depositarios y el deber de éstos de instruirlos en la fe cristiana y cuidar de ellos.”

(John H. Elliott, *Imperios del mundo atlántico*)

Se posee una concesión de encomienda sobre una cantidad determinada de indios —generalmente un pequeño poblado o varias familias, aunque hay encomiendas mucho más grandes—, además de unos terrenos propios con una buena casa colonial (no una mansión, pero sí una hacienda mediana). A nivel de posesiones y riqueza se trata como si el personaje tuviera nivel de

Riqueza 6 (Acaudalado); también para el nivel de gasto, pero sus rentas son mayores (50 en vez de 40).

Esta ventaja se puede adquirir con puntos de experiencia, pues al PJ le ha podido ser concedida la encomienda como premio a su participación en una expedición de conquista (y así convertirlo en colono que se asiente en el territorio conquistado), o a base de repartir “untes” por la corrupta burocracia indiana.

Mestizaje (Desventaja de coste variable)

“En la pigmentocracia de la América española, la “blancura” se convirtió, al menos en teoría, en el indicador de posición en la escala social.[...] En las Indias, el estigma reservado en España para los “manchados” con sangre mora o judía se transfirió a aquellos con sangre india o africana en sus venas”.

(John H. Elliott, *Imperios del mundo atlántico*)

El personaje tiene alguna de las múltiples características raciales que conforma la acrisolada sociedad indiana colonial. Según su raza, se determina su posición social y le estarán vedadas ciertas mercedes y lugares. Se habla extensamente sobre esto en la sección de Sociedad y Mestizaje. Además, por cada punto gastado en esta desventaja, se adquiere un -1 a la Apariencia, incluyendo en esto ya el (-1) por la Posición Social de 3 ó menos (P.ej. Si se fuera negro y esclavo se tendría un [-4]+[-2] = [-6] puntos de Apariencia).

- *Mestizo*: (-1 puntos) Mezcla de razas india y blanca.
- *Indio*: (-2 puntos) Indígena americano, ya sea precolombino integrado en su cultura o posterior a la conquista de su pueblo.
- *Casta*: (-3 puntos) Unión polirracial de escasa incidencia blanca; una de las partes siempre es negra.
- *Negro*: (-4 puntos) Negro africano, traído a las Indias o nacido en ellas. Si además se es esclavo, también hay que coger la desventaja de Esclavo.

Como es obvio, esta desventaja no puede eliminarse con puntos de experiencia.

Añadido a la Tabla de Posición Social		
Estatus social	Posición social	Desventaja (puntos)
<i>Español, Criollo</i>	4 o más	-
<i>Mestizo</i>	3	-1
<i>Indio</i>	2	-2
<i>Casta</i>	1	-3
<i>Negro o Esclavo</i>	0	-4

Esclavo (Desventaja de 5 puntos)

“En las minas lejanas del Perú y Méjico, lejos de la luz del sol, bajo el látigo de los capataces, miles de esclavos indios habían dejado la salud y la vida para que ese metal precioso llegara hasta allí y fuese a pagar las deudas del imperio, los ejércitos y las guerras que España libraba contra media Europa, [...]”.

(Arturo Pérez-Reverte, *El oro del rey*)

El personaje es esclavo, ya sea negro africano traído a las Américas o indio encomendado o mitayo. Funciona igual que la descrita en el dossier sobre Sevilla del PAB3 (pág. 79).

Primitivismo (Desventaja de 5 puntos)⁶

“Perdieron el juicio, quedaron desmayados [ante el disparo de un cañón]. Cayeron, se doblaron cada uno por su lado: ya no se tuvieron en sí. [...] Y cuando cae el tiro, una como bola de piedra sale de sus entrañas, va lloviendo fuego, va destilando chispas, y el humo que de él sale es muy pestilente, huele a lodo podrido, penetra hasta el cerebro causando molestias. [...] Pues si va a dar contra un cerro, como que lo hiende, lo resquebraja, y si da contra un árbol, lo destroza hecho astillas, [...], cual si alguien lo hubiera soplado desde el interior.”

(Comentario indio sobre las armas de fuego).

Se pertenece a una cultura precolombina, desconocedora de los avances y de la cultura europea. La reacción ante las armas de fuego, caballos y perros de guerra es del más absoluto pavor, necesitando pasar una tirada difícil de *Voluntad* para no salir huyendo como alma que lleva el diablo. Se respeta y teme a los extraños teúles de blanca piel, barbados y recubierto de una piel acerada e impenetrable. No se pueden manejar ni las armas ni la impedimenta europea.

Sólo puede elegir habilidades de armas entre *Armas Pesadas* (Macana, Maquahúitl), *Arco*, *Honda*, *Armas de Asta* (Lanza indígena), *Lanzar Venablo* (Atlatl), *Cerbatana*, *Boleadora*, *Red* y *Armas Cortas* (Puñal de obsidiana). Tampoco puede escoger las habilidades de: *Cabalgar*, *Juegos de Azar*, *Abrir Cerraduras*, *Habla de Germanía*, *Latines*, *Leyes*, *Marinería*, *Artillería*, *Capa*, *Pirotecnia*, *Recarga*, *Látigo* o *Habla Marinera*.

Esta desventaja puede eliminarse con puntos de experiencia, simulando el proceso de por el que el indígena se acostumbra a la presencia del europeo. Los indígenas de las regiones conquistadas tiempo ha por los españoles no han de optar por esta desventaja necesariamente.

Luchador (Ventaja de 3 puntos)

“Si no tienes audacia en el corazón, todo lo demás no importa.”

(Fiore dei Liberi)

En el siglo XVI, aún estaban en boga las escuelas de artes marciales a mano desnuda. Ya sea porque el personaje procede de una zona rural con tradición en este sentido o porque las haya estudiado de un maestro de armas, esta ventaja da 6 puntos para gastar en maniobras de pelea. Además pueden adquirirse con la ventaja *Clases de Lucha* (que funciona de forma similar a la ventaja *Clases de Esgrima*).

Esta ventaja puede adquirirse con puntos de experiencia, y da un +1 a la Esquiva, ya que en un combate de pelea se adopta una guardia de púgil.

Pecadillos (Obsesivo: Explorar más Allá, Conquistar Riquezas)

(Desventajas de 1 y 2 puntos respectivamente)

“Esa noche, por primera vez desde el avistamiento de tierra y nervioso por la proximidad de “Cibao”, Colón tomó la decisión de no echar anclas y seguir navegando en la oscuridad en busca del preciado metal”.

(Luis Felipe Campuzano, *Réquiem por un marrano*).

El personaje pertenece a esa generación de individuos que necesitaban expandir sus fronteras, continuar la Reconquista más allá de la Península, ya fuera en su propio provecho y para llenar sus arcas o para proporcionar al mundo nuevos conocimientos del orbe:

- *Explorar más Allá* (-1): Gloria eterna y reconocimiento esperan a los audaces que expanden los territorios conocidos por el hombre, haciendo retroceder la oscuridad y la Terra Incognita. El personaje habrá de pasar una tirada de *Voluntad* para decidirse a cambiar de rumbo o abandonar la expedición de exploración.
- *Conquistar Riquezas* (-2): No es fácil renunciar al brillante oro y a la bella plata cuando están al alcance de la mano, ¿verdad? Sólo un par de días, o quizás semanas, o quizás meses más. El personaje habrá de pasar una tirada difícil de *Voluntad* para conseguir refrenar su ansia conquistadora, y reconocer que es necesario detenerse o abandonar la expedición de conquista..., por ahora.

Estas desventajas pueden eliminarse con puntos de experiencia.

Nuevas Habilidades

Armas Pesadas (Militar/Común, F)

“Y luego todo fue una carnicería espesa, tunc, y cling, y chas, carne desgarrada y golpes de maza y tajos de espadas, [...]”

(Arturo Pérez-Reverte, *Ojos azules*)

Es la habilidad directora de la principal arma del conquistador, la espada de punta y corte —o de filo— (ya que hasta mediados del siglo XVI no se populariza la espada ropera, y aunque existen proto-roperas desde casi finales del siglo XV, no eran habituales), por lo que la Fortaleza ahora cobra importancia capital en el combate a espada en detrimento de la Destreza —con lo que ello implica en la reducción de los Reflejos y, por tanto, de la Velocidad del personaje al atacar—. Asimismo permite manejar mazas, como la macana indígena o el maquahúitl. Es importante recordar que existen riesgos al parar este tipo de armas con otras más ligeras (consultar la pág. 69 del manual básico). Dado que hasta la presencia habitual de la espada ropera (a mediados del siglo XVI) la espada de punta y corte es el arma por excelencia, durante dicho período esta habilidad es considerada como Común; a partir de la aparición de la ropera se la considerará como Militar, dado que a dicho ámbito se restringe su uso.

⁶ Un nivel de *Primitivismo* menor (Desventaja de 2 ó 3 puntos, p.ej.) podría servir para emular la diferencia cultural entre una etnia africana (esclavos negros llevados a América) y los europeos (menor en algunos sentidos que la que existía entre amerindios precolombinos y europeos), implicando menores restricciones a las habilidades y el comportamiento del PJ, aplicando la lógica (queda a discreción del Narrador y jugador) (N. de los AA.).

Arco (Común, E)

Esta habilidad permite manejar un arco, así como fabricar unas flechas más o menos aceptables contando con madera en las cercanías y las herramientas adecuadas. Obsérvese que viene descrita en la pág. 76 del PAB1, con la diferencia de que aquí no viene englobada en la habilidad Ballesta, y allí sí (los modificadores de esta habilidad son los mismos que los de la habilidad *Ballesta*).

Ballesta (Militar, E)

Esta habilidad permite manejar una ballesta, así como fabricar unos virotes decentes contando con madera en las cercanías y las herramientas adecuadas. Obsérvese que viene descrita en la pág. 76 del PAB1, con la diferencia de que aquí es Militar, y allí Común. Además, aquí no engloba el manejo del Arco, y allí sí.

Rodela (Broquel) (Militar, D)

“[...] y allí tomó Cortés posesión de aquella tierra por Su Majestad, [...] y dijo que si había alguna persona que se lo contradijese, que él lo defendería con su espada y una rodela que tenía embrazada.”

(Bernal Díaz del Castillo, *Historia Verdadera de la Conquista de la Nueva España*)

Mediante esta habilidad se puede emplear este pequeño escudo junto con espadas de filo, medias picas o armas de esgrima (también es la habilidad rectora de la adarga, protección parecida a la rodela). Permite realizar paradas con la rodela (utilizando el valor de la habilidad *Rodela* para ello, y no la mitad de la habilidad en *Armas Pesadas*, por ejemplo, si se maneja con la rodela una espada de filo). Asimismo aprender esta habilidad da acceso a dos maniobras de combate (más que de esgrima realmente): *Entrenamiento con Rodela* (2 puntos) y *Mustachio* (1 punto).

La primera permite realizar una parada adicional con la rodela, que se decide después de resolver la primera defensa, como en el caso de la daga. Además permite obtener un -4 en la tirada a impactar del que le ataque con arco, honda o venablo, siempre y cuando el proyectil le venga de frente o no muy escorado por los lados; no se requiere ningún tipo de tirada, basta con llevar la rodela equipada y en uso.

Una vez aprendida esta maniobra puede aprenderse la maniobra de *Mustachio*, que permite tras parar un ataque con el arma, golpear en la misma acción al contrincante en la cara usando la rodela, dejándolo automáticamente aturdido. Para más referencias, ver las págs. 20 y 21 de *Maestros de Esgrima*, entendiendo rodela donde ponga broquel y obviando la maniobra de *Trabar con broquel*.

Honda (Común, E)

Esta habilidad permite manejar una honda. Es propia de los indígenas. Funciona igual que la descrita en la pág. 73 del PAB1.

Cerbatana (Común, E)

Los indios de las tribus amazónicas suelen tener un especial manejo con esta habilidad, que permite manejar este arma, lanzando de forma rápida y silenciosa pequeños dardos —que suelen estar envenenados—. Además esta habilidad permite fabricar los dardos que se utilizan como munición si se cuenta con su materia prima (madera, pequeños huesos) en las cercanías o las herramientas necesarias.

Modificadores:

- Si el personaje tiene Espíritu 12 o más: +1.
- Si el personaje no está familiarizado con el arma: -2.

Boleadora (Común, E)

Las tribus indígenas de las llanuras sudamericanas son especialmente habilidosas con esta extraña arma, que permite no sólo dañar al enemigo, sino que es particularmente útil para inmovilizar al oponente.

Modificadores:

- Si el personaje tiene Espíritu 12 o más: +1.
- Si el personaje no está familiarizado con el arma: -4.

Red (Común, E)

Esta habilidad específica determina cómo de hábil se es en el manejo de diferentes tipos de redes, ya sea para lanzarla sobre un oponente (humano o animal) para inmovilizarlo durante un combate, ya sea para pescar. Además de por diferentes pueblos amerindios, es utilizada frecuentemente por los esclavistas para inmovilizar y capturar a sus presas.

Modificadores:

- Si se deja caer la red desde arriba e inadvertidamente sobre el objetivo: +4.
- Por cada objetivo adicional que se intente atrapar con la misma red: -3 (por ejemplo, si se trata de atrapar a 2 personas con una red se tirará por *Red* con -3).
- Si el personaje tiene Espíritu 12 o más: +1.
- Si el personaje no está familiarizado con el arma: -2.

Lanzar Venablo (Común, D)

Ya sea en juegos de cañas o en los praderíos de América, lanzar un venablo (ya sea español o indígena, mediante un atlatl) puede devenir un arte bastante mortífero, especialmente si se realiza desde un caballo (+2 al daño, en vez del +1 habitual). Montando a la jineta, se arroja una lanza corta y ligera diseñada para este fin, que hay quien lo sabe hacer muy bien y acierta a pleno galope, ya sea a un compañero de juegos o a un valiente guerrero indio. En el siglo XVI los jinetes a caballo de las huestes conquistadoras solían lanzar venablos a los comandantes indígenas enemigos.

Modificadores:

- Si el personaje tiene *Cabalgar* a 12 o más: +1.
- Si el personaje tiene Espíritu a 12 o más: +1
- Si el caballo está asustado o ha perdido más de la mitad de sus puntos de bríos: -4.
- Si se utiliza un atlatl (caso de ser un venablo indígena) y se está familiarizado con el arma: +2)

Bastón (Común, D)

Ya sea un palo canario o leonés, una maquila vasca, un singlestick inglés o un bastón de a dos manos alemán, nadie debería despreciar a un hombre armado con un palo largo y bien equilibrado. Aunque arma no demasiado mortífera, en manos expertas puede llegar a serlo tanto como una lanza. Famosos eran, y son, los pastores guanches y canarios que empuñaban sus "palos" con fiereza y destreza. El palo gana +1 a la Velocidad, pero hace daño aturdir en lugar de daño normal (ver reglas de aturdir en el manual básico). No obstante, una vez llegado el enemigo a los 3 puntos de vida (según cómputo de aturdir), el bastón comenzará a hacer daño normal descontando puntos de vida auténticos (comenzando desde 12 si el enemigo tiene esos puntos de Bríos, por ejemplo). A efecto de las paradas el bastón se considera un arma de asta, o como arma corta si se trata de un bastón especialmente diseñado para la pelea.

Cartografía (Escolástica, I)

“En estos momentos —continuó Colón tras una segunda pausa—, desconocemos cuál es nuestra posición exacta y no sabemos si las costas que ven nuestros ojos pertenecen a isla o continente.”

(Luis Felipe Campuzano, *Réquiem por un marrano*)

Esta habilidad permite al personaje trazar mapas y planos con cierta exactitud, lo suficientemente fiables como para permitir a otro personaje orientarse con ellos por regiones desconocidas. Esta habilidad viene descrita en la pág. 82 del PAB2.

Idioma (Náhuatl, Quechua, Maya) (Social, I)

“Aquella mexicana se le quedaba mirando los ojos y lo acariciaba hablando cosas extrañas en su lengua.”

(Arturo Pérez-Reverte, *Ojos azules*)

Son las tres principales lenguas que se hablan en la América precolombina. Son idiomas complejos para los europeos, puesto que difieren en gran medida de todo lo que conocen.

Modificadores:

- Si el personaje no conoce ninguna de las tres lenguas: le costará el doble de puntos de experiencia aprenderlas.
- Si el personaje conoce alguna de las tres lenguas: aprender alguna de las otras le costará lo mismo que si fuera cualquier otro idioma europeo.

Evangelizar (Escolástica, I)

“¡Soy la voz de Cristo en este desierto de iniquidad! [...] ¿Con qué derecho y con qué justicia hacéis la guerra a estas gentes, mansas y pacíficas que están en sus tierras? ¿Es que no son hombres como vosotros? ¿Es que no tienen alma? ¿No debéis, como cristianos, amarlos como a vosotros mismos?”

(Ricard Ibáñez, *La monja alférez*)

La labor del cristiano es transmitir la palabra de Dios, hacer llegar su luz hasta los rincones más oscurecidos de la selva, a limpiar los altares malditos ensangrentados. Es la habilidad de

transmitir la religión cristiana —católica en este caso—, de convertir a los paganos y a los infieles.

Modificadores:

- Si el personaje tiene *Teología* a 12 o más: +1.
- Si el personaje no habla la misma lengua que el pagano: -6.
- Si el personaje lleva un tiempo conviviendo con la tribu: +2.
- Si los paganos tienen una religión politeísta: +2.

Nuevo Armamento

Espada de punta y corte (espada de filo)

Es la espada que utilizan los conquistadores castellanos. Se trata de una espada grande, de doble filo, heredera directa y algo más ligera que sus antecesores medievales, pero desde luego aún muy alejada de las futuras roperas —la ropera temprana no aparece hasta la segunda mitad del siglo XVI, y es un arma civil—. Puede de ser de hechura antigua, con guarnición de cruceta recta medieval (o de gavilanes torcidos hacia adentro, estilo Gran Capitán) o una pieza más “moderna” —del siglo XVI—, con una guarnición de lazo o de pitones con arquillos. La hoja de esta espada es más corta y ancha que la de una ropera, y su punto de equilibrio facilita dar tajos y reveses. No es un arma muy pesada, pero sí se usa más de filo que de punta. Además, se trata de un arma militar, pues va al campo de batalla (es habitual su uso para dichos fines incluso durante el siglo XVII, en sustitución de armas más ligeras, como la ropera, poco prácticas en dicha situación). Respecto a las estadísticas de juego, se trata prácticamente como si fuera una espada de filo. Por lo tanto, da un -1 a la Velocidad, y la parada es la mitad (redondeada por exceso) +1 adicional de la habilidad en el arma (véase pág. 72 del Manual Básico); este +1 adicional a la parada lo obtiene por ser un arma pesada “atípica”, más ligera que la mayoría de las de su tipo, además de que, como ya se comentaba, empezaban a tener complejas guarniciones que resguardaban la mano y facilitaban la parada.

Ballesta

Es el arma a distancia más extendida entre la hueste conquistadora, al menos en los primeros tiempos. Es un arma relativamente silenciosa y los virotes pueden fabricarse artesanalmente en campaña si se dispone de madera. Utiliza la habilidad de *Ballesta*, que viene descrita en la pág. 76 PAB1; sólo que en el ámbito de este dossier, *Ballesta* no engloba el manejo del arco —además de ser Militar, y en el PAB1 Común, debido a la diferencia temporal—, lo que corresponde a la habilidad de *Arco*.

Escopeta

Más común en los últimos años del siglo XV y primeros del XVI, la escopeta es un arma de mecha, más rudimentaria que el arcabuz. Solía carecer de culata “a la española”, por lo que se disparaba apoyándola en el pecho (-1 a la puntería en el primer turno). Se trata de un arma rudimentaria con mecanismo de palanca (como el de las ballestas y los arcabuces del siglo XVI y parte del XVII) que se fabricaba de manera más artesanal, por lo que el calibre de sus balas variaba de un arma a otra.

Arcabuz de mecha

Durante la conquista es la principal arma de fuego que se utilizó, desplegando sobre la indiana los aterradores efectos que ya conocemos. Fue poco habitual en los primeros tiempos, aunque poco a poco se utilizó más; aunque esto quedaba condicionado por la zona en la que se iba a combatir (humedad, selva, etc.) Se utiliza igual que el descrito en la pág. 76 del PAB1.

Mosquete de pedernal

A medida que fue transcurriendo el tiempo, también el mosquete llegó a las Indias. De cañón más largo que el arcabuz, la versión de pedernal no requería de la utilización de la horquilla plantada en el suelo. Ofreció una recarga más rápida y sencilla. Se utiliza igual que el descrito en la pág. 77 del PAB1.

Pistola de rueda / pedernal

Es muy extraño ver una pistola en los primeros tiempos de la Conquista, pues la llave de rueda —mecanismo inicial de este arma— no comienza a extenderse hasta mediados del siglo XVI. Aún así es un arma infrecuente, que llevarán las personas principales generalmente. La pistola de pedernal o chispa no aparecerá hasta que llega este tipo de llave, a principios del siglo XVII.

Lanzas, picas y alabardas

Las lanzas fueron las más frecuentes, y solían combinarse con una rodela. Las alabardas se utilizaron en ciertas ocasiones, y más infrecuentemente, las picas. El funcionamiento de las picas y alabardas es el mismo que el descrito en la pág. 72 del manual Básico; respecto a la lanza, es una versión reducida de la pica (entre los 2 y los 2,4 metros), parecida a la media pica utilizada en los abordajes marinos, y como tal funciona (véase pág. 85 del PAB2). Cobra toda su efectividad al ser utilizada cargando a caballo (-2 al ataque, +2 al daño, actúa siempre el primero frente a enemigos que vengan de frente con armas más cortas y que no le pillen desprevenido).

Falconete

Esta pequeña unidad de artillería portátil (también conocida como cuarto de culebrina) es la principal pieza artillera utilizada durante la Conquista, debido principalmente a su peso ligero (250 k), por lo que podía transportarse más fácilmente por terrenos abruptos que otras piezas más grandes, y dispararse apoyándose en un muro, roca u horquilla. Siempre fueron escasas, y requerían medio kilo de pólvora para disparar un proyectil de medio kilo de peso, cuyo calibre podía oscilar entre las 2 y 5 libras. Se utiliza como la descrita en la pág. 76 PAB1. Se maneja utilizando la habilidad de *Artillería*, y puede dispararse de dos formas: la primera es disparando una bala de cañón (daño +4 en un área de 2,5 m de diámetro), y la segunda permite disparar una carga de metralla sobre un grupo de enemigos (afecta a 1D-1 enemigos, mínimo 1, haciéndole a cada uno un +2 de daño). Se requieren 2 sirvientes para cargar, apuntar y disparar la pieza.

Culebrina

Más escasa incluso que el falconete, la culebrina es una pieza artillera de mayor calibre, siendo la más habitual la conocida como media culebrina o sacre, cuyo calibre iba de 9 a 12 libras, por lo que podía ser utilizada perfectamente para batir de forma ligera estructuras defensivas de piedra. Más pesada que el falconete, solía ir montada en una cureña con ruedas para su más fácil manejo, pero aún así era complicada de maniobrar en la mayoría de los abruptos terrenos de las Indias. Se utiliza de forma parecida a la descrita en la pág. 76 PAB1, pero con unas estadísticas de fuego más poderosas, pues es un arma sustancialmente mayor que el falconete y que la culebrina allí representada (que vendría a ser la conocida como tercio de culebrina o sacre, cuyo calibre oscilaba entre las 6 y 8 libras). Así pues, se maneja utilizando la habilidad de *Artillería*, pudiendo dispararse de dos formas: la primera es disparando una bala de cañón (daño +7 en un área 4 m de diámetro), y la segunda permite disparar una carga de metralla sobre un grupo de enemigos (afecta a 1D+2 enemigos haciéndole a cada uno un +3 de daño). Se requieren 3 sirvientes para cargar, apuntar y disparar la pieza.

Maquahúitl (“La Madera Hambrienta”)

Se trata de una temible espada de combate azteca que consta de un alma central de madera y varias afiladas lascas de obsidiana incrustadas en la misma, formando dos filos interrumpidos (una especie de espada-porra). Se trata de un utensilio muy cortante y peligroso en manos de un guerrero mexica (algunos guerreros insignes podían blandir una versión a dos manos, a modo de montante). Ofrece también la posibilidad de intentar aturdir al enemigo atacando a partes sensibles (ver pág. 71 del manual básico). El maquahúitl sólo permite hacer paradas (a la mitad de la habilidad en el arma, redondeando por exceso) frente a otros maquahúitl, macanas, armas contundentes similares o espadas de filo, pero no armas de asta o armas cortas. En el caso de intentar parar una espada de filo, el maquahúitl se romperá si recibe 7 o más puntos de daño en el golpe que intenta parar, quedando el arma inservible, y aturrido el portador.

Macana

Estas pesadas mazas de madera (cuyo extremo superior podía estar rematado en una dura esfera) eran empleadas por los indígenas como arma cuerpo a cuerpo. Por lo demás funciona como un maquahúitl (en cuanto a la posibilidad de aturdir y las restricciones a la parada), sólo que hace algo menos de daño (+2 en vez de +3) y se rompe más fácilmente (aguanta 5 puntos de daño en vez de 7).

Puñal de obsidiana

Pensado principalmente como herramienta para el sacrificio ritual, también se usaban en ocasiones en el campo de batalla, como arma cortante para el cuerpo a cuerpo. La principal desventaja es su relativa fragilidad, pues tras varios golpes contra superficies sólidas tendía a quebrarse la hoja. Sin embargo funciona perfectamente contra la piel desnuda y protecciones ligeras (1), pero se partirá casi con toda seguridad de golpear

contra una superficie metálica. Se utiliza con la habilidad de *Armas Cortas*.

Arco y flechas (normales o envenenadas)

Es el arma a distancia más habitual de los ejércitos amerindios, con la que tenían una gran habilidad, llegando a efectuar blancos a 140 metros. Según regiones y culturas eran diferentes en tamaño y forma, pero siempre de madera. La punta se hacía frágil con el fin de que permaneciese dentro de la herida; punta que deberá ser extraída con la conveniente tirada de *Cirugía*, proceso muy similar al de extracción de una bala de la herida, explicado en la pág. 80 del PAB1; las dos principales diferencias son:

- 1º) Si el cirujano pifia, el herido muere; pero si la flecha impacto en alguna de las extremidades, no muere, sino que perderá ese miembro, que le será amputado.
- 2º) Si no se le extrae la punta, no se le infectará, sino que por cada 30 minutos que la tenga clavada perderá 1 punto de Bríos adicional.

Pierde efectividad frente a la rodela y el escaupil, pero si logra penetrar la armadura y dañar al que la porta puede desplegar su verdadero potencia: la punta de flecha envenenada —si es el caso, pues esta práctica es propia de los pueblos amerindios menos avanzados—. Ver más adelante el apartado de Venenos y Antídotos. En el ámbito de este dossier, el manejo del arco no se ve englobado en la habilidad de *Ballesta*, sino que tiene su propia habilidad de *Arco*.

Honda

Arma a distancia utilizada por los indígenas americanos, consistente generalmente en una tira de cuero u otro material que permite dar impulso a un proyectil —generalmente una piedra— a base de hacer giros sobre la cabeza, soltándolo luego. Requiere para su uso la habilidad *Honda*, descrita en la pág. 73 del PAB1. Pierde efectividad frente a la rodela, aunque tiene la ventaja de que la operación de volver a colocar la piedra en la honda es muy rápida.

Atlatl

Dispositivo indígena que permite el lanzamiento de venablos (indígenas) —utiliza la habilidad de *Lanzar Venablo*—, una especie de lanzas arrojadizas. Data de tiempos prehistóricos y se dispara mediante un introductor de hueso o madera que hace de guía. El introductor o lanzador se apoya en la parte posterior del venablo, que se lanza con una corta carrera (poco más de un metro) o a pie quedo (lo que reducirá el alcance del venablo). El atlatl en sí, el dispositivo para lanzar el venablo, pesa unos 1,5 kg, y aparte el venablo indígena, la munición del arma, pesa unos 0,5 kg.

Cerbatana

Es un arma habitual de las tribus amazónicas, aunque no es exclusiva de éstas. Consiste en un tubo de amplitud variable, generalmente de 2,5 a 3 metros, en el que se coloca una flechita o dardo con la punta envenenada, la cual es propulsada a gran velocidad fuera del mismo con un simple soplo que puede llevarla hasta 40 metros de distancia. Debido al pequeño tamaño

del dardo, éste no hace mucho daño; pero realmente el potencial dañino del arma no está en el dardo, sino en el veneno que éste lleva impregnado (ver el apartado de Venenos y Antídotos más adelante). Al igual que la honda, tiene la gran ventaja de que la operación de volver a introducir un dardo en el arma es muy rápida.

Lanza indígena

Es parecida a la lanza o media pica cristianas, sólo que ésta no está hecha de madera y metal, sino que se fabrica con cañas o palmas cimbreadas, endurecidas al fuego. Hace menos daño que la europea, pero al ser más ligera y pequeña tiene la ventaja de que puede ser lanzada a distancia, provocando 1d + modificador de Fortaleza de daño. La distancia efectiva de lanzamiento dependerá de la Fortaleza del lanzador: entre 5-9 de Fortaleza podrá lanzarla a 3 m, entre 10-14 a 5 m, y con 15 o más podrá lanzarla a 10 m. Utiliza la habilidad de *Armas de Asta*.

Boleadora

Arma característica de las tribus indígenas de las llanuras. Consiste en dos o tres piedras unidas mediante sendas cuerdas que paraban en un solo cabo, que agitaba el boleador por encima de su cabeza, para lanzarlas a continuación. Con un sistema parecido al de la honda, ofrece un alcance menor, pero sin embargo permite dos tipos de ataque: uno de impacto, para dañar directamente al objetivo, y otro de neutralización, que enreda al objetivo —ya sea una persona o las patas de un caballo— para inmovilizarlo. Para realizar un ataque de enredar (sólo tratará de enredar, no provocará daño alguno), se tira por el valor de la habilidad -4, y si se pasa, se consigue la tirada. Por cada turno que pase enredado podrá hacer el inmovilizado una tirada por Fortaleza o Destreza, lo que tenga más bajo; si la pasa, logra liberarse; sino, sigue inmovilizado y a merced del enemigo. Una vez lanzada la boleadora, se tarda un tiempo considerable (3 turnos) en volver a balancear otra, suponiendo que se lleven más, y aprestarla a ser lanzada.

Red

Se trata de un aparejo hecho con hilos, cuerdas o alambres trabados en forma de mallas, y convenientemente dispuesto para pescar, cazar, cercar, sujetar, etc. Además de por diferentes pueblos amerindios, es utilizada frecuentemente por los esclavistas para inmovilizar y capturar a sus presas. Existen redes de muy diferentes tipos (que podrán dar bonus o malus a la tirada según sean más o menos apropiadas para el uso que se les dé) y propósitos: desde la pesca en mares y ríos hasta su uso para cazar pequeños animales o inmovilizar a uno o varios seres humanos en combate. En cuanto a su uso para esto último funcionará de forma parecida a la boleadora, con la salvedad de que mediante la boleadora se puede dañar o inmovilizar, mientras que la red sólo sirve para tratar de inmovilizar al oponente (aunque con mayores garantías de conseguirlo) para, una vez inmovilizado, capturarlo o dañarlo con otras armas. Para llevar a cabo un intento de atrapar al objetivo con la red se tira por el valor de la habilidad *Red*, sin ningún tipo de malus (a priori). Por cada turno que pase atrapado en la red podrá hacer el inmovilizado una tirada por Fortaleza o Destreza, lo que tenga más bajo; si la pasa, logra liberarse; sino, sigue inmovilizado y a merced del enemigo.

Antes de poder volver a lanzar otra red, suponiendo que se lleven más, ha de desplegarse y prepararse, lo que requiere un tiempo (2 turnos). En caso de que se vea venir la red lanzada puede el objetivo de la misma tratar de evadirla mediante la consabida tirada de Esquivar (a la mitad de los Reflejos, redondeando hacia abajo).

Espada de mano y media

También llamada espada bastarda; se trata de un arma bajomedieval aún en uso hasta el siglo XVII. Más corta que el montante, al igual que éste se blande habitualmente a dos manos, o más infrecuentemente a una. Es un arma bastante liviana para ser empuñada a dos manos y bien equilibrada (pesa en torno a 1,2-1,5 kg). Los jinetes de caballería pesada y los infantes que operan a la descubierta en las batallas entre piqueros del viejo mundo, gustan de este arma (al igual que del montante,

ampliamente usado en el siglo XVI). Al ser arma pesada que se maneja con la fuerza, conlleva un -1 a la velocidad. En términos de juego es otra modalidad de espada de filo, por lo que se maneja con la habilidad de *Armas Pesadas* (y puede utilizar las maniobras de esgrima de la escuela de Armas de filo, descritas en el suplemento *Maestros de Esgrima*).

Daga de orejas o riñones

Dagas de herencia bajomedieval que no son de mano izquierda, ni sirven para ser esgrimidas con espada (en la época temprana de la conquista existían dagas de mano izquierda, pero eran sencillas; no habría dagas de guardamano hasta finales del XVI). Estos dos tipos de daga otorgan bonificaciones a atravesar armadura si son esgrimidas en posesión de la maniobra de esgrima *Escuela de daga de rodela* (incluida en este mismo n° de los PAB).

Tabla de Nuevas Armas									
Arma	Habilidad	Daño	Modificador	Parada	Distancia (Mín./Máx.)	Recarga	Peso	Especial	Precio**
<i>Espada de punta y corte (Espada de filo)</i>	A. Pesadas	+3	F	[(1/2)+1]	-	-	1,5 k	-1 velocidad	35
<i>Espada de mano y media (Espada bastarda)</i>	A. Pesadas	+4	F	(1 / 2)	-	-	2,5 k	-1 velocidad/A 2 manos	45
<i>Ballesta</i>	Ballesta	+1	E	-	70/140	2	3,5 k	-	40
<i>Pistola de rueda / pedernal</i>	A. Fuego	+1	E	-	20/65	5/4	1,5 k	-	65
<i>Arcabuz de mecha</i>	A. Fuego	+4	E	-	50/150	6	10 k	-	120
<i>Mosquete de pedernal</i>	A. Fuego	+4	E	-	50/150	4	8 k	-	150
<i>Escopeta</i>	A. Fuego	+3	E	-	25/100	6	10 k	-	95
<i>Lanza / Media pica</i>	A. Asta	+2	F	(1 / 2)	-	-	2,5 k	Leer descripción	20
<i>Falconete</i>	Artillería	+4/+2	E	-	70/250	10	250 k	Leer descripción	1.000
<i>Culebrina</i>	Artillería	+7/+3	E	-	150/350	12	400 k	Leer descripción	1.750
<i>Maquahuitl</i>	A. Pesadas	+3	F	(1 / 2)*	-	-	3k	Leer descripción*	-
<i>Macana</i>	A. Pesadas	+2	F	(1 / 2)*	-	-	2k	Leer descripción*	-
<i>Puñal de obsidiana</i>	A. Cortas	+0	D	[(2/3)-1]*	-	-	0,25 k	Leer descripción	-
<i>Arco</i>	Arco	+1*	E	-	70/140	1		Leer descripción*	-
<i>Honda</i>	Honda	+0	E	-	30/75	1	0,25 k	-	5
<i>Venablo español</i>	Lanzar Venablo	+1/+2*	E	-	20/50	1	0,4 k	(+2 al daño si se lanza a caballo*)	15
<i>Venablo indígena (Atlatl)</i>	Lanzar Venablo	+1*	E	-	20/40	1	0,5 k	Leer descripción*	-
<i>Cerbatana</i>	Cerbatana	-1*	E	-	20/40	1	1 k	Leer descripción*	-
<i>Lanza indígena</i>	A. Asta	+1/*	F	-	-3-5-10	-	2 k	Se puede lanzar	-
<i>Boleadora</i>	Boleadora	+2/-	E	-	10/25	3	1,5 k	Ataque inmovilizador	-
<i>Red</i>	Red	-	E	-	1/5	2	2 k	Ataque inmovilizador	5
<i>Daga de riñones u orejas</i>	Armas Cortas	+1	D	[(2/3)-1]	-	-	0,4 k	Leer descripción*	30
<i>Bastón de combate</i>	Pelea	+0	D	[(2/3)-1]*	-	-	0,6 k	+1 velocidad / Leer descripción*	20
Notas: *: Consulta la descripción del arma. **: Si, los precios son más caros ya que algunas de estas armas son relativamente novedosas en la época, y debido al desabastecimiento propio de las Indias (Siglo XVI) Según se acerque temporalmente la época a la ambientación alatristesca, más se parecerán los precios a los originales (Siglo XVII).									

Nuevas Protecciones

Algo muy a tener en cuenta en cuanto a las protecciones es la gran variedad de las mismas que podían verse en la hueste conquistadora, componiendo un llamativo cuadro de unos y otros tipos entremezclados, dada la característica falta de homogeneidad en el equipamiento de estos aventureros. Es interesante destacar que algunas de las mismas son “apilables”, esto es, sus protecciones pueden acumularse en tanto y en cuanto puedan combinarse lógicamente (por ejemplo, puede utilizarse un colete de cuero o una brigantina sobre una camisa acolchada, pero no un morrión encima de una borgoñota, aunque sí encima de una crespina). Pero que no se apresten los bizarros y avispados conquistadores a blindarse cual extraño diseño de Da Vinci, que no todo el monte es orégano: no hay que olvidarse del peso añadido que conllevan, limitando el movimiento, además de incrementando el cansancio de su portador, que se ve agravado por las extremas condiciones climáticas (sobre las que hablaremos en otro apartado más adelante), pues no es lo mismo atravesar la selva con una ligera camisa abierta, que arrastrarse por la misma con un pesado y abigarrado conjunto de rechinantes hierros recalentados sobre el cuerpo.

Camisa acolchada

Prenda de algodón reforzada con tiras de cuero. Puede combinarse con cualquier otra protección.

Coleto de cuero

Jubón de cuero ligero y flexible, ideal para rechazar y desviar cuchilladas, especialmente a corta distancia.

Escaupil o Gambeson

Prenda acolchada con algodón (o de tela acolchada), de tres o cuatro dedos de grosor, que usaban los indios precolombinos mexicanos como protección contra las flechas (así como los caballeros medievales debajo de las cotas de malla, para amortiguar el golpe del metal sobre la piel). Fue adoptada por los conquistadores españoles, por lo que puede encontrarse en ambos bandos. Ofrece 1 punto de protección al tronco y extremidades, pero al estar especialmente diseñado para las flechas la protección frente a las mismas es de 3 puntos.

Brigantina

Chaqueta sin mangas y con corto faldoncillo compuesto de capas de cuero, tela y pequeñas placas de metal. Se trata de una protección muy del gusto de los infantes castellanos en la época del Gran Capitán e Isabel la Católica.

Cota de malla

Protección metálica formada por anillas de hierro o acero forjadas, dispuestas de forma que cada anilla está enlazada al menos con otras cuatro. También conocida como loriga.

Coselete

Coraza de metal que cubre pecho y espalda. Se compone de dos piezas: peto (parte frontal) y espaldar (que cubre la espalda).

Puede ser complementado con escarcelas —o falsetes—, que permiten extender su protección al bajo vientre y los muslos (a costa de hacerlo más caro y pesado).

Rodela

Es un escudo redondo y de una sola asa, pequeño y propio de la infantería. Estaba hecho de madera (1 k) o de metal (2 k), y se embrazaba en el brazo izquierdo, permitiendo cubrirse el pecho con él. Se puede emplear junto con espadas de filo, medias picas o armas de esgrima. La rodela fue uno de los grandes aliados del conquistador en América, puesto que le servía tanto de protección contra las flechas y proyectiles, como para parar los ataques cuerpo a cuerpo del enemigo, ya que la poderosa pero pesada y lenta espada no se aprestaba fácilmente a la defensa, debilidad ésta que suplía largamente el pequeño escudo. Permite realizar paradas, llevar a cabo la maniobra de *Mustachio* (no así la de *Trabar con Rodela*), y ofrece una protección permanente frente a arcos, hondas y venablos si se ha aprendido la *Maniobra de Entrenamiento con Rodela* (ver el apartado Defender de armas a distancia y las págs. 20 y 21 de *Maestros de Esgrima*; donde dice broquel, entender rodela). Los metálicos no se romperán ante un golpe, pero si es de madera y recibe en un solo impacto 6 o más puntos de daño, estallará en pedazos, quedando inservible, y aturrido el portador.

Adarga

Escudo muy usado por los moros, y aún usado por los españoles en el siglo XVI (no en vano, el inmortal Quijote tenía, entre las armas de sus abuelos, una adarga). Se trata de un escudo de cuero contracapeado muy liviano y que ofrece gran protección. Más barato que una rodela y preferido por quienes gustan de ir más ligeramente armados, sin perjuicio de su integridad física. Funciona como la rodela (de hecho, al igual que ésta, utiliza la nueva habilidad *Rodela*), pero se rompe más fácilmente (8 puntos de daño; es menos resistente que una rodela metálica, pero más que una de madera) y sólo permite la maniobra de *Entrenamiento con Rodela*.

Morrión

Casco de infantería usado en los siglos XVI y XVII, con sus bordes arqueados y una cresta encima. Su uso fue extensivo entre los conquistadores, hasta el punto de que se ha convertido en un símbolo de los mismos. El morrión español tiene un gancho en la parte superior en forma de media luna, hacia abajo, y no posee cresta; mientras que el italiano sí tiene cresta.

Celada

Casco con forma de campana y unas hendiduras para ver. Cubría la cabeza, menos la parte inferior de la cara.

Almete

Casco de metal totalmente cerrado y con visera (que, por contra de lo que se cree, tiene un pequeño seguro que impide que se pueda subir “por las buenas” en medio de un combate), heredad medieval. Es una pieza cara pero que brinda gran protección. A pesar de su peso, es muy del gusto de los capitanes y prohombres entre los conquistadores, sobre todo de los que van a caballo.

Borgoñota

Casco muy usado por rodeleros y oficiales de infantería. Consta de una pequeña cresta central y una especie de "orejeras" que cubrían ambos lados del rostro.

Capacete

Casco abierto y sencillo con un reborde central en forma de cresta, pero sin terminar de serlo. Es el antecesor del morrión, siendo más barato y ligero que éste, a costa de ofrecer una menor protección.

Crespina, papahigo, o gorro de armar

Sombrero común entre los campesinos, de tela fina o gruesa, cuero, piel o material acolchado; cubre la cabeza y tiene

unas "orejeras" que se atan en la barbilla, cual casco con barbuquejo. Es habitual utilizarlo junto con cascos abiertos (acumulando sus protecciones), como el morrión o el capacete.

Coderas y rodilleras

Protección socorrida y barata que puede combinarse con otras. Es habitual que se jueguen sobre un tambor si su propietario fallece en combate, y nunca faltan jugadores dispuestos para hacerse con ellas.

Guanteletes

Pieza de armadura del armorial medieval que se podría definir como unos guantes articulados metálicos. Son caros y algo pesados (dan -1 a la Velocidad de quien los empuña), pero son inmejorables a la hora de proteger manos, dedos y antebrazos.

Tabla de Nuevas Protecciones				
Armadura	Protección	Localización	Peso	Precio**
Camisa acolchada	1	Tronco y brazos	2 k	20
Coletto de cuero	2	Tronco	2 k	35
Escaupil	1 / 3	Tronco y brazos	3,5 k	30
Cota de malla	3	Tronco	9 k	60
Coselete (+escarcelas)	4	Tronco (+Piernas)	12 k (15 k)	80 (110)
Brigantina	2	Tronco***	6 k	45
Almete	5	Cabeza (-3 tiradas de ver y oír)	4 k	80
Borgoñota	4	Cabeza	3 k	50
Morrión	3	Cabeza	2,5 k	35
Capacete	2	Cabeza	1,5 k	25
Celada	2	Cabeza	2 k	20
Crespina, papahigo o gorro de armar	1	Cabeza* (Acumulable)	0,3 k	15
Sombrero	1	Cabeza	0,5 k	10
Guanteletes	2	Brazo (-1 velocidad)	2,5 k	25
Coderas	1	Brazo	1,5 k	15
Rodilleras	1	Piernas	1,5 k	10
Rodela	Especial*	Especial*	1 k / 2k	30 / 40
Adarga	Especial*	Especial*	1 k	30
Notas: *: Consulta la descripción del arma. **: Si, los precios son más caros ya que algunas de estas armas son relativamente novedosas en la época, y debido al desabastecimiento propio de las Indias (Siglo XVI) Según se acerque temporalmente la época a la ambientación alatrística, más se parecerán los precios a los originales (Siglo XVII). ***: Cualquier valor de daño de 4 se convierte automática en 3.				



Conceptos de Juego

Restricciones tecnológicas

La ambientación del Descubrimiento, Conquista y Colonización de América nos retrotrae a tiempos anteriores a aquellos en los que se ambienta el juego de rol de *El Capitán Alatriste*. Por ello, hay aspectos que son diferentes a lo expuesto inicialmente en éste. A lo largo del texto de este dossier se irán exponiendo dichas diferencias, aunque intentaremos resumir aquí las principales.

Nuestra inseparable espada ropera aún no existe en esta época (al menos en lo que al ámbito del juego respecta), tan sencillo como eso. Las espadas son ya más estilizadas y ligeras que sus antecesoras medievales, pero aún así no tienen nada que ver con las espadas roperas, así que la esgrima como tal, aún no puede considerarse como disciplina (ni, por tanto, como habilidad a escoger). A mediados del siglo XVI aparece la espada ropera temprana o de pitones, y ya podrán entrar en juego la habilidad de *Esgrima*, las espadas roperas y las maniobras de esgrima que tanto conocemos. Hasta entonces las espadas serán de filo (además de las espadas cortas y demás, por supuesto), grandes espadas militares con ambos filos cortantes, por lo que se utilizarán más para herir por el filo que por la punta, rigiéndose por la habilidad de *Armas Pesadas*, como es el caso de las espadas de punta y corte. De todo esto se destila que el atributo de Fortaleza cobrará una mayor importancia frente a la Destreza —con lo que ello implica en la reducción de los Reflejos y, por tanto, la Velocidad del personaje al atacar—, además de que las posibilidades de realizar paradas con éxito con dichas espadas será bastante menores, por lo que la rodela jugará un papel fundamental en la supervivencia de los conquistadores.

Respecto a las armas de fuego, ya están en liza desde hace algunos años. Son algo relativamente novedoso, no muy extendido y por lo general bastante caro, aunque bastante efectivas. La más habitual será el arcabuz de mecha, por su mecanismo sencillo y relativamente barato. Las pistolas no aparecerán hasta la llegada de la llave de rueda —a mediados del siglo XVI—, y aún así serán caras, difíciles de encontrar y delicadas. Cuando podrán empezar a extenderse será a partir de principios del siglo XVII, ante la aparición de la más barata y más fiable llave de pedernal o de chispa. Además, y en cuanto a la pólvora, hasta mediados del siglo XVI no empezará a fabricarse en grano, con lo que había de utilizarse la serpentina, esto es, la pólvora en polvo, que había de ser fabricada (mezclados sus ingredientes) cada día —a menudo por la mañana— según la previsión de su uso, ya que según fueran transcurriendo las horas se iban decantando sus componentes hasta hacerla prácticamente inservible (por no mencionar el peligro de transportarla ya hecha).

La ballesta sigue siendo un arma militar, y aún no se ha quedado antiquada o relegada a arma de caza. Durante la mayor parte de la campaña de conquista americana jugará un importante papel, al menos en las expediciones a lugares angostos o húmedos, como la selva, puesto que ofrecerá en estas condiciones más ventajas que las inestables armas de fuego.

En la América de la Conquista es difícil y caro abastecerse apropiadamente, al menos hasta que empiecen a crecer y prosperar las colonias, pese a lo cual siempre habrá áreas a las que los bastimentos no llegarán con fluidez. Por ello los precios serán por lo general bastante caros ni la impedimenta no será tan buena como se desearía. No es fácil conseguir armas de fuego, caballos o perros en el continente americano, por no hablar de

otros productos españoles como el vino, la naranja, el pan blanco, etc., al menos hasta que se cultiven de forma extensiva en las Indias.

Defenderse frente a armas a distancia

Sólo existen tres medios para defenderse del ataque de las armas a distancia:

- **La protección corporal:** Reduce el daño causado por estas armas al impactar. Es válida para ballesta, arcabuz, pistola, arco, honda, venablo, cerbatana, lanza indígena y boleadora. En concreto el escaupil está especialmente diseñado para ofrecer una protección adicional frente a las flechas.
- **La esquiva:** Una vez por turno puede hacerse una esquiva (tirando por *Esquivar*, Reflejos/2 redondeado por defecto) a una de estar armas, siempre y cuando se sea consciente con tiempo de su llegada. Es válido para arco, honda, venablo, lanza indígena, boleadora y red.
- **La rodela o la adarga:** Todo aquel que porte rodela, tenga la habilidad de *Rodela* y conozca la maniobra de *Entrenamiento con Rodela*, otorgará un lindo -4 en la tirada a impactar del que le ataque con arco, honda o venablo, siempre y cuando el proyectil le llegue de frente o no muy escorado por los lados. No hay que hacer ningún tipo de tirada por parte del defensor, basta con llevar la rodela equipada y en uso.

Modificadores al combate

Se recomienda encarecidamente el uso de la magnífica tabla de modificadores al combate que se encuentra en la pág. 60 del PAB2, puesto que dado el tipo de combate que se realizaba y la presencia de abundantes obstáculos en el terreno, la representación de dichas batallas no sería del todo realista sin tener en cuenta estos factores. Por poner algunos ejemplos: un arcabucero recargando su arma escondido detrás de un tronco caído para ofrecer menos blanco al indio que le acribilla a flechazos; una emboscada nocturna, con la indiada escondida entre la maleza y beneficiándose de la ocultación que ésta y la oscuridad les brinda; un grupo de ballesteros codo con codo resistiendo en lo alto de una peña las oleadas de maceros indios, asaetando eficazmente desde la mayor altura, etc.

Asimismo estos modificadores son de igual aplicación en el caso de existir algún tipo de fortificación defensiva (ya sea europea o indígena), como empalizadas de madera de un improvisado fuerte en mitad de la selva.

Venenos y antídotos

Algunos pueblos amerindios precolombinos —especialmente los más atrasados y pobres— tenían la costumbre de untar o mojar las puntas de sus flechas (arco) o dardos (cerbatana) en veneno, para dotar al arma de mayor efectividad (emponzoñar). Se utilizaban distintas variedades de venenos, según la región y la tribu, pero simplificaremos reduciéndolo principalmente a dos de ellos:

- **Manzanillo:** El veneno extraído de la planta llamada manzanillo (*Hippomane mancinella*) que crece en las costas colombianas o el extraído de algunas especies de ranas muy venenosas. Este veneno actuaba lentamente, los heridos

tardaban 24 horas o más en sucumbir, con temblores generalizados, convulsiones y sufrimientos atroces. En términos de juego, cada 2 horas se pierde 1 punto de Bríos, sin poder recuperar estos puntos de Bríos por tirada de *Medicina* o *Curar* alguna (seguirán pudiéndosele curar las heridas, como por ejemplo, una punta de flecha). Para salvar la vida del pobre desgraciado habrá que extraer la punta de la flecha (ver la descripción del arco en el apartado Armamento) y pasar una tirada de *Diagnosticar* para identificar el veneno, si no es que no se conoce ya y es evidente. Finalmente será necesario pasar una tirada difícil de *Venenos* para encontrar la planta del antídoto o contraveneno, y destilar éste mediante la correspondiente tirada de *Botica*, y todo esto mientras el pobre agoniza. Salvo que, claro está, el precavido galeno que tenga experiencia en estas lides indianas traiga ya destilado el preparado. Una vez detenido el envenenamiento, el debilitado herido deberá recuperar los puntos de Bríos de la forma habitual, pudiendo realizarse las tiradas de *Curar* o *Medicina* correspondientes.

- **Curare:** El otro veneno que pueden encontrarse los infortunados conquistadores es el curare. Veneno este que generalmente sólo usan los indios para cazar, pero que en caso de guerra pueden verse abocados a utilizar. El efecto del curare es fulminante, brutal y provoca una parálisis con relajación muscular total, que se produce en muy poco tiempo, apenas unos minutos. Así que ya puede ir rezando lo que sepa —mentalmente, porque en breve no podrá siquiera articular palabra debido a la parálisis—, porque la horrible muerte es ya irremediable.

Ambos son venenos de contacto, lo que implica que han de entrar en la sangre para actuar. Basta pues que la flecha o el dardo lleguen a sobrepasar la protección que pueda llevar el afectado y lo hieran; lo que en términos de juego significa que el ataque con la flecha o dardo envenenado tiene que provocarle pérdida de Bríos al personaje para inculcarle el veneno.

Ejemplo: *Lentac, indio guaraní, atisba a la orilla de un riachuelo en mitad de la selva a Rodrigo de Aguilar, que ha cometido la imprudencia de alejarse del campamento para refrescarse en el río. Rodrigo lleva puesto su colete de cuero, pese al calor. Lentac tensa su arco y dispara, impactando en el pecho del español la flecha emponzoñada con curare. Lentac ha sacado un 2 en el dado del daño, que sumado al +1 del arco hace un total de 3; restándole los 2 puntos del colete del conquistador, éste recibe finalmente 1 punto de daño. La punta de la flecha entra en contacto con la carne, provocando escasos daños físicos, pese a que habrá de ser extraída. Pero entonces empieza a hacer efecto el curare, sentenciando a Rodrigo. Si en vez de haber llevado el colete de cuero hubiera llevado una cota de malla o un escaupil, la flecha no habría penetrado la protección y podría vivir para tratar de devolverle la “broma” al indio. Menos mal que no todos los pueblos indígenas emponzoñaron sus flechas...*

Enfermar en las Indias

Uno de los combatientes que luchó contra el conquistador español —a la par que a su lado contra el indígena— fueron las invisibles enfermedades. Aunque, como ya hemos comentado, mayor fue el impacto provocado por las enfermedades europeas

traídas por los españoles inconscientemente al Nuevo Mundo sobre la población indígena, carente de toda protección inmunológica contra ellas, también hubieron los exploradores hispanos de sufrir las habituales enfermedades tropicales, además de las suyas propias. Son endémicas de las Indias la malaria, el vómito negro (fiebre amarilla), la disentería y el cólera; asimismo son enfermedades habituales del navegante, y por tanto de los expedicionarios americanos, el escorbuto y el mal del navegante (mareo). Las reglas para la utilización de todas estas enfermedades se hallan en la pág. 51 del PAB2.

Condiciones climáticas extremas

En las exploraciones a lo ancho y largo del continente americanos los conquistadores se encontrarán con todo tipo de condiciones climáticas, desde climas suaves y templados hasta las condiciones más extremas de calor o frío, así como pasando de zonas de humedad asfixiantes al contraste de áreas que son auténticos eriales desérticos. Desde altas y escarpadas montañas hasta interminables llanuras, pasando por la endémica y habitual jungla a través de la cual hay que abrirse paso generalmente a auténticos machetazos.

Es por ello que desplazarse por este tipo de terrenos y condiciones climáticas extremas supone un mayor cansancio y fatiga de lo habitual. Por no hablar de la carga que suelen portar encima y lo incómodo e inclemente con la temperatura que puede ser llevar armadura metálica o una variopinta combinación de protecciones (si es el caso).

Aplicaremos las reglas de Calor y Frío del manual básico (págs. 84 y 85) conjuntamente con las reglas de Cansancio y Fatiga del PAB1 (págs. 61 y 62), para tratar de simular la dureza de participar en una expedición de esta índole. En la situación más habitual, esto es, un conquistador con un nivel de carga media avanzando a través de la jungla con un agobiante calor húmedo vendría a perder de forma temporal unos 2 puntos de Fortaleza por cada hora de caminata (uno por el cansancio, y al menos otro más por el calor). Y conviene recordar que al aplicar las pérdidas de Fortaleza por ambos efectos habremos de combinar los malos que va generando la pérdida de puntos de Fortaleza debido a la fatiga, con la pérdida de puntos de Bríos proveniente del calor (debida a la reducción de los puntos de Fortaleza a 3 ó menos). Dependiendo de las condiciones climáticas concretas y de la naturaleza del grupo y su equipamiento, el Narrador podrá ejercer mayor o menor crueldad (no, no, un Narrador nunca es cruel, sólo aplica las reglas con realismo) en la aplicación de estas reglas. Pero siempre habrán de sentir los jugadores que el cansancio y el calor hacen constantemente mella en sus personajes, y que avanzar más desembarazado supone renunciar a la seguridad de sus —si las tienen— armaduras, y los indígenas no avisan cuando llegan. Nadie dijo que esto fuera un paseo, ¿verdad?

Caso particular es el del soroche, también llamado “mal de altura” o apunamiento. Se produce cuando la persona que no está habituada a vivir en las alturas se mueve en un entorno de gran altitud (como por ejemplo, la cordillera de los Andes; y si no que se lo digan a doña Catalina de Erauso, la Monja Alférez); dada la menor disponibilidad de oxígeno, el cuerpo se resiente y genera una considerable fatiga que impide todo esfuerzo físico importante. Los síntomas que pueden manifestarse pasan por: agotamiento físico, dolor de cabeza, náuseas y vómitos, pérdida de apetito y trastornos del sueño (tanto somnolencia o insomnio). En este entorno podríamos incluso doblar la pérdida temporal de

puntos de Fortaleza. Haríamos bien en aprender de los indígenas, que acostumbraban a mascar hojas de coca para aliviar dicho mal.

En cuanto a las lluvias torrenciales tan habituales del clima de muchas regiones de las Indias, queda a discreción del Narrador la descripción de sus posibles consecuencias a efectos dramáticos o narrativos. Una fuerte lluvia podría, por ejemplo, reducir de forma importante la velocidad de marcha de una expedición, facilitar la aparición de enfermedades (resfriado o

incluso neumonía), estropear parte de los víveres, inutilizar reservas de pólvora o las propias armas de fuego, incrementar la oxidación de armas, armaduras y otras herramientas metálicas, reducir la visibilidad, dificultar el combate bajo la misma, aumentar el efecto de la fatiga (por el mayor peso de los ropajes), provocar accidentes (las superficies expuestas se tomarán resbaladizas), derruir edificaciones o hundir naves (si va acompañada de tormenta eléctrica o fuertes vientos), provocar riadas e inundaciones, etc.

Nuevas Ocupaciones

Ocupaciones en la hueste conquistadora

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
<i>Soldado (Rodelero / Lancero)</i>	1	PS 2-4, Armas Pesadas 10 y Rodela 10 / Armas de Asta (Rodela 10)	Tropa de infantería básica de la conquista.	10*
<i>Soldado (Ballestero / Arcabucero)</i>	1	PS 2-4, Ballesta 12 / Armas de Fuego 12	Tropa de ataque a distancia.	10*
<i>Jinete</i>	2	PS 2-4, Cabalgar 12, Armas Pesadas, Armas de Asta o Lanzar Venablo 10	Tropa a caballo, fuerza de choque de la expedición.	15*
<i>Cabo de escuadra</i>	2	PS 2-4, Habilidad de armas según el tipo de soldados que mande +2, Liderazgo 10	Suboficial al mando una escuadra (unos 10 hombres).	12
<i>Sargento</i>	3	PS 3-4, Habilidad de armas según el tipo de soldados que mande +2, Liderazgo 12	Suboficial auxiliar del capitán. Hay uno por compañía, y da las órdenes a los cabos de escuadra.	15* (+5 si es de caballos)
<i>Alférez</i>	3	PS 3-4, Armas Pesadas / Esgrima 12, Liderazgo 14, Honra.	Oficial abanderado.	17*
<i>Capitán</i>	4	PS 3-4, Armas Pesadas / Esgrima 14, Liderazgo 14, Táctica 12, Favor (1 puntos), Honra.	Al mando de una compañía (unos 40 hombres).	25*
<i>Sargento Mayor</i>	4	PS 4, Armas Pesadas / Esgrima 14, Liderazgo 14, Táctica 14, Favor (2 puntos), Honra.	Ayudante y sustituto (en caso de ausencia) del Alférez Mayor.	27*
<i>Alférez Mayor / Maestre de Campo</i>	4	PS 4, Armas Pesadas / Esgrima 14, Liderazgo 14, Táctica 14, Favor (3 puntos), Honra.	Segundo al mando de la expedición, dependiente directamente del Capitán General o Adelantado.	30*
<i>Capitán General / Adelantado de la expedición</i>	5	PS 5, Armas Pesadas / Esgrima 16, Liderazgo 16, Táctica 16, Favor (3 puntos, Capitulación Real), Honra.	Máximo responsable y organizador de la expedición, con Capitulación Real.	45*
<i>Intérprete / Guía</i>	2	PS 2-4, Idioma (Náhuatl, Quechua, Maya) 8, / Cultura Local 10, Orientación 14.	Conocedor de uno o varios idiomas indígenas y/o de la zona a la que se dirige la expedición.	13
<i>Capellán</i>	2	PS 3 ó 4, Diplomacia 10, Teología 12, Sacerdocio	Religioso de la expedición, encargado de dar misa y administrar los sacramentos.	9
<i>Contador</i>	3	PS 4-5, Leyes 14, Latines 13, Honra	Representante de la Hacienda Real, cuyo cometido es controlar, fiscalizar y separar el quinto real.	15
<i>Artillero / Gastador</i>	2	PS 3-4, Artillería 15, Pirotecnia 14, Construcción (Ingeniería Militar) 14	Especialista en mandar la artillería y realizar las obras de ingeniería.	20
<i>Cirujano</i>	2	Curar 10, Cirugía 12, Diagnosticar 10, Medicina 10	Cirujano y médico de la expedición, encargado de cuidar a los heridos y enfermos.	17
<i>Marinero</i>	1	Marinería 10	Hombre de mar, encargado de ejecutar las órdenes de sus superiores.	10
<i>Piloto Mayor</i>	4	PS 4-5, Navegación 15, Orientación 14, Cartografía 12.	Piloto al mando de la nave almirante de una flota o escuadra y encargado de llevar el rumbo de toda la flota.	25
<i>Porteador</i>	1	PS 0-3, Fuerza 11.	A menudo indios aliados encargados de transportar el equipaje. Llegada la batalla podrían llegar a tener que luchar.	0 / 5
Notas: *: Estos ingresos son una aproximación, pues en realidad la soldada era una parte del botín conseguido en la expedición, dependiendo del tipo de soldado y material aportado a la misma.				

Ocupaciones en la Administración colonial (Política y Judicial)

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
<i>Secretario</i>	1	PS 3 ó 4, Leyes 12	Encargado de levantar actas en el Cabildo y de otros menesteres burocráticos	8
<i>Corregidor</i>	3	PS 5 ó 6, Leyes 12, Diplomacia 14, Honra	Titular del gobierno de una ciudad y su término.	30
<i>Gobernador</i>	5	PS 8, Leyes 14, Diplomacia 16, Favor (3 puntos), Honra	Titular del gobierno de una gobernación provincial, con sus múltiples atribuciones.	60
<i>Juez municipal</i>	2	PS 4 ó 5, Leyes 14, Detectar Mentiras 12.	Encargado de administrar justicia en un municipio	15
<i>Oidor de la Real Audiencia</i>	3	PS 4 ó 5, Leyes 16, Detectar Mentiras 14, Honra, Favor (2 puntos).	Miembro de la Real Audiencia, máximo órgano de justicia de una gobernación	25

Otras ocupaciones indianas

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
<i>Contrabandista</i>	1	PS 0-1, Comerciar 12, Marinería 10	Aquel comerciante o transportista de mercancías prohibidas y/o al margen del sistema de control y fiscalizador.	15
<i>Pirata</i>	1	PS 0-1, Marinería 10, Armas Pesadas/Cortas o Armas de Fuego 10	Escoria de los mares, marineros y luchadores al servicio de un barco que practica la piratería.	15
<i>Esclavista</i>	2	PS 2-4, Armas Pesadas 12, Látigo 10	Persona dedicada a la caza, captura y tráfico de seres humanos.	17
<i>Encomendero</i>	6	PS 4, Ventaja de Encomienda	Poseedor de una concesión de encomienda sobre indios, con terrenos propios.	50
<i>Misionero</i>	2	PS 3-4, Teología 12, Evangelizar 12, Idioma (Náhuatl, Quechua, Maya) 8, Sacerdocio	Religioso encargado de llevar la palabra de Dios a todos los rincones del Nuevo Mundo.	8

Anexo de Armas Ofensivas

Nuevos golpes de la Escuela de la Espada de Filo (Espada de punta y corte)

Estos nuevos golpes pueden combinarse con los ya indicados en la correspondiente escuela de *Maestros de esgrima* (Ver págs. 17-19 de dicho suplemento). Sin embargo, y dado que hasta que la espada ropera no empieza a difundirse la espada de punta y corte es el arma habitual, no será necesario adquirir la ventaja de *Escuela de esgrima (Espada de Filo)* para aprender dichas maniobras (ni las nuevas ni las antiguas) si la partida está ambientada hasta la segunda mitad del siglo XVI. Y de ahí en adelante tampoco requerirán adquirir dicha ventaja para aprender sus golpes los personajes militares, dado que, incluso en el siglo XVII, se trata (ella y sus variantes más modernas) del arma militar por excelencia (en un campo de batalla no hay espacio para florituras de esgrima ni, por tanto, para las roperas).

Golpes de ataque completo:

- *Antuvión* (2 puntos): Permite realizar un único y agresivo ataque tirando de punta con la espada, buscando ensartar al oponente con la pesada hoja. El ataque proporciona un -2 a la defensa del contrario y un +2 al daño del ataque propio.
- *Tajo rápido* (2 puntos): El personaje hace un ataque con un +4 a su Velocidad, debiendo el jugador especificar al inicio del turno que piensa llevarlo a cabo, antes de que los que tengan mayor Velocidad indiquen qué van a hacer. Funciona de forma parecida al Ataque rápido de armas de esgrima.

Golpes de ataque normal:

- *Tajo* (2 puntos): El personaje realiza un rápido y poderoso ataque de filo, buscando mayor rapidez que precisión en su ejecución. Así pues, por cada -2 puntos restados a la habilidad de ataque con el arma (hasta un máximo de -4) se

obtiene un +1 a la Velocidad (hasta un máximo de +2). El jugador debe indicar al inicio del turno que tiene la intención de realizarlo (y el nº de los mismos, si piensa llevar a cabo más de uno), antes de que los que tengan mayor Velocidad indiquen qué van a hacer.

Golpes de entrenamiento

- *Posta di Falcone* (2 puntos): En esta guardia de origen medieval el combatiente sujeta la empuñadura del arma con ambas manos, manteniéndola levantada por encima de la cabeza, en una guardia alta. Se trata de una guardia básicamente defensiva, dificultando al contrario la correcta determinación del tamaño de la propia hoja y, por tanto, de su alcance; sin embargo deja descubierto gran parte del cuerpo, a pesar de permitir poderosos ataques desde arriba. En términos de juego ofrece un +1 al ataque y un -1 a la defensa a todo aquél que la aprenda y la adopte en combate. Además ofrece un +1 adicional si se esgrime de esta forma a la hora de ejecutar los golpes de *Angriff Pappenheim*, *Steel Cross* y *Cut* —al requerir éstos su ejecución desde arriba— (con lo que se contaría con un +2 ataque y un -1 a la defensa a la hora de ejecutar dichos golpes). Puede abandonarse esta guardia (o volver a adoptarse) al principio de cada turno de combate.
- *Aumento número de paradas* (1 puntos por nivel, máx. 2 niveles): Cada nivel de esta maniobra permite realizar una parada extra. Estas paradas no pueden usarse una a continuación de la otra para defenderse de un mismo ataque, sino frente a ataques distintos que procedan de un mismo enemigo o de varios.
- *Incremento de daño* (2 puntos por nivel, máx. 2 niveles): Cada nivel de esta maniobra permite sumar un +1 al daño con el arma pesada que se utilice. Funciona de forma homóloga a su equivalente para armas de esgrima.

Nuevas maniobras de espada y broquel (espada y rodela)

Maniobras de ataque normal:

- *Carga de rodela* (3 puntos): El atacante carga a la carrera contra su objetivo llevando portando la rodela de frente, para chocar contra el mismo; para ello se tira por la habilidad de *Rodela*. Equivale a una *Entrada*, con lo que con un éxito se conseguirá entrar en combate cerrado (si así lo desea el que la ejecuta), empujando al enemigo unos pasos hacia atrás, haciéndole caer al suelo en caso de sacar un crítico en la tirada (ver Tabla de Modificadores al Combate, págs. 59-60 PAB 2 en caso de caída). Adicionalmente, y como parte de la carga, el atacante podrá decidir entre hacer un ataque normal golpeando con la rodela (se tira por el valor de la habilidad de *Rodela*, causando 1D + bonificador de Fortaleza de daño) o un ataque para aturdir (ver pág. 71 del manual básico). El atacado sólo puede intentar defenderse de la carga con rodela mediante una tirada exitosa de *Esquivar* u oponiendo como defensa su propia rodela (de tenerla), tirando por la habilidad de *Rodela* y en caso de pasar la tirada, realizando una tirada enfrentada de Fortaleza con el atacante; el ganador de dicho enfrentamiento provocará en el otro los efectos de la carga.

Modificadores:

- Si el rival empuña un arma poco manejable, como un arma de asta (pica, lanza, lanza indígena): +2.
- Si el oponente lleva algún tipo de armadura pesada: +1.
- Si la carga es prolongada (su valor de Reflejos en metros) y el oponente la está esperando: -3.

Maniobras de defensa completa

- *Muro de rodela* (2 punto, prerequisite *Táctica* 10 ó *Milicia* 12, no ser el único rodelero): En situación de combate cercano con los compañeros, y si la situación es especialmente apretada, el jugador tiene derecho a tirar por su *Táctica* o *Milicia*, formando un “muro” con varias rodela que facilita la defensa de todos los integrantes del mismo, lo que a efectos de juego supone un +3 a la defensa frente a los ataques frontales que reciban contra el muro (esta bonificación no se acumula con el -4 a la tirada de impactar de los ataques a distancia; así pues, de ser integrante del muro se tendría un +3 a la defensa frente a ataques de todo tipo, excepto a distancia, para los que el tirador tendría un -4). Además protege totalmente de los ataques frontales a quienes se encuentren detrás del “muro” siempre y cuando no se expongan especialmente (sí podrán, por ejemplo, atacar desde detrás del “muro” de rodela con picas o lanzas). Sólo requiere el “gasto” de la defensa completa el primer turno, para realizar la formación, pero a partir del mismo y mientras no se rompa ésta, se tiene el bonificador a la defensa, pudiendo intercalar ataques con las mismas. La formación se romperá si uno de los componentes de la misma cae y no se supera una nueva tirada de *Táctica* o *Milicia* que permita cerrar filas en torno al hueco. Para que la maniobra sea efectiva todos sus integrantes han de conocerla.

Modificadores:

- Dos rodeleros: +1.
- Tres a cinco rodeleros: +2.

- Una escuadra o más rodeleros en formación: +3.
- Si la defensa es frente a un ataque de armas arrojadizas o a distancia: +1.

Escuela de daga de rodela

“No tengas miedo en tu mente, mantén la guardia, puedes lograrlo.”

(Fiore dei Liberi, Flos Duellatorum 1410)

Punto de encuentro entre lo medieval y lo “moderno”, el siglo XVI es plaza común y patio de monipodio donde dos épocas convergían, mezclándose entre sí. Así pues, para los que deseen sacar partido de la habilidad de *Espadachín*, y no sólo usando ropas tempranas, rodela o broqueles, bien podría ser que, bajo la tutela de un competente maestro de armas (en España había tradición medieval de maestros de armas, tanto a nivel de reinos como de concejos) haya aprendido a esgrimir la peligrosa daga de rodela (mal llamada de rondel en nuestros días). El combate con estas armas es peligroso y rápido, confiándose mucho en la esquivo y los reflejos, y también en la suerte. Pocos son los que salen indemnes de un duelo a daga de rodela.

Los contendientes en uno de estos duelos pánanse un largo rato tanteándose y desplazándose de manera circular o diagonal, buscando un flanco desprotegido del rival (como dos barateros tirando de navaja). Empuñan las dagas con la mano derecha y la punta hacia abajo, el otro brazo adelantado protegiéndose, semiflexionado. Los ataques son cortos y fulminantes, rápidos y penetrantes. Estas dagas (de orejas y riñones) tienen una hoja relativamente corta pero muy puntiaguda y “espadiforme”, diseñadas para atravesar protecciones ligeras.

Maniobras de entrenamiento

- *Esgrima de daga de rodela* (1 punto): Permite sacarle a esta daga todo su potencial, y otorga un +1 al modificador de daño del arma al ser esgrimida con la punta hacia abajo. Es necesario adquirir esta maniobra para poder tener acceso al resto de maniobras de daga de rodela.

Maniobras de ataque completo:

- *Presa de daga* (3 puntos): En combate cerrado, y siempre y cuando se tenga la mano izquierda libre, se tira un enfrentamiento entre *Pelea* y la *Destreza* del rival. Si se pasa, agarramos el brazo armado del contrincante y lo bloqueamos por fuerza como si se tratara de un Trabar. Es más, de obtener un crítico, no solo agarramos el brazo armado del enemigo, sino que a base de fuerza logramos que se clave la punta de su propia arma, produciéndole el daño usual. Sin embargo, si se falla esta maniobra, el atacante recibirá en la mano izquierda tantos puntos de daño como el modificador del arma correspondiente que empuñe el otro combatiente.

Maniobras de ataque normal

- *Finta de daga* (2 puntos): Se trata de una finta normal, pero aplicada a este tipo de dagas, según las reglas del manual básico.
- *Cuchillada testera* (1 punto): Se ataca a la cabeza, ignorando otras localizaciones, pero da un -1 al ataque.

Maniobras de defensa completa

- **Desarme** (4 puntos): En combate cerrado, efectuamos un enfrentamiento entre armas cortas y una parada de la habilidad de armas del rival. Si el atacante la pasa, arrebatará el arma de su enemigo si éste falla una tirada de Destreza. En caso contrario la maniobra se convertirá automáticamente en una "presa de daga".

Modificadores:

- Si el rival empuña una cuchilla de matarife: +1.
- Si el rival empuña una espada de esgrima: -2.
- Si el rival empuña una espada de punta y corte o arma pesada: -4.

Nueva escuela de pelea: Abrazare y Pugilismo (Lucha grecorromana)

“Porque en técnicas que son sólo para práctica, los agarres son “agarres de amor” y no “agarres de ira”. En el arte de la lucha, para ganar un agarre a veces hay que hacerlo “con ira” y otras veces “por la propia vida”.”

(Fiore dei Liberi)

Las artes de combate occidentales (artes marciales), no se han restringido solo a la esgrima moderna y medieval, sino que el caballero que en la Edad Media quería dárseles de tal, había de aprender de su maestro de armas infinidad de escuelas de combate: con daga, espada de mano y media (con o sin arnés), arma enastada (de asta) a pie o a caballo, daga y, también, artes marciales sin armas. Estas artes, se asemejan a una especie de judo o lucha grecorromana de llaves (todas las artes marciales tienden a parecerse, pues a problemas parecidos, soluciones similares) y pueden resultar bastante mortíferas.

Golpes de ataque completo

- **Gancho de derechas** (o de izquierdas si es zurdo) (3 puntos): El púgil propina un puñetazo con la mano hábil impulsándose con el cuerpo, lo que aumenta en un +2 el modificador de daño pero da un -1 a la velocidad de ataque.
- **Proyección** (2 puntos): Equivale al *Acibarrar* del Rufeño (véase suplemento de *Las aventuras del capitán Alatríste*⁷).

Golpes de ataque normal

- **Golpe recto** (1 punto): Un golpe rápido (+1 a la velocidad) a la cabeza del rival, que da un -1 a su defensa. Se ignora cualquier otra localización.
- **Crochet** (2 puntos): Un golpe destinado a aturdir especialmente al rival, ya que es lateral y se dirige a su cabeza. -1 a la Velocidad. Si se pasa la tirada el enemigo tendrá un -2 a su siguiente acción.

Golpes de defensa normal

- **Juego de pies** (1 punto): Siendo importante en el pelear el saber esquivar los golpes del enemigo, una defensa de juego de pies da un bonito +2 a la tirada de *Esquivar*.
- **Luxación al brazo** (2 punto): Se traba el brazo del rival, pero se intenta aprovechar su propia fuerza para doblarlo hacia el lado "no-natural" (y más doloroso para él). Se tira un enfrentamiento de *Pelea* contra la Destreza del rival. Si se

pasa, se agarra el brazo del enemigo durante unos segundos en una luxación, provocándole al adversario 1D6-2 puntos de daño si éste falla una tirada de Bríos con un penalizador igual al número por el que el defensor pasó la tirada.

- **Desvío** (1 puntos): El púgil aprovecha la fuerza del rival para deflectar su golpe hacia un lado. Da un +2 a la defensa.

Golpes de defensa completa:

- **Presa** (3 puntos): Estando en combate cerrado, ambos luchadores realizan una tirada enfrentada de *Pelea* contra Espíritu (se trata de adivinar que el enemigo va a hacer una Presa e impedirlo). Si se pasa, el que reciba la Presa deberá tirar por su Destreza con un penalizador de tantos puntos como por el que su rival haya pasado la tirada. Si no lo supera, caerá al suelo agarrado en una poderosa llave. Cada turno siguiente, tendrá que tirarse Fortaleza enfrentada de ambos luchadores para tratar de liberarse (como en un trabar). Si falla, además, deberá superar una tirada de Bríos para evitar perder 1D6-2 puntos de daño durante ese turno (más modificadores por Fortaleza de su rival o suyos).
- **Contrapresa** (2 puntos): Se trata de poner las manos en la cara del rival mientras mantenemos el equilibrio, empujando de manera que intentamos liberarnos de su abrazo. Se tira *Pelea* con un modificador negativo en el caso de que el enemigo posea más Fortaleza que nosotros (de tantos puntos como haya de diferencia entre ambas características directoras). Si se pasa, puede anular los efectos de una *Luxación* o *Presa* de daga. No obstante, el personaje que desee realizarla debe retener la acción o poseer mayor velocidad que su contrincante en ese momento. Se tira antes de haberlo hecho con el ataque del enemigo, y como tal debe anunciarse inmediatamente después.

Nuevas Subclases de Personaje para Indígenas

La siguiente sección supone una suerte de complemento/adición a la clase de personaje “Indio” introducida al inicio de la presente sección. Ofrece un abanico de opciones desarrolladas para aportar algo más de complejidad a la figura del personaje indígena, desarrollando lo que inicialmente consideramos como una sola clase de personaje (“Indio”) en diferentes subclases.

Este anexo está inicialmente pensado para ser jugador con PJs amerindios nativos precolombinos (esto es, anteriores al contacto con los europeos), aunque con solo algunas modificaciones menores podría servir también para jugar con negros africanos. En este sentido, y dado que estas clases de personaje están pensadas para ser jugadas en partidas que se desarrollen íntegramente en sus sociedades, podrán obviarse las reglas anteriores sobre desventajas obligatorias como *Mestizaje (Indio)* o *Primitivismo*, y aplicar este nuevo conjunto de reglas. Al entrar en contacto con europeos sería buena idea mezclar ambos sistemas, para así mejor simular a nivel de juego las interacciones entre ambas culturas (entre ambos mundos cabría casi decir, dadas las importantísimas diferencias de toda índole presentes).

Existen algunas habilidades, ventajas y desventajas que, en principio, no están disponibles para este tipo de personajes.

⁷ Es cierto que este suplemento nunca vio la luz, pero andamos intentando publicarlo como especial de *Los Papeles del Alférez Balboa*. Estad atentos próximamente (Nota del Director).

Aunque a continuación desglosaremos las correspondientes listas, aclaramos ya que estas restricciones se irán diluyendo con el transcurrir de los años y la estabilización de la conquista, y los narradores deberían ajustarlas según el marco temporal escogido para su aventura y según las circunstancias de cada PJ en concreto. En realidad, excepciones las hubo casi desde el principio de esta época excepcional.

- **Habilidades:** las habilidades que no pueden escoger los PJs amerindios son: *Abrir cerraduras, Armas de fuego, Artillería, Ballesta, Cabalgar, Capa, Cartografía, Cirugía, Conducir carro, Esgrima, Habla de germanía, Habla marinera, Latines, Milicia, Pirotecnia, Recarga.* Aunque muchas otras habilidades sí que pueden escogerse, la manera en que las entienden y practican los indígenas y los europeos no tiene nada que ver. Es el caso de la *Etiqueta*, los *Juegos de azar*, las *Leyes*, la *Medicina* o la *Teología*, por ejemplo, así como de multitud de clases de *Artes*, de *Artesanías* y de cualquier otra que el narrador estime oportuna.
- **Ventajas:** las ventajas que no pueden escoger PJs indios son: *Clases de esgrima, Escuela de esgrima, Espadachín, Letrado, Resistencia al Alcohol.* Muchas otras ventajas, como *Cargo*, *Nobleza* o *Sacerdocio* tendrían aplicación sobre las propias organizaciones indígenas, al menos hasta el momento de la conquista de esos pueblos. Y en momentos posteriores no es extraño encontrar indios *ladinos* ocupando puestos oficiales de rango menor.
- **Desventajas:** las desventajas que no pueden escoger PJs indios son: *Villano* (en su lugar deben escoger *Mestizaje*, que es obvia y redundantemente obligatoria para todos estos personajes, salvo en el caso de que no haya europeos en la aventura). De nuevo, muchas desventajas, como *Honor* o *Deuda de honor*, o *Intolerante*, podrían tener lecturas particulares con estos personajes.

Y ahora vamos con las subclases:

Noble

Desde el cacique del poblado hasta el destacado miembro de la familia real. Sólo las más avanzadas sociedades indígenas disponen de los excedentes necesarios para haber desarrollado una clase social noble, por lo que el PJ sólo podrá ser azteca, maya o inca.

- **Habilidades:** *Cultura local, Charlatanería o Fingir, Detectar mentiras, Intimidación, Leyes, Liderazgo, Diplomacia, Etiqueta* y dos habilidades a elegir.
- **Obligatorio:** Ventaja de *Nobleza*.
- **Ventajas recomendadas:** *Aliados, Buena Reputación, Cargo, Favor, Intuitivo, Patrimonio, Riqueza.* En los años inmediatamente posteriores a la conquista de su pueblo, los hijos de las casas indígenas nobles pasaban a educarse con las órdenes religiosas, por lo que sería también factible escoger la ventaja de *Letrado*.
- **Desventajas recomendadas:** *Avaricioso, Cobardía, Enemigos, Intolerante, Inútil, Mala Reputación, Pecadillos, Problemas de Peso (Gordo), Secreto, Voluntad Débil, Vulnerable al Dolor.*

Sacerdote

El oficiante de la iglesia de alguno de los tres grandes imperios, de nuevo azteca, maya o inca. Son gente de gran poder y ascendente social que no hace mucho eran los amos absolutos de sus respectivas sociedades y, mediante sacrificios de sangre, especialmente cruentos en las áreas azteca y maya, retienen lo que pueden de ese antiguo poder. Conforman también un tipo de nobleza y, al igual que sucede entre los altos estamentos de la iglesia católica, su vida cotidiana no se diferencia mucho (o no lo hacía antes de la conquista) de la de cualquier cortesano. Por otra parte, estos grupos atesoraban también vastos conocimientos astronómicos y poseían enorme talento para la construcción y otras disciplinas artísticas. En cuanto a sus costumbres religiosas, bueno, tengamos en cuenta que por esta época la iglesia católica quemaba viva a la gente y otras lindezas. Unos y otros eran grupos indudablemente muy bárbaros.

- **Habilidades:** *Diplomacia, Etiqueta, Intimidación, Leer/Escribir ideogramas, Liderazgo, Leyes, Teología*, y tres habilidades a elegir de las que al menos dos deben ser habilidades científicas o prácticas, como *Artesanía (Construcción)* y *Arte (Astronomía)*, por ejemplo.
- **Obligatorio:** Ventajas de *Nobleza* y *Sacerdocio*.
- **Ventajas recomendadas:** *Aliados, Carisma, Favor, Intuitivo, Riqueza.*
- **Desventajas recomendadas:** *Avaricioso, Defecto Físico, Edad (Vejez), Intolerante, Sanguinario.*

Guerrero

El soldado profesional azteca o inca o el fiero y primitivo guerrero de las selvas o las estepas sudamericanas. O el típico indio caribe. O tal vez un aguerrido araucano. Dependiendo de su sistema social de origen, un guerrero puede ser protector u opresor de su propio pueblo.

- **Habilidades:** *Intimidación, Orientación, Rastrear, Supervivencia, Sigilo, Táctica, Preparar*, una habilidad a elegir y otras dos a hacer lo propio entre habilidades de armas indígenas, como *Armas Pesadas (Macana, Maquahuitl), Arco, Honda, Armas de Asta (Lanza indígena), Lanzar Venablo (Atlatl), Cerbatana y Boleadora.*
- **Obligatorio:** Entre las tres grandes sociedades americanas, azteca, maya e inca, los guerreros forman un tipo de nobleza. Por tanto, un PJ de este origen que desee ser guerrero habrá de tener la ventaja de *Nobleza*.
- **Ventajas recomendadas:** *Adaptación al Entorno, Agilidad, Buena Reputación, Iniciativa, Puntería, Resistencia al Dolor, Sentidos Desarrollados.*
- **Desventajas recomendadas:** *Costumbres Odiosas (Bravuconería, por ejemplo), Impulsivo, Intolerante, Lealtad, Mala Reputación, Sanguinario.*

Campesino / Pescador⁸

El peón básico de toda sociedad sedentarizada. Jugador y narrador son libres de escoger las características concretas del pueblo al que pertenece el PJ entre cualquiera de los centenares de opciones históricas, o inventar a ojo las suyas propias.

- **Habilidades:** *Cultura Local, Maña, Marinería o Artesanía (Agricultura), Nadar o Rastrear, Artesanía (Fabricación de Botes o de Aperos de labranza), Recursos* y tres habilidades libres a escoger de acuerdo con el Narrador.
- **Ventajas recomendadas:** *Agilidad, Buena Estrella, Don de Lenguas, Empatía con los Animales, Fuerza de Voluntad, Intuitivo, Resistencia Física, Salud de Hierro, Sentidos Desarrollados.*
- **Desventajas recomendadas:** *Cobardía, Edad, Mala estrella, Pobreza, Timidez, Voluntad débil.*

Cazador

Desde el cazador de búfalos de las grandes llanuras aridoamericanas hasta el astuto trampero selvático, el cazador andino o el del altiplano. Muchas veces, estas culturas combinan la caza y la recolección con el pastoreo, y la mayoría de ellas sufrirán profundos cambios tras la introducción del caballo. Y, de todas formas, en casi cualquier cultura hay algún tipo de cazador profesional.

- **Habilidades:** *Cultura Local* (los que son nómadas conocen bastante bien enormes extensiones de terreno), *Curar, Maña, Orientación, Rastrear, Sigilo, Supervivencia*, y tres habilidades a elegir entre *Armas indígenas, Artesanía (Fabricación de trampas*, y además cualquier otra que resulte apropiada como *Marroquinería o Artesanías en hueso*), *Venenos, Nadar, Tregar* y, si la ambientación temporal de la aventura/campaña lo permite, *Cabalar*.
- **Ventajas recomendadas:** *Adaptación al Entorno, Agilidad, Empatía con los Animales, Fuerza de Voluntad, Iniciativa, Puntería, Resistencia Física, Salud de Hierro, Sentido de la Orientación, Sentidos Desarrollados.*
- **Desventajas recomendadas:** *Mala reputación, Pecadillos, Pobreza, Secreto, Sinceridad.*

Chamán

El guía espiritual de una comunidad indígena no tan sectorizada como cualquiera de las tres que ya varias veces hemos destacado, el hombre medicina, la veedora de augurios, el guerrero espiritual que protege al pueblo del enemigo que no se ve. No se puede negar que, en las Indias, no hay mejor médico que ellos.

- **Habilidades:** *Cultura Local, Curar, Liderazgo, Arte (Fabricación de fetiches y Narración de historias), Botica* (a su manera), *Diagnosticar, Venenos* y dos habilidades a elegir.

⁸ Es cierto que en las tres más conocidas de la multitud de sociedades indias, un PJ Campesino o Pescador debería tener la desventaja de *Villano* (con sus correspondientes modificaciones) como obligatoria. Pero esto no tiene que ser así para todas las sociedades indígenas americanas. Hubo sociedades estables, avanzadas y notablemente igualitarias, en las que un campesino no tendría por qué ser un “inferior” de nadie, o de casi nadie. No por el hecho de ser campesino (N. de los AA.).

- **Ventajas recomendadas:** *Aliados, Buena Memoria, Buena Reputación, Carisma, Empatía con los Animales, Fuerza de Voluntad, Intuitivo, Resistencia Física, Salud de Hierro, Sentidos Desarrollados.*
- **Desventajas recomendadas:** *Cobardía, Costumbres odiosas, Defecto físico, Edad (Vejez), Fealdad, Mala reputación, Pobreza, Protegidos, Sinceridad.*

Guía Indio

La compleja figura del “scout” de tantas películas del oeste. El indio amigo de los blancos que colabora con ellos en la guerra contra los de su propia sangre. Rastreador, traductor y guía. La mayoría de ellos no colaboraba en el exterminio de su propio pueblo, sino en el de otros pueblos que ya eran enemigos del suyo. En ocasiones, naciones o tribus enteras colaboraron, de grado o a la fuerza, con los conquistadores europeos. No pueden escoger la desventaja de *Primitivismo* y, aplicando siempre el sentido común, están libres de la mayoría de las restricciones que limitan a sus congéneres. Por ejemplo, difícilmente encontraremos un guía indio *Letrado* o con puntuación en Latines, pero seguramente no sea tan complicado encontrar uno que sepa *Cabalar* o emplear *Armas de Fuego*.

- **Habilidades:** *Cultura local, Charlatanería, Fingir, Orientación, Rastrear, Sigilo, Idiomas (Castellano, probablemente)* y tres habilidades libres.
- **Ventajas recomendadas:** *Agilidad, Buena Reputación, Don de Lenguas, Sentido de la Orientación, Sentidos Desarrollados.*
- **Desventajas recomendadas:** *Avaricioso, Borracho, Mala Reputación, Pecadillos, Sanguinario, Secreto.*

Semillas de Aventuras

“Tiritando de frío bajo la lluvia, el soldado de los ojos azules terminó de atarse el saco de oro sobre el hombro izquierdo, se ajustó el barbuquejo del morrión, sacó la espada y echó a andar. El agua sobre los ojos lo cegaba, y la oscuridad le impedía ver dónde iba poniendo los pies. La columna se movía con ruido de pasos, oraciones, blasfemias, rumor metálico de armas y corazas. Iba a ser un largo camino, se dijo.”

(Arturo Pérez-Reverte, *Ojos azules*)

Unas cuantas ideas que sirvan como espoleo para vuestra imaginación, que con un poco de elaboración pueden convertirse en interesantes aventuras para vivir en las tierras de allende los mares.

- En buena hora os otorgó el gobernador la real patente de corso para los navíos enemigos de los intereses de Su Majestad en estas aguas. ¡Las riquezas os esperan, y sirviendo a la patria además! ¿Qué decís? Ah, tampoco es mal oficio el vuestro, no... ¿cazador de piratas? ¿Dónde decís que hay que enrolarse?
- En estos tiempos de descubrimiento y ensanchamiento del mundo a golpe de catalejo y ballestilla, apenas unos números escritos de forma presurosa en un papel pueden cambiar el destino de naciones enteras, sobre todo si dichos números son las coordenadas del nuevo emplazamiento

descubierto. Defended los secretos cartográficos y marineros castellanos de sus oponentes —los portugueses principalmente, al menos al comienzo— para ganarles la mano, en una sutil red de diplomacia, espionaje y contra-espionaje. O quien sabe, igual corre de vuestra mano el desvelar los más importantes secretos de Estado a una nación enemiga, por su justo precio, eso sí, el de vuestra cabeza, si os descuidáis.

- El más jugoso bocado del Nuevo Mundo: la Flota del Tesoro española. Fuertemente escoltada y artillada, su viaje en convoy es objetivo de muchos planes piráticos, pues transporta riquezas hasta los imborrables de las naves. Habéis sido encargados de organizar la defensa de la Flota, pues se sospecha un ataque coordinado de varias naves piratas. Mas, ¿no seréis vos el pirata? ¿Seréis capaz de tomar alguno de los galeones? ¡Ja! ¿Qué? ¿Tomarla entera, decís? Os falta la cordura, señor Piet Heyn... (1628).
 - Están desapareciendo frecuentemente colonos de aquel perdido y lejano asentamiento fronterizo, y las tribus indias de los alrededores están claramente inquietas, con constantes ataques a la colonia. ¿Y por qué esos gritos, aullidos y terribles cánticos saliendo de la selva en mitad de la noche? ¿Qué son esas luces? ¿Qué habrá de cierto en los maléficos rumores de arcanas y blasfemas prácticas rituales? ¡El cielo nos guarde!
 - El gobernador os ha nombrado Adelantado, o sencillamente Capitán de una expedición; sea de una u otra forma, estáis encargado de fundar un asentamiento, asegurar su supervivencia y desarrollarlo hasta que a ese patético montón de cabañas de madera se le pueda llamar ciudad: Asegurad una cadena de suministros desde la metrópoli o la ciudad más cercana, estableced un perímetro de seguridad, pacificad o aliaros con las tribus indígenas cercanas, fundad un cabildo, etc.
 - ¡Han llegado preocupantes noticias! Cuando ya casi pensábamos que habíamos perdido el contacto, un desarraigado miembro de la antigua expedición ha arribado a nuestras costas en un auténtico cascarón de nuez, portando terribles nuevas: el fuerte que hacía las veces de puesto avanzado (en Tierra Firme respecto a las Antillas si es al comienzo; o en mitad de la selva, tierra adentro, respecto a la costa) está siendo asediado continuamente por oleadas de ataques de agresivos indios caribes; ¡no quedará nada de ellos si no los socorremos pronto! ¡Rápido, reclutad a los hombres y organizad una expedición de refuerzo! ¿Qué encontraréis al llegar? ¿Un exiguo grupo de supervivientes batiéndose hasta el último aliento? ¿O una pila de cadáveres putrefactos, huesos roídos y maderos humeantes en lo que antaño fue un prometedor comienzo de ciudad?
 - El rechoncho cuerpo del gobernador cuelga balanceante en la horca... ¡Así aprenderán! ¡No necesitamos a un rey que está a medio mundo de distancia de aquí, nosotros seremos nuestra propia autoridad! ¡Viva nuestra nueva república, viva nuestra nueva nación del Nuevo Mundo! Pero no hemos de engañarnos, volverán, y en mayor número, tratando de tomarnos lo que tanto nos ha costado liberar de sus garras... ¡Hemos de mantener nuestra independencia, aunque sea buscando el apoyo de sus naciones adversarias y luchando hasta la última gota de sangre! Pero... ¿qué decís? ¿Qué estáis aquí por orden del rey? ¿Para sofocar qué rebelión? [Redobles de tambor y pífanos, sonido de
- desenvainar una espada] ¡Al ataque! ¡Demos un escarmiento a estos desafectados rebeldes! ¡Por la patria y el rey!
- Siempre supiste que algún día harías algo grande. Lo que no sabías es que ibas a quedar inscrito en los anales de la Historia como participante en una de sus más épicos episodios: acompaña a la hueste conquistadora de alguna de las grandes campañas de conquista (Hernán Cortés en Nueva España, Francisco Pizarro en Perú, etc.).
 - No sólo de conquistadores vive el jugador. Así que ahora mismo os encontraréis en la América precolombina; así es, ningún europeo ha desembarcado todavía en tierras americanas, y aún falta tiempo para que alguno lo haga. ¡Así que sois indios! ¿Conseguiréis adaptaros a un modelo tan diferente de sociedad? ¿Formaréis parte de una pequeña tribu de cazadores o seréis ciudadanos de una gran urbe capital de una próspera civilización amerindia? (Tomad la película *Apocalypso* como punto de referencia, por ejemplo) ¿O quizás quede menos para el desembarco de los conquistadores de lo que pensáis? ¡Suenan tambores de guerra! Esos extraños semidioses de pálida y barbada faz tendrán magia poderosa consigo, volarán sobre el océano, bastones que lanzan fuego, tendrán domado el trueno y extraños seres mitad-hombre mitad-animal... ¡pero nuestra superioridad y valor nos permitirá nutrir con sus palpitante corazones a Huitzilopochtli!
 - La guerra en Europa ha ido más allá de todo lo permisible, y se ha extendido a las colonias americanas. Mejor para nosotros: esas ciudades no fortificadas y escasamente defendidas caerán como fruta madura en nuestras manos. O puede que sea a nosotros a quien toque defenderse... Si mis ojos no me engañan, ¡aquello que acecha en el horizonte es una flota enemiga! ¡Nos invaden, a las armas!
 - El intento de España de monopolizar el comercio americano nos ofrece una magnífica oportunidad: admirar nuestros bienes recién llegados de Europa, totalmente libres de impuestos. Además, fijos, productos prohibidos, pero aquí los tenéis, aunque os costarán un poco más caros. Ja, ja, ja. De oro nos haremos, con un par de cargamentos más como éste nos podremos retirar. Si antes no nos pillan y nos ejecutan por traidores, claro.
 - Sepa vuestra merced de la importancia que tiene el azogue (mercurio) en el proceso de obtención del oro y la plata destas Indias, y que un desabastecimiento del mismo pondría en serios problemas a la Corona. Más nos valdría que a nadie se le ocurriese sabotear la producción o directamente atacar las minas de Almadén en España o de Huancavélica en el Perú. Además, a buen seguro que los enemigos de la Corona comprarían por su peso en oro los cargamentos sustraídos... ¡pero eso es traición! ¡Y ya sabéis qué les ocurre a los traidores!
 - Hacía ya varios meses que habíamos perdido todo contacto con la expedición y su asentamiento. Ocultos en lo más profundo de la selva, no se había vuelto a saber nada ellos; y habían sido dados por muertos, claro. Pero llegan extraños rumores que nos hacen dudar, así que vuestra merced se encargará de ir a investigar, y si encuentra a la expedición perdida, traerla de vuelta a la civilización (sí, os podéis imaginar lo que encontrará la expedición de rescate al final de su viaje: ¿os acordáis de *Apocalypse Now*? Ah, el horror).

GALERÍA DE GENTES DE FAMA

"La causa principal a que venimos a estas partes es por ensalzar y predicar la fe de Cristo, aunque juntamente con ella se nos sigue honra y provecho, que pocas veces caben en un saco."

(Hernán Cortés)



Hernán Cortés

Conquistador del Imperio Azteca

Semblanza

Nacido en Medellín (Badajoz) en 1485, hijo único de un hidalgo extremeño, y primo segundo de Francisco Pizarro. Como a otros hidalgos, su padre le envió a Salamanca, para que se instruyese. Tras dos años de estudio, y movido por su sed de aventuras, el joven Cortés pasó a América, a la isla de La Española (1511), auténtica plataforma de lanzamiento de exploraciones hacia Tierra Firme, acompañando al gobernador Diego Velázquez. No encontrando satisfactoria la vida de

terrateniente en la isla, Cortés consigue ser nombrado jefe de una expedición de exploración por el Yucatán, y debido a su gran elocuencia recluta a más de 600 hombres.

Tras partir de Cuba en 1518, Cortés cambia a su interés el objetivo de la expedición, dirigiéndose a Tierra Firme y fundando Veracruz, barrenando sus naves y mediante una triquiñuela legal (crear un cabildo y conseguir ser nombrado capitán de la expedición) se separa de la autoridad del gobernador Diego Velázquez, ahora enemigo declarado. Y desde aquí en adelante ya todo es historia: la gesta cortesiana de conquista, sus alianzas con los indios tlaxcaltecas y otras tribus oprimidas por los aztecas, la india Malinche como intérprete, la confusión de los conquistadores con emisarios del dios azteca Quetzalcóatl, poco menos de 500 españoles con escasos caballos y algunas piezas de artillería contra uno de los más grandes imperios mesoamericanos. La entrada en Tenochtitlán, el oro, el descalabro y la huida de la Noche Triste, la resonante victoria en Otumba, el asedio de Tenochtitlán y la victoria final, con Cortés nombrado Marqués de Oaxaca años más tarde por el Emperador Carlos V en reconocimiento a su gesta.

Tras la campaña mexicana, ocuparon el tiempo de Cortés sucesivas expediciones de descubrimiento y expansión de sus territorios, tras las cuales acaba muriendo en 1547 en Castilleja de la Cuesta (Sevilla), tratando de regresar a sus posesiones americanas tras su visita a España.

Interrelación con los PJs

Cualquier PJ conquistador puede acompañar a Hernán Cortés a la aventura mexicana si se encuentra en la isla de Cuba en 1518. Cortés es un hidalgo relativamente culto, carismático, elocuente y un gran líder. Conocedor de las leyes, gran táctico y diplomático, y mejor guerrero. Cualquiera que le demuestre su lealtad frente a los partidarios de Velázquez en su expedición podrá contar con su confianza. Y desde luego que le harán falta hombres leales y dispuestos a todo para descubrir las más increíbles maravillas acompañándole en la mayor gesta que vieran los tiempos.

Características básicas

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 14

Características menores

- **Aspecto físico:** Atractivo
- **Estatura:** 1,75 m
- **Peso:** 75 kg
- **Nivel de riqueza:** 5 (Acomodado)
- **Posición social:** 4 (Hidalgo)
- **Honra:** 5 (Intacta)
- **Edad:** 33 años.
- **Apariencia:** +4

Ventajas

- *Letrado*
- *Carisma (3)*
- *Belleza (1, Atractivo)*
- *Buena Estrella*
- *Intuitivo*
- *Iniciativa*
- *Cargo (Capitán de expedición)*
- *Clases de Esgrima (Entrenamiento con Rodela)*

Desventajas

- *Enemigos (-4, Gobernador Diego Velázquez)*
- *Impulsivo*
- *Pecadillos (Obsesivo –Conquistar riquezas, explorar más allá)*

Habilidades

- *Diplomacia 18*
- *Charlatanería 17*
- *Liderazgo 17*
- *Táctica 15*
- *Estrategia 15*
- *Leyes 14*
- *Latines 14*
- *Cartografía 13*
- *Orientación 13*
- *Supervivencia 13*
- *Navegación 13*
- *Caballar 13*

Habilidades de Combate

- *Armas Pesadas 15*
- *Rodela 13*
- *Armas de Fuego 13*
- *Armas Cortas 12*

Francisco Pizarro

Conquistador del Imperio Inca

Semblanza

Nace en Trujillo (Extremadura) en 1478, hijo de una familia de hidalgos empobrecidos, por lo que tuvo una infancia difícil. A la edad de 20 años se alista en los tercios españoles a las órdenes de Gonzalo Fernández de Córdoba, el Gran Capitán, luchando en las campañas de Nápoles contra los franceses, tras lo cual se dirige a Sevilla para pasar a Indias, llegando en 1502 a La Española en la expedición del nuevo gobernador Nicolás de Ovando.

En 1509 participa en la expedición para socorrer a Alonso de Ojeda y su exigua guarnición que aguantaba a duras penas los virulentos ataques de los belicosos indios de las cercanías del



recién fundado poblado de San Sebastián de Urabá, en Nueva Andalucía.

Hombre de fuerte carácter y poco dispuesto a la actividad sedentaria, participó en numerosas expediciones y a lo largo de los años siguientes, formando parte de la historia viva del Nuevo Mundo (acompañando a Alonso de Ojeda, Vasco Núñez de Balboa, a las órdenes de Pedrarias Dávila, etc.).

Pero su auténtica gesta comienza cuando en 1524 decide asociarse con Diego de Almagro y Hernando de Luque, un hombre influyente y sacerdote panameño, con objetivo de conquistar “El Birú”, del que tenían vagas noticias (el Imperio Inca). Tras varios infructuosos intentos —no sería el primero que intentó dicha empresa— en 1531 llega muy oportunamente a Perú, pues la reciente muerte del Inca Huayna Cápac ha sumido al Imperio en una guerra civil entre Huáscar y su hermano Atahualpa, que acabará venciendo, sólo para ser hecho prisionero por Pizarro en Cajamarca. Tras aliarse con la nobleza de Cuzco, partidaria de Huáscar, consigue realizar una conquista relativamente sencilla. Sin embargo en los años posteriores se produce una división entre los conquistadores, formándose el bando de los almagristas y el de los pizarristas, lo que acabará en una auténtica guerra civil entre españoles, que se saldará con la muerte de Almagro primero, aunque Pizarro acabaría por ser

asesinado por los almagristas en su palacio de Lima el 26 de junio de 1541.

Interrelación con los PJs

Los PJs podrán encontrarse con el rudo conquistador en cualquiera de las múltiples expediciones en las que participa a lo largo de su experimentada vida de soldado de allende los mares, ya sea desde el apurado socorro del empalizado fuerte de San Sebastián de Urabá, hasta la campaña triunfal sobre el gran Imperio Inca de Tahuantinsuyo. Quién sabe, incluso puede que los famosos “Trece de la Fama” pudieran haber sido alguno más de los que nos cuenta la leyenda.

Características básicas

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 15
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 14

Características menores

- **Aspecto físico:** Corriente.
- **Estatura:** 1,70 m
- **Peso:** 65 kg
- **Nivel de riqueza:** 4 (Medio)
- **Posición social:** 4 (Hidalgo)
- **Honra:** 5 (Intacta)
- **Edad:** 46
- **Apariencia:** +1

Ventajas

- *Fuerza de Voluntad (4)*
- *Carisma (2)*
- *Iniciativa*
- *Buena Estrella*
- *Sentido de la Orientación*
- *Salud de Hierro (2)*
- *Cargo (Capitán de expedición)*
- *Clases de Esgrima (Entrenamiento con Rodela)*
- *Buena Estrella*

Desventajas

- *Edad (Vejez)*
- *Impulsivo*
- *Pecadillos (Obsesivo –Conquistar riquezas, explorar más allá–)*
- *Pecadillos (Tozudez, Mal Genio)*

Habilidades

- *Supervivencia 14*
- *Orientación 13*
- *Cultura Local (Caribe y Mesoamérica) 13*
- *Charlatanería 16*

- *Diplomacia 15*
- *Liderazgo 15*
- *Táctica 10*
- *Estrategia 10*
- *Milicia 10*
- *Navegación 10*
- *Cabalgar 11*
- *Rastrear 15*

Habilidades de Combate

- *Armas Pesadas 13*
- *Rodela 13*
- *Armas de Fuego 12*
- *Armas Cortas 12*



Fray Bartolomé de las Casas

El Defensor de Indios

Semblanza

Nacido en Sevilla en 1474, este fraile dominico español fue cronista, teólogo, obispo de Chiapas (en México) y apologeta de los indios. Ya en 1502 llega a La Española, siguiendo los pasos de su padre, recibiendo una encomienda para administrarla. Ordenado sacerdote en 1510 y viajando a Cuba en 1510 (como capellán de Pánfilo de Narváez), donde recibe una nueva encomienda. Estas experiencias le van haciendo tomar conciencia de lo injusto del sistema.

Convencido de que su deber es remediar en lo posible tan terrible situación, viaja de vuelta a España para entrevistarse con

Fernando el Católico, siendo nombrado Protector de los Indios. El joven Carlos I le concede el territorio de Cumaná (en Venezuela) para que ponga en práctica sus teorías; pero fracasa debido a una rebelión indígena. Desengañado, ingresa en la orden de los dominicos, dedicándose a escribir y a criticar muchos aspectos de la colonización de América, especialmente el sistema de encomiendas.

Tras varios viajes entre América y España, consigue reunir al Consejo de Indias en Valladolid, e influido por las nuevas ideas de Francisco de Vitoria logra la promulgación en 1542 de las Leyes Nuevas, mediante las que se prohíbe la esclavitud de los indios, ordenándose que quedaran libres de sus encomenderos y fueran puestos bajo la protección directa de la Corona. Además se propugnaba que en las nuevas expediciones debían de acompañar religiosos a los conquistadores, para tratar de convertirlos mediante el diálogo. Estas leyes no lograron poner solución a los problemas, sin embargo. Redactó su famosa obra *Brevísima relación de la destrucción de las Indias*, continuando su labor propagandística a favor del indio hasta su muerte, ocurrida en Madrid en 1566, sin que viera cumplido su sueño (sin embargo hay quien considera que fue el involuntaria primer artífice de la Leyenda Negra Española).

Interrelación con los PJs

Los PJs podrán encontrarse con el infatigable y bondadoso fraile si se mueven por los ambientes religiosos o legales de la Conquista, y sin duda encontrarán en él a un gran aliado si comparten bando ideológico con el mismo. Odiado por muchos (por la “inconveniencia” que suponían sus ideas), respetado por otros tantos (logra hacer que los reyes se planteen su legitimidad para la Conquista), es sin duda un personaje fundamental de la época.

Características básicas

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 15
- **Fortaleza:** 8
- **Ingenio:** 15
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12

Características menores

- **Aspecto físico:** Corriente.
- **Estatura:** 1,65 m
- **Peso:** 75 kg
- **Nivel de riqueza:** 5 (Acaudalado)
- **Posición social:** 4 (Hidalgo)
- **Honra:** 5 (Intacta)
- **Edad:** 66 años
- **Apariencia:** +3 / +6 (Entre personas muy religiosas) [+1 en ambientes cortesanos y elegantes]

Ventajas

- *Sacerdocio*
- *Letrado*
- *Carisma (4)*

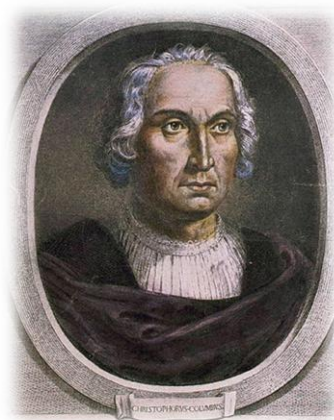
- *Cargo (Protector de los Indios)*
- *Fuerza de Voluntad (3)*

Desventajas

- *Pecadillos (Obsesivo –Ayudar a los indios–)*
- *Defecto físico (Calvo)*
- *Edad (Vejez)*
- *Intolerante (-1, Encomenderos, Esclavistas)*
- *Enemigos (-4, Encomenderos)*

Habilidades

- *Diplomacia* 18
- *Teología* 17
- *Evangelizar* 17
- *Latines* 16
- *Leyes* 16
- *Etiqueta* 16
- *Charlatanería* 15
- *Detectar Mentiras* 15
- *Idioma (Latín)* 15
- *Idioma (Náhuatl)* 8
- *Arte (Prosa)* 15
- *Cultura Local (Caribe y Mesoamérica)* 14
- *Cultura Local (Valladolid)* 14
- *Curar* 14
- *Cabalgar* 8



Cristóbal Colón

El Almirante de la Mar Océana

Semblanza

El más famoso genovés de todos los tiempos nace en 1451 en el seno de una familia de comerciantes y navegantes, lo que sin duda marcaría su profesión de futuro. Sus vivencias durante su movida juventud le llevaron al convencimiento de que era posible alcanzar Cipango y las Indias (las orientales, se entiende) navegando hacia el oeste, y circunvalando el mundo, demostrando de esta manera que la Tierra era esférica, y no

plana. Realmente se trataba de un viaje de interés comercial, y no científico, puesto que la ruta por tierra hacia el este había devenido peligrosa, y los portugueses controlaban la larga ruta marítima hacia el este bordeando el Cabo de Buena Esperanza.

Colón buscó el patronato de alguno de los reinos que pudieran estar interesados en financiar el experimental viaje. El ofrecimiento fue en primer lugar para Juan II de Portugal, que lo rechazó, lo que llevó a Colón a Castilla, donde halló dificultades, pero acabó por ser aceptado, lo que quedó recogido en las famosas Capitulaciones de Santa Fe, documento del que salía muy beneficiado y que, entre otras cosas, le nombraba Almirante de todas las tierras que descubriese o ganase en la Mar Océana, de forma hereditaria, así como concediéndole el título de Virrey.

El 3 de agosto partía del Puerto de Palos con sus tres famosísimas embarcaciones: las carabelas *La Pinta* y *La Niña*, y la nao *Santa María*. Tras tocar tierra en las Islas Canarias y tras una prolongada navegación llena de dificultades e incertidumbre, al borde del amotinamiento en 12 de octubre Rodrigo de Triana da el grito de “Tierra”, dándose oficialmente por “descubierto” para Europa un Nuevo Mundo. Tras visitar las islas de San Salvador, Cuba y La Española en las Antillas caribeñas, regresó a España dejando en La Española el primer asentamiento europeo en el Nuevo Mundo: el fuerte de Navidad, construido con los restos de la arruinada nao capitana, y que sería atacado y arrasado por los indígenas más tarde. A su regreso a España y presentación de sus descubrimientos a los reyes, Colón estaba completamente convencido de que había alcanzado las Indias Orientales por el oeste.

Todavía había de realizar el Almirante tres grandes viajes más de descubrimiento y exploración (tratando de corroborar su teoría), y otros tantos menores, pero acercándose el final de su vida Cristóbal Colón había fracasado en mantener para sí y sus hijos los beneficios acordados en las Capitulaciones de Santa Fe, pues la Corona no estaba dispuesta a dejar tamaño poder en manos de un particular. Olvidado por muchos muere el 20 de mayo de 1506.

Interrelación con los PJs

Lo forma más probable de que los PJs puedan relacionarse con el misterioso personaje del Almirante de la Mar Océana es formar parte de la tripulación de alguno de sus cuatro viajes principales, tomando parte en acontecimientos absolutamente relevantes para el mundo moderno, hendiendo el indómito y salvaje océano hacia el oeste, siempre hacia el oeste, en una época en la que el hombre no sabía qué había más allá, o si realmente existía un más allá. ¿Se dejarán convencer por la proverbial labia y carisma del navegante? ¿O amotinarán a la tripulación contra tan —evidentemente— inepto charlatán? ¿Estarán los PJs a sueldo de la iniciativa castellana o jugarán a doble juego ejerciendo de espías de Juan II de Portugal, el Rey Navegante? Todo vale en un momento histórico en el que todo es novedoso, en el que un trazo de papel con indicaciones sobre rutas valen el destino de reinos enteros.

Características básicas

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 15

- **Reflejos:** 12
- **Brios:** 12

Características menores

- **Aspecto físico:** Corriente.
- **Estatura:** 1,65 m
- **Peso:** 75 kg
- **Nivel de riqueza:** 6 (Acaudalado)
- **Posición social:** 2 (Extranjero, Genovés)
- **Honra:** 5 (Intacta)
- **Edad:** 41
- **Apariencia:** +2 / +4 (En la Corte, por Etiqueta y ropa elegante)

Ventajas

- *Letrado*
- *Carisma (3)*
- *Cargo (Almirante de la Mar Océana)*
- *Fuerza de Voluntad (3)*
- *Intuitivo*

Desventajas

- *Pecadillos (Obsesivo —Explorar más allá—)*

Habilidades

- *Cartografía* 18
- *Navegación* 17
- *Diplomacia* 16
- *Charlatanería* 15
- *Orientación* 16
- *Latines* 16
- *Marinería* 11
- *Comerciar* 14
- *Liderazgo* 14
- *Etiqueta* 15
- *Táctica* 14
- *Supervivencia* 14
- *Idioma (Italiano)* 15
- *Idioma (Castellano)* 14

Habilidades de Combate

- *Armas Pesadas* 10
- *Armas Cortas* 10



La Malinche

La Lengua de Cortés

Semblanza

Nacida en 1502 en el seno de una familia de clase alta de la sociedad mexicana, fue cedida como esclava a los mayas a raíz de un conflicto bélico, por lo que dominaba sendas lenguas: su náhuatl materno (azteca) y su nueva lengua (maya).

Como tal esclava fue regalada en 1519 a Hernán Cortés por los caciques de Tabasco. Tras bautizarla con el nombre cristiano de Marina y darla a su vez a uno de sus capitanes, Cortés descubre que Malitzin habla ambos idiomas, lo que combinado con los conocimientos de maya del náufrago español Jerónimo de Aguilar (que estuvo prisionero de los mayas y fue rescatado por Cortés) le permitía hacer una completa cadena de traducción entre los tres idiomas a través de ambos intérpretes, lo que sería fundamental en sus planes de alianza y conquista del Imperio Azteca.

Con el tiempo la Malinche acabaría aprendiendo castellano, y asesoró a los españoles sobre las costumbres sociales y militares de sus compatriotas, realizando auténticas tareas de diplomacia e inteligencia, jugando un papel fundamental en la conquista mexicana.

Tuvo un hijo ilegítimo con Cortés, y éste la acabó casando con un hidalgo, Juan Jaramillo, con quien tuvo otra hija. Para 1529 había muerto.

Interrelación con los PJs

Lo más probable es que los PJs se encuentren con la Malinche si forman parte de la hueste conquistadora cortesiana, lo que les brindará la oportunidad de conocer a tan fascinante personaje. Eso sí, más les vale saber náhuatl o maya, o contar con la amistad de Jerónimo de Aguilar, pues de lo contrario difícilmente se podrían entender con ella (al menos al principio, antes de que aprenda castellano). Además, Cortés —una vez descubierta su utilidad— protegerá celosamente a su agente,

intérprete, asesora, espía y diplomática; así que más les vale andarse con cuidado.

Características básicas

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11

Características menores

- **Aspecto físico:** Guapa.
- **Estatura:** 1,60 m
- **Peso:** 55 kg
- **Nivel de riqueza:** 0 (No tiene derecho a la propiedad)
- **Posición social:** 0 (India esclava bautizada)
- **Honra:** -
- **Edad:** 18 años.
- **Apariencia:** -2 (Entre los de su sexo) / +0 (Entre los del sexo opuesto)

Ventajas

- *Don de lenguas*
- *Cargo (Intérprete de Hernán Cortés)*
- *Belleza (3, Guapa)*

Desventajas

- *Mestizaje (Indio)*
- *Primitivismo*
- *Esclavo*
- *Fisgón*

Habilidades

- *Idioma (Náhuatl)* 16
- *Idioma (Maya)* 15
- *Idioma (Castellano)* 8
- *Cultura local (Imperio Azteca)* 15
- *Diplomacia* 13
- *Seducción* 13
- *Sigilo* 10
- *Supervivencia* 14
- *Rastrear* 13

Habilidades de Combate

- *Honda* 13

Otras Gentes de Fama

Juan de la Cosa

(Santoña, 1450-60 – Turbaco, Colombia, 1509)

Navegante y cartógrafo español, conocido por haber diseñado el primer mapa del mundo que mostraba los territorios descubiertos en América durante el siglo XV.

Américo Vespucio

(Florencia, 1454 – Sevilla, 1512)

Navegante que trabajó al servicio de Portugal y de la Corona de Castilla. Se le consideró el primer europeo en comprender que las tierras descubiertas por Cristóbal Colón conformaban un nuevo continente; por esta razón el cartógrafo Martin Waldseemüller en su mapa de 1507 utilizó el nombre de "América" en su honor como designación para el Nuevo Mundo. El relato a menudo fantasioso y contradictorio de sus viajes lo han ubicado como una de las figuras más controvertidas de la Era de las Exploraciones.

Fernando de Magallanes

(Sabrosa, 1480 – Filipinas, 1521)

Navegante portugués al servicio de la corona española, descubrió lo que hoy recibe el nombre de Estrecho de Magallanes, siendo el primer europeo en pasar desde el Océano Atlántico hacia el denominado Mar del Sur (Océano Pacífico). Inició la expedición que, capitaneada a su muerte por Juan Sebastián Elcano, lograría la primera circunnavegación de la Tierra en 1522.

Bernal Díaz del Castillo

(Medina del Campo, 1452 – Guatemala, 1584)

Acompañó la expedición de Hernán Cortés y fue cronista de Indias. Participó y narró la Conquista de México.

Moctezuma II

Sucesor de Ahuizotl e hijo de Axayácatl, fue el gobernante de la ciudad azteca de Tenochtitlan cuyos dominios se extendieron a las ciudades de Texcoco y Tlatelolco. Fue un hombre profundamente supersticioso, fracasó en la guerra contra los Tlaxcaltecas, y durante su gobierno se produjo la caída del Imperio azteca ante la expedición de Hernán Cortés.

Atahualpa

(1497-1533)

Hijo de Huayna Capac y nacido en Cuzco, fue gobernador de Quito (1525-1533) y, después de ganar la guerra contra su hermano el Emperador Inca Huáscar, gobernante del Imperio Inca entre 1532 y 1533. Al poco tiempo de triunfar militarmente sobre su hermano Huáscar es capturado por Francisco Pizarro durante su conquista del Imperio Inca, por lo que sería el último Sapa Inca.

Relación de Famosos Conquistadores

Aquí podemos encontrar la relación de los principales conquistadores españoles, con la localización de sus exploraciones y conquistas, ordenados cronológicamente por la fecha de las mismas.

- **Alonso de Ojeda** (Venezuela, 1499)
- **Diego de Nicuesa** (Panamá, 1506-1511)
- **Juan Ponce de León** (Puerto Rico, 1508, Florida, 1513 y 1521)
- **Francisco Pizarro** (Perú, 1509-1535)
- **Vasco Núñez de Balboa** (Panamá, 1510-1519)
- **Diego Velázquez de Cuéllar** (Cuba, 1511-1519)
- **Francisco Hernández de Córdoba** (Yucatán, 1517)
- **Juan de Grijalva** (Yucatán, 1518)
- **Hernán Cortés** (México, 1518-1522, Honduras, 1524, Baja California, 1532-1536)
- **Pedro de Alvarado** (México, 1519-1521, Guatemala 1523-1527, Perú, 1533-1535, México, 1540-1541)
- **Alonso Dávila** (México, 1520-1533)
- **Cristóbal de Olid** (Honduras, 1523-1524)
- **Lucas Vázquez de Ayllón** (Estados Unidos, 1524-1527)
- **Diego de Almagro** (Perú, 1524-1535, Chile, 1535-1537)
- **Pánfilo de Narváez** (La Florida, 1527-1528)
- **Álvar Núñez Cabeza de Vaca** (Estados Unidos, 1527-1536, 1540-1542)
- **Francisco de Montejo** (Yucatán, 1527-1546)
- **Juan Pizarro** (Perú, 1532-1536)
- **Gonzalo Pizarro** (Perú, 1532-1542)
- **Hernando Pizarro** (Perú, 1532-1560)
- **Sebastián de Belalcázar** (Ecuador y Colombia, 1533-1536)
- **Gonzalo Jiménez de Quesada** (Colombia, 1536-1537, Venezuela, 1569-1572)
- **Nicolás de Federmann** (Venezuela y Colombia, 1537-1539).
- **Hernando de Soto** (Estados Unidos, 1539-1542)
- **Francisco Vázquez de Coronado** (Estados Unidos, 1540-1542)
- **Pedro de Valdivia** (Chile, 1540-1552)
- **Inés Suárez**, (Chile, 1541)
- **Francisco de Orellana** (Río Amazonas, 1541-1543)
- **Pedro Menéndez de Avilés** (La Florida, 1565 - 1567)
- **Miguel López de Legazpi** (Filipinas, 1565-1571)
- **Martín de Goiti**, (Manila, Filipinas, 1570-1571)
- **Juan de Salcedo**, (Norte de Filipinas, 1570-1576)
- **Martín de Ursúa** (Petén, región de Guatemala, 1696-1697)

Lope de Aguirre ("El Loco Aguirre")

(1510-1561)

Explorador y conquistador español de Sudamérica que posteriormente se rebeló contra la monarquía española.

Pedro Arias (Pedrarias) Dávila

(1440-1531)

Conquistador español de Panamá y Nicaragua. En 1513 fue nombrado Gobernador de Castilla del Oro. Se caracterizó por su temperamento sanguinario y ambicioso y la crueldad con que trató tanto a los indígenas como a los españoles que estaban bajo su mando, lo cual le mereció el apodo de *Furor Domini*, la Ira de Dios.

Bestiario, Adversarios y Compañeros

“Sus perros son enormes, de orejas ondulantes y aplastadas, de grandes lenguas colgantes; tienen ojos que derraman fuego, están echando chispas: sus ojos son amarillos, de color intensamente amarillo. Sus panzas ahuecadas, alargadas como angarillas, acanaladas. Son muy fuertes y robustos, no están quietos, andan jadeando, andan con su lengua colgando. Manchados de color como tigres, con muchas manchas de colores.”

(Comentario indio sobre el perro español)

Recogemos una breve recopilación sobre los personajes más habituales a encontrarse a lo largo de una aventura, ya sean adversarios o compañeros de armas, así como un bestiario con parte de la fauna americana más habitual.

Los tipos de personaje, armas y habilidades marcadas con un * son intercambiables en grupo por los marcados con un [*] (o por los marcados con un [**]), cambiándose de esta forma de un tipo de personaje al otro equivalente.

Conquistador rodadero [Lancero*]

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Espada de filo 16/8 (+4)*, Daga 12/7 (+0) // [Lanza 16/8 (+3)*].
- **Armadura:** Morrión (3), Coleta de cuero (2), Rodela (Parar: 11).
- **Maniobras de esgrima:** Entrenamiento con Rodela.
- **Habilidades:** Armas Pesadas (16)*, Rodela (11), Armas Cortas (12), Táctica (9), Supervivencia (11), Sigilo (12), Rastrear (10), Orientación (10), Curar (9), Maña (11), Cabalgar (11), Marinería (11) // [Armas Asta (16)*].
- **Ventajas:** Clases de esgrima (Rodela), Iniciativa.
- **Desventajas:** Pecadillos (Obsesivo —Conquistar riquezas—), Sanguinario.

Conquistador arcabucero [Ballestero*]

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Arcabuz 15 (+5)*, Daga 14/9 (+0) // [Ballesta 15 (+2)*, Honda 15 (+1)*].
- **Armadura:** Morrión (3), Coleta de cuero (2).
- **Habilidades:** Armas de Fuego (15)*, Armas Cortas (14), Artesanía (Armería) (11)*, Recargar (13)*, Táctica (9), Supervivencia (10), Sigilo (13), Rastrear (0), Orientación

(10), Curar (9), Maña (12), Marinería (12) // [Ballesta (15)*, Honda (14)*, Cabalgar (13)*].

- **Ventajas:** Puntería, Sentidos Desarrollados (Vista).
- **Desventajas:** Pecadillos (Obsesivo —Conquistar riquezas—), Sanguinario.

Indio macero [Guerrero Águila*] // [Lancero**]

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Macana 13/7 (+2) // [Maquahúitl 13/7 (+3)*] // [Lanza indígena 13 (+1)**].
- **Armadura:** Nada // [Escalepíl (1/3)*] // [Nada**]
- **Habilidades:** Armas Pesadas (13)*, Rastrear (10), Sigilo (11), Supervivencia (10), Orientación (9), Táctica (9), Liderazgo (9), Intimidación (11). // [Armas de Asta (13)**].
- **Ventajas:** Agilidad.
- **Desventajas:** Mestizaje (Indio), Primitivismo.

Normalmente huirán del combate si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos, o si se utilizan en masa las armas de fuego, o interviene la caballería de forma agresiva en el combate,

Indio arquero (Hondero*)

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Arco 13 (+1) // [Honda 13 (+0)*].
- **Armadura:** Escalepíl (1/3) // [Nada*].
- **Habilidades:** Arco (13)*, Rastrear (12), Sigilo (11), Supervivencia (10), Orientación (9), Táctica (9), Liderazgo (11), Venenos (9). // [Honda (13)*].
- **Ventajas:** Agilidad.
- **Desventajas:** Mestizaje (Indio), Primitivismo.

Normalmente huirán del combate si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos, o si se utilizan en masa las armas de fuego, o interviene la caballería de forma agresiva en el combate,

Caballo de guerra

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 50
- **Reflejos:** 15
- **Bríos:** 16
- **Peso:** 1500 kg
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Coclear (+2) / Cargar-Arrollar (+4)

Perro de guerra

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 6
- **Fortaleza:** 13
- **Reflejos:** 15
- **Bríos:** 15
- **Peso:** 50 kg
- **Protección:** 0 / 1 / 2 (Natural / Con escaupil, contra armas / Con escaupil, contra flechas)
- **Ataque:** Mordisco (+1)

Jaguar

- **Destreza:** 16
- **Espíritu:** 7
- **Fortaleza:** 14
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 15
- **Peso:** 120 kg
- **Protección:** Pelaje (2)
- **Ataque:** Mordisco (+3) / Zarpazo (+1)

Puma

- **Destreza:** 15
- **Espíritu:** 6
- **Fortaleza:** 13
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 13
- **Peso:** 90 kg
- **Protección:** Pelaje (1)
- **Ataque:** Mordisco (+2) / Zarpazo (+1)

Caimán

- **Destreza:** 10 / 12 (Fuera / Dentro del agua)
- **Espíritu:** 5
- **Fortaleza:** 20
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 15
- **Peso:** 500 kg
- **Protección:** Escamas (3)
- **Ataque:** Mordisco (+4)

Llama

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 45
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 14
- **Peso:** 150 kg
- **Protección:** Pelaje (1)
- **Ataque:** Coclear (+2) / Escupir (No daña, pero asquea)

Mono

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 6
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 15 / 6
- **Peso:** 5 kg
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Arañazo / Mordisco (-2)

Tapir

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 15
- **Reflejos:** 7
- **Bríos:** 13
- **Peso:** 200 kg
- **Protección:** Pelaje (1)
- **Ataque:** Embestida (+0)

Loro

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 3
- **Reflejos:** 15 (Vuelo)
- **Bríos:** 12 / 4
- **Peso:** 3 kg
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Pico y garras (-2)

Serpiente tropical

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 3
- **Reflejos:** 5
- **Bríos:** 16 / 6
- **Peso:** 1 kg
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Mordisco (-1) (Puede atravesar directamente una protección de 1; además es venenoso, ver efecto de los Venenos en el Manual Básico)

Sapo venenoso

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 2
- **Fortaleza:** 1
- **Reflejos:** 3
- **Bríos:** 15 / 2
- **Peso:** 500 gr
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Por contacto con herida abierta (ver Venenos en el apartado de Reglas / También puede ser simplemente alucinógeno, no dañino)

Tarántula

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 2
- **Fortaleza:** 1
- **Reflejos:** 2
- **Bríos:** 10 / 1
- **Peso:** 300 gr
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Por picadura venenosa (ver Venenos en el apartado de Reglas)

APÉNDICES

Glosario de Términos

Vista la extensión de este glosario terminológico, su objetivo a cumplir no es servir de mero vocabulario orientativo de términos, sino que además supone un auténtico resumen conceptual de la mayoría de los hechos contemplados (e incluso de algunos que no) en el texto del dossier. Así, de forma ordenada y manejable, podremos ver un resumen de las principales cuestiones de interés que hemos estado tratando.

A

- **Acapulco:** En la costa occidental de México, el puerto de entrada oficial a la América española para los barcos que atravesaban el Océano Pacífico desde Manila. Sede de una feria anual cuando llegaban los galeones y descargaban sus importaciones asiáticas.
- **Acsu:** (Quechua) Faldón o vestido indígena para mujer, hecho de una pieza de tela sin cortar, conocido en la región de Cuzco como un acsu y en otras partes como anaco. También: aqsu.
- **Adelantado:** Título de oficial de la Corona castellana a quien se confiaba el mando de una expedición, concediéndosele de antemano el gobierno de las tierras que descubriese, conquistase o poblase. Ostentaba competencias gubernativas y judiciales sobre dicha circunscripción. Si la expedición era marítima se lo conocía como “Adelantado del Mar”. Con el tiempo cayó en desuso en beneficio de otras instituciones, como los Virreinos y las Audiencias.
- **Agustinos:** Orden de curas católicos, los Agustinos eran una de las tres órdenes que la Corona española envió a la Nueva España para convertir a los indígenas. Los primeros Agustinos arribaron a Nueva España en 1533, y a Perú en 1551. Véase también: Órdenes regulares.
- **Albino (cuarterón):** Persona de descendencia multirracial, uno de cuyos progenitores era morisco (o tercerón) y el otro europeo blanco.
- **Alcalde mayor:** Gobernador de un distrito; el distrito era llamado alcaldía mayor.
- **Alcatraz:** Persona de descendencia multirracial, cuyo padre era de origen negro y su madre india.
- **Alisios, Vientos:** Los vientos alisios soplan de manera relativamente constante en verano y menos en invierno. En la zona del Caribe tuvieron una especial relevancia e incidencia en la navegación marítima a vela, soplando la mayor parte del tiempo del noreste al suroeste. Las épocas en las que los alisios soplan con menor intensidad constituían un peligro para los primeros viajes veleros hacia el continente americano, pues se formaban épocas de calma del viento que impedían el avance de los barcos.
- **Amate:** (Náhuatl: amatl) Papel hecho de la corteza del árbol de higo. Este papel fue utilizado por los indígenas antes y después de la conquista española para la elaboración de códices, manuscritos y otros documentos.
- **Anaco:** Véase Acsu.
- **Andes:** Región geográfica que abarca la cordillera de los Andes, y que se extiende desde el actual Ecuador hasta el norte de Chile.
- **Andinos:** Gente indígena que vive en la región de los Andes. La región andina se extiende desde el actual Ecuador hasta el norte de Chile.
- **Antillas, Islas:** Fueron las primeras tierras descubiertas por Cristóbal Colón, y están constituidas por las Bahamas, las Grandes Antillas —o Antillas Mayores— (Cuba, Jamaica, La Española y Puerto Rico) y las Pequeñas Antillas —o Antillas Menores— (Trinidad, Tobago, Barbados, las Islas de Barlovento y las Islas de Sotavento), que se encuentran en el Mar Caribe y forman un arco que se extiende en forma de media luna desde el sureste de Florida hasta la costa de Venezuela.
- **Aperrear:** Forma de ajusticiamiento o castigo empleada por los conquistadores sobre los indios (especialmente en la conquista antillana), consistente en el uso de perros feroces contra la víctima indefensa.
- **Arcabuz ó Arquebus:** Tipo de arma de fuego portátil europea.
- **Armada Española:** Flota principal de barcos utilizada por la Corona española para protección y acción militar.
- **Armada Invencible:** La Marina Española, enviada por Felipe II para invadir Inglaterra en 1588, que acabó en una derrota inesperada y humillante para España.
- **Asiento:** Contrato hecho entre la Corona española y un individuo o grupo para recolectar impuestos. Fue utilizado por la Corona española en contratos para comerciar esclavos con los holandeses, franceses e ingleses después de la mitad del siglo XVII.
- **Atrio:** El patio, generalmente cercado por una pared, frente a una iglesia. Muchos atrios tenían cruces en el centro y en Nueva España posas o pequeñas capillas se levantaban en las esquinas.
- **Audiencia:** Se refiere tanto al tribunal de jueces elegidos por la Corona española, como al territorio que supervisaban. En el siglo XVII, las principales audiencias en Hispanoamérica eran Guadalajara, México, Guatemala, Santo Domingo, Panamá, Santa Fe de Bogotá, Quito, Lima, Charcas y Chile.
- **Aymara:** Grupo indígena que habita en la parte sureña de los Andes. Se refiere también a la lengua que hablan. Existen en la actualidad personas que hablan aymara en Bolivia, Chile y Perú.
- **Aztecas:** Imperio prehispánico que controló gran parte del valle central de México. Su capital era Tenochtitlan. Los

Aztecas se autollamaban Culhua-Mexica. "Huey Tlatoani" o "Gran Orador" era el título de su gobernante supremo.

B

- *Bargueño*: Cofre de madera con varios cajones pequeños y generalmente muy decorado.
- *Baqueano*: Soldado experimentado, veterano en la lid indiana.
- *Batab*: (Maya) Término utilizado en algunas partes del sur de México y que se refiere a un gobernador local.
- *Bayeta*: Tela tipo franela, generalmente de color rojo.

C

- *Cabecera*: Pueblo principal del distrito.
- *Cabildo*: Ayuntamiento.
- *Cacao*: Planta nativa de las Américas de la que se deriva el chocolate. Los aztecas recolectaban el cacao como tributo, lo transformaban en una bebida de chocolate y utilizaban sus semillas como moneda. Se cultivó extensamente en la América española y se importó en grandes cantidades a Europa.
- *Cacique*: (Taíno) Gobernante indígena. El término se originó en el Caribe prehispánico y su uso se difundió en todas las colonias españolas. Cacica es la forma femenina.
- *Caja de comunidad*: Se refiere a la caja que en los pueblos novohispanos se utiliza para resguardar valores, generalmente dinero, documentos y objetos religiosos.
- *Caja fuerte*: Cofre de madera y hierro con cerradura.
- *Callao*: Puerto principal del virreinato de Perú. El Callao fue fundado poco después de la ciudad de Lima, en Perú, y se encuentra cerca de ésta, al oeste.
- *Camélidos*: Los animales auquénidos nativos de América incluidos llamas, alpacas, guanacos y vicuñas. Su lana, más fina que la lana de ovejas, fue un importante material para la elaboración de textiles, antes y después de la llegada de los europeos.
- *Cañari*: Gentes indígenas del norte de los Andes, que vivían en lo que hoy constituye Ecuador. Derrotados y mayormente resituados por los incas prehispánicos, se convirtieron en aliados importantes de los españoles durante la conquista.
- *Capilla abierta*: Un balcón o terraza adyacente a la plaza de una iglesia. La capilla abierta, poco común en Europa pero de uso generalizado en Nueva España era utilizada por los curas para suministrar el sacramento a la congregación que no cabía en la iglesia.
- *Capitulación*: Convenio o acuerdo entre la Corona española y un particular para el descubrimiento, poblamiento y explotación de nuevas tierras.
- *Casabe*: Especie de pan obtenido de la yuca. De origen indio, los navegantes lo adoptaron rápidamente por lo que dura sin echarse a perder, en sustitución del habitual bizcocho. También se lo conoce como cazabí.
- *Casta*: Persona de etnicidad mixta o indefinida. En la América española, el sistema de castas categorizaba a los individuos de diferentes orígenes y a sus descendientes con términos como negro, mulato y mestizo. Las pinturas de casta, creadas en el siglo XVIII, tanto en Nueva España como en Perú, ofrecen catálogos visuales y verbales altamente idealizados de las parejas interraciales y sus hijos que vivían en la América española.

- *Castilla*: Reino en la Península Ibérica, actualmente España. Técnicamente, las posesiones de España en el Nuevo mundo pertenecieron solamente a dos de sus reinos, Castilla y León, ya que estos fueron los responsables de las expediciones de conquista.
- *Castizo*: Persona de descendencia multirracial, uno de cuyos progenitores era un europeo blanco y el otro un mestizo.
- *Casulla*: El ornamento más externo, a menudo altamente decorado, que lleva un sacerdote cuando celebra la misa.
- *Cédula*: Decreto oficial presentado en forma escrita.
- *Celada*: Casco con forma de campana y unas hendiduras para ver. Cubría la cabeza, menos la parte inferior de la cara.
- *Cenote*: (Maya) Orificio natural que se forma en la piedra caliza y a menudo se llena de agua. En la ciudad maya de Chichén Itzá (hoy México), muchos nativos consideraban el cenote más grande como un lugar sagrado, y se realizaban ofrendas tanto en tiempos prehispánicos como coloniales.
- *Cerbatana*: Arma que consiste en un tubo de amplitud variable, generalmente de 2,5 a 3 metros en el que se coloca una flechita con la punta envenenada, la cual es propulsada a gran velocidad fuera del mismo con un simple soplo que puede llevarla hasta 40 metros de distancia. Es el arma más difundida entre las tribus amazónicas.
- *Chapetón*: Soldado recién llegado a las Indias, inexperto.
- *Chicha*: Bebida fermentada parecida a la cerveza que se elabora en los Andes a partir del maíz.
- *Chiluca*: Piedra blancuzca y transparente utilizada en la construcción de edificios en la Nueva España.
- *Chocho*: Pueblo indígena que se encuentra en el estado moderno de Oaxaca, en México. Su lengua también se llama chocho.
- *Chumash*: Pueblo indígena que vive en la costa del Pacífico cerca de las ciudades modernas de Santa Bárbara, en California, y las islas de Canal del Norte. En la segunda mitad del siglo XVIII, las misiones españolas se establecieron primero entre los chumash.
- *Chuncho*: (Quechua) Nombre inca para designar a los pueblos amazónicos.
- *Cimarrón, Negro*: Esclavos fugitivos que huían de sus amos y formaban bandas, que se dedicaban a saquear haciendas, poblados indígenas y caminos para sustentarse. También se dice ganado cimarrón al salvaje, no domesticado.
- *Ciudad de México*: Capital del Virreinato de Nueva España, fundada después de la caída de Tenochtitlan, capital del imperio azteca.
- *Coahuilteca*: Pueblo indígena que vive en lo que era la región nortea de Nueva España, hoy el norte de México y Texas. A principios del siglo XVIII, los frailes españoles organizaron y construyeron misiones con y para los Coahuiltecas, incluyendo las que se encuentran a las afueras de San Antonio, en Texas.
- *Coatlicue*: (Náhuatl) Deidad Azteca femenina. Una escultura monolítica de Coatlicue se levantó en el Templo Mayor de Tenochtitlan, actualmente la Ciudad de México. La falda de la Coatlicue tiene serpientes entrelazadas, siendo una representación visual de su nombre. La palabra "Coatlicue" se traduce como "La de la falda de serpientes".
- *Coca*: Planta cuyas hojas contienen un estimulante natural. En los Andes, las gentes indígenas mascaban hojas de coca, en parte para combatir el hambre; también para reducir los

efectos del “mal del la altura” andino o soroche. Cuando se refinan y se procesan, las hojas de coca son la fuente de la cocaína.

- *Cochinilla*: Tinte de color rojo brillante obtenido de un insecto-parásito del cactus del Nopal. La cochinilla era cultivada en tiempos prehispánicos y después de la conquista constituyó un artículo de valor para comerciar con Europa.
- *Códice*: Libro original escrito a mano o pintado (en plural: códices). Generalmente un código tiene sus hojas encuadernadas del lado izquierdo, como los libros actuales, pero también puede referirse a los manuscritos indígenas que eran doblados en lugar de ser encuadernados.
- *Congregación*: El reasentamiento forzado de poblaciones indígenas dispersas en pequeños poblados a pueblos más grandes y planeados (también llamados congregación).
- *Conquistador*: Soldado español que en el siglo XVI participó en la conquista del Nuevo Mundo.
- *Contrarreforma*: Movimiento de reforma dentro de la Iglesia católica en el siglo XVI, suscitado por las críticas a la Iglesia de Martín Lutero y la expansión del protestantismo.
- *Convento*: Residencia de monjes o monjas. Estos complejos edificados normalmente comprendían una iglesia, un lugar para vivir para los religiosos y para otros residentes, y a menudo también escuelas para los niños locales.
- *Corregidor*: Funcionario español a cargo de la administración de un distrito llamado corregimiento, algo parecido a un condado. El cargo era similar al de alcalde mayor, quien estaba a cargo de la alcaldía mayor.
- *Coselete*: Coraza de metal que cubre pecho y espalda. Se compone de dos partes: peto (parte frontal) y espaldar (que cubre la espalda).
- *Coya*: (Quechua) La mujer de más alto rango en el Imperio Inca durante tiempos prehispánicos y la esposa de Sapa Inca (gobernante). Después, el término hace referencia a cualquier mujer de la élite que sostiene ser descendiente la familia real inca. También: goya.
- *Criollo*: Persona nacida en América de descendencia española.
- *Crónica*: Relato de un evento histórico, generalmente hecho por un testigo de los hechos. El escritor del relato era el cronista.
- *Cuarta, quarta*: Un cuarto de vara, aproximadamente ocho pulgadas (unos 20 cm.).
- *Cumbi*: (Quechua) Término utilizado en los Andes para describir un paño finamente tejido. También: qompi.
- *Curaca*: (Quechua) Gobernante indígena de los Andes. También: kuraka.
- *Cuzco*: Ciudad andina que fue la capital del Imperio Inca en tiempos prehispánicos. Hoy día en Perú. También: Cusco, Q'osqo.

D

- *Dinastía Ming*: Dinastía de soberanos en China (1368-1644). En los últimos siglos de su reinado, se convirtieron en pieza clave en el comercio del Pacífico, con la importación de plata americana y la exportación de sedas chinas, cerámicas de porcelana y otras mercancías de lujo a través de la ciudad filipina de Manila.

- *Doctrinero*: Religioso —generalmente perteneciente a órdenes religiosas regulares— encargado de impartir y enseñar la doctrina cristiana en un pueblo de indios —llamado “Doctrina”— que comúnmente estaban entregados en encomienda a un español. El encomendero debía encargarse de la manutención del religioso doctrinero.
- *Dominicos*: Orden de curas católicos, los Dominicos fueron una de las tres órdenes regulares que la Corona española envió a la Nueva España para convertir al cristianismo a los indígenas nativos. Los primeros Dominicos arribaron al Caribe en 1510 y a Nueva España en 1526. Hacia 1534 se habían establecido en Cuzco y habían comenzado su trabajo misionero en el sur de los Andes. Véase también: Órdenes regulares.

E

- *Ébano*: Madera tropical de color negro, muy apreciada por su dureza y color.
- *Encomendero*: Emigrante español o criollo a quien se le había otorgado una encomienda, un grupo de trabajadores indígenas. Véase también: Encomienda.
- *Encomienda*: Concesión de trabajo indígena otorgada al colonizador español por la Corona española. La corona vio a la Encomienda como un incentivo para que los españoles se establecieran en el Nuevo Mundo. A cambio de utilizar el trabajo indígena a los encomenderos se les dio la tarea de asegurarse de que los indígenas fueran evangelizados. Las encomiendas fueron una importante institución del siglo XVI pero decayeron en el siglo XVII.
- *Entrada*: Misión expedicionaria en el Nuevo Mundo, pudiendo ser de descubrimiento, conquista o colonización.
- *Escaupil*: Prenda acolchada con algodón, de tres o cuatro dedos de grosor, que usaban los indios precolombinos mexicanos como protección contra las flechas. Fue adoptada por los conquistadores españoles.
- *Escribano*: Un escriba o notario.
- *Escudo*: Literalmente, una coraza. También se refiere a la placa circular de ocho pulgadas de ancho, generalmente pintada y bordada con imágenes, que las monjas llevaban colgadas en el pecho.
- *Escudo de armas*: Un escudo revestido de armas.
- *Española, La*: El nombre dado por los conquistadores españoles a la isla caribeña que comparten hoy la República Dominicana y Haití.
- *Estufa*: Véase Kiva.
- *Ex-Voto*: (Latín) Pintura ofrecida a la Virgen María o a un santo, a menudo como agradecimiento por un favor concedido (especialmente de curación). Los ex-votos pueden también crearse para solicitar dicho favor, o para conmemorar un peregrinaje. Mientras que eran las personas ricas quienes encargaban los ex-votos, éstos también constituían una forma de expresión popular en la América española.

F

- *Falconete*: Una de las unidades de artillería más pequeñas. Con apenas 130 kilos de peso y un cañón de 2 metros de longitud, necesitaban medio kilo de pólvora para disparar un proyectil de medio kilo de peso.
- *Franciscanos*: Orden de curas católicos, los Franciscanos fueron la primera de las órdenes regulares que la Corona

española envió para convertir a los indígenas de América. Arribaron a Santo Domingo antes de 1500 y llegaron a Nueva España en 1524. Comenzaron su trabajo de evangelización en Perú alrededor de 1546 y fundaron la primera Universidad Franciscana en Quito, Ecuador en 1555. Véase también: Órdenes regulares.

G

- *Galeón*: Barco de gran tamaño para hacer para travesías oceánicas. El galeón fue utilizado de manera extensiva en el comercio entre Asia y la América española.
- *Galeón de Manila*: Flota de barcos que navegaban del puerto de Acapulco en Nueva España a Manila en Filipinas y de regreso, y que comerciaba plata del Nuevo Mundo por mercancías de lujo asiáticas. En el mejor de los tiempos los galeones zarpaban dos veces al año.
- *Gremio*: Asociación profesional de artesanos calificados, algo similar a un sindicato actual. Pintores, escultores, carpinteros, artesanos de retablos, trabajadores del metal, todos tenían sus propios gremios en Hispanoamérica. Para pertenecer al gremio era necesario pasar un examen, y generalmente no estaba abierto a los artesanos indígenas.
- *Guaraní*: Pueblo indígena que vive en Paraguay y Brasil. En la América española fueron convertidos por los jesuitas. Hoy su lengua, el guaraní, es una de las lenguas oficiales de Paraguay.
- *Guirnalda*: Cadena de uso decorativo u ornamental, colgada entre dos objetos. Las guirnaldas pintadas en las paredes de las Iglesias en Hispanoamérica generalmente eran flores y listones amarrados entre dos umas.

H

- *Hidalgo*: Un noble español.
- *Hispanoamérica*: Se refiere a las áreas del Nuevo Mundo bajo control español. Del siglo XVI al XVIII, Hispanoamérica abarcaba casi toda Sudamérica (excepto Brasil-ocupada por los Portugueses), el Caribe, Centroamérica y el sur y oeste de Norteamérica.
- *Huinca*: (Quechua): Extranjero. Término con el que los indios mapuches se referían al hombre blanco.

I

- *Iberia, Ibérico*: Relacionado a la Península Ibérica y que en la actualidad comprende España y Portugal.
- *Inka*: (Quechua) El imperio erigido en los siglos XIV y XV por un grupo de andinos de lengua quechua y que se extendía desde Ecuador a Chile. “Sapa Inka” era el título del supremo gobernante y su capital era Cuzco. También: Inca.

J

- *Jesuitas*: Orden de curas católicos, los jesuitas fueron los primeros en fundar escuelas en Hispanoamérica, teniendo a su cargo la educación tanto de los indígenas como la de los criollos y la clase alta española. Arribaron a Perú en 1568 y a Nueva España en 1572. Véase también: Órdenes regulares.

K

- *Kero*: (Quechua) Recipiente para beber, hecho de metal o madera. Utilizado tradicionalmente en fiestas y celebraciones andinas. También: qeru.
- *Khipu*: (Quechua) Cuerdas anudadas utilizadas en los Andes para mantener las cuentas. También: quipu, qhipu, quipo.
- *Kiva*: (Hopi) Una habitación especial, generalmente subterránea o/ y en la plaza central de el pueblo, utilizada para reuniones políticas, sociales o rituales de los Pueblos indios. Llamada “estufa” por los españoles.
- *Kuraka*: Véase Curaca.

L

- *Latinoamérica*: Se refiere a las naciones actuales localizadas en el hemisferio occidental y que tienen el español y portugués como idioma.
- *Ladino*: Indio que sabía hablar español y podía servir como intérprete.
- *Leyes de Burgos*: Primer código legislativo establecido por la monarquía española para las Indias, con orden expresa de que se imprimiera al instante y se divulgara lo más posible. Firmadas el 27 de diciembre de 1512 en Burgos y conocidas también como “Ordenanzas dadas para el buen regimiento y tratamiento de los indios”.
- *Leyes Nuevas*: Reforma de la legislación indiana realizada en 1542 y relacionada con el gobierno de la América hispana, cuyo principal punto de interés radicó en lo referido al sistema de encomiendas, anulándose la esclavitud y suprimiéndose el requerimiento.
- *Lienzo*: El término con frecuencia se refiere a las pinturas indígenas en tela que muestran las tierras comunales e historia.
- *Lima*: La ciudad capital del Virreinato del Perú.
- *Llama*: (Quechua) Pequeño animal camélido nativo de los Andes y que es utilizado como animal de carga y como fuente de carne y lana.
- *Lliclla*: (Quechua) Chal utilizado por las mujeres andinas y sujetado al frente con un tupu. También: lliqla or lliklla.

M

- *Macana*: Pesada maza de madera utilizada por los indígenas americanos como arma cuerpo a cuerpo. Especialmente famosas eran las aztecas, que incorporaban varias hojas afiladas de obsidiana.
- *Maguey*: (Taíno) Planta de agave, cuya savia ha sido fermentada para crear pulque y cuyas fibras son utilizadas para hacer tejidos.
- *Malinche, La*: Conocida también como doña Marina, esta mujer, probablemente de origen maya, fue la traductora principal para Hernán Cortés en su conquista del imperio azteca. Era también su consorte y dio a luz a los primeros niños mestizos de la América española.
- *Manila*: Puerto y ciudad principal en las Filipinas y centro del comercio entre Asia e Hispanoamérica durante el periodo colonial.
- *Mascapaycha*: (Quechua) Cinta para el pelo, decorada con un borde rojo y usada solamente por el soberano inca en tiempos prehispánicos. En el periodo colonial fue usada por la elite inca gobernante en festivales religiosos y otras ocasiones oficiales. También: maskaypacha.
- *Maya*: Pueblo indígena que hoy vive predominantemente en la América Central, en los estados nacionales de México,

Guatemala, Honduras, Belice y El Salvador. En tiempos precolombinos, los mayas vivían en distintivas ciudades-estado, muchas de las cuales sobrevivieron la llegada de los europeos. “Maya” también se refiere, en general, a las lenguas habladas por dicho pueblo.

- *Mayorazgo*: Institución del derecho civil destinada a perpetuar en una familia la posesión de ciertos bienes — generalmente tierras— en favor del primogénito. Provocan una rígida organización, y no pueden venderse, traspasarse o hipotecarse, generando una clara tendencia latifundista, vinculando la posesión de tierras al ascenso socioeconómico de los linajes. Tuvo una especial relevancia en la América española.
- *Mazamorra*: Comida popular criolla hispanoamericana, consistente básicamente en maíz muy bien cocido.
- *Meco*: Término despectivo que describe a una persona indígena que no vive en una comunidad establecida, que no se ha convertido al Cristianismo o aceptado una forma “civilizada” de vida. El término se deriva de la palabra “Chichimeco” que fue utilizada en el Valle de México en tiempos prehispánicos para describir de manera negativa a gente nómada o semi-nómada.
- *Mestizaje*: Palabra que describe la mezcla de culturas y etnias en el Nuevo Mundo.
- *Mestizo*: Una persona de descendencia indígena y europea. Véase también: Casta.
- *Mit'a*: (Quechua) Sistema de trabajo o repartimiento forzado, consistente en el trabajo rotativo y obligatorio del indígena en proyectos considerados vitales para el bienestar de la comunidad. Especialmente conocido es el puesto en marcha en las minas de plata de Potosí por el virrey de Perú. Los trabajadores eran llamados mitayo. También “mita” en español.
- *Mixteca*: (Náhuatl) Grupo étnico del sur de México, así como la lengua que hablan. Durante la época prehispánica, los mixtecos desarrollaron un muy particular estilo de pintura y forma de tallado expresión, los cuales continuaron en los primeros años después de la conquista española. En la actualidad la lengua mixteca se sigue hablando en México.
- *Morisco (tercerón)*: Persona de descendencia multirracial, cuyo padre era europeo de raza blanca y su madre mulata. Se habla de tercerón al no distinguir qué progenitor era de qué etnia.
- *Morrión*: Casco de infantería usado en los siglos XVI y XVII, con sus bordes arqueados y una cresta encima. Dado su extensivo uso entre los conquistadores españoles se ha convertido en un auténtico símbolo de los mismos, pese a que no fue exclusivo de ellos, ni el único tipo de casco que utilizaron.
- *Mulato o pardo*: Persona multirracial de descendencia africana. En la América española, según la definición impuesta por el sistema de castas, los mulatos tenían un progenitor de descendencia africana y uno de descendencia europea; en la práctica, las personas etiquetadas como mulatos podían tener padres o antepasados multirraciales o indígenas. Véase también: Casta.

N

- *Nahua*: (Náhuatl) Grupo étnico del valle central de México cuyo imperio prehispánico, el Imperio Azteca, fue derrotado por los españoles en 1521. El Náhuatl, su lengua indígena,

fue la “lingua franca” durante el período colonial en Nueva España y es todavía de uso actual en México.

- *Náhuatl*: (Náhuatl) La lengua hablada por los Nahuas, grupo étnico del valle central de México, cuyo imperio prehispánico, el Imperio Azteca, fue derrotado por los españoles en 1521. La lengua, cuyo nombre significa “lenguaje claro” es en la actualidad hablada en algunos pueblos de México.
- *Nueva Andahucía*: Esta gobernación colonial comprendía la costa norte de Colombia y Venezuela hasta el Cabo de la Vela.
- *Nueva Extremadura*: Región al norte de la Nueva España que comprendía el actual estado de Coahuila y parte de Texas, siendo la capital Santiago de Monclava.
- *Nueva Galicia, Reino de la*: El llamado Reino de la Nueva Galicia comprendía los actuales estados de Nayarit, Jalisco, Colima, Aguascalientes y parte de Sinaloa, Zacatecas y San Luis de Potosí.
- *Nueva Granada, Virreinato de la*: También conocido como Virreinato de Santafé, creado en 1717 por medio de la unión de los territorios de las reales audiencias de Santa Fe de Bogotá y Quito (escindidos del Virreinato del Perú) y el territorio de la Capitanía General de Venezuela (con anterioridad parte de la Real Audiencia de Santo Domingo), comprendiendo las actuales naciones de Colombia, Ecuador, Panamá y Venezuela. Su capital era Santa Fe de Bogotá.
- *Nuevo Reino de Granada*: Nombre dado al territorio de la Real Audiencia (1550-1717) y posterior Virreinato (1717-1819) cuya sede fue Santa Fe de Bogotá.
- *Nuez de Tagua*: Semilla de una palmera, también conocida como tagua, que crece en la selva tropical ecuatorial, así como en Panamá, Colombia y Perú. La mayoría de las nueces de Tagua son similares a las nueces en tamaño, aunque pueden llegar a ser tan grandes como pomelos. Cuando se secan, el interior de la nuez se vuelve duro como el marfil. Los artesanos la tallaban, y aún lo hacen. También se conoce como “marfil vegetal”.
- *Ñusta*: (Quechua) Una mujer de la nobleza andina, descendiente de los soberanos del imperio Inca.

O

- *Obraje*: Fábrica de textiles. Su dueño era un obrajero.
- *Ochava*: Un octavo de vara, aproximadamente cuatro pulgadas (unos 10 cm.).
- *Olmecas*: Cultura precolombina antigua que prosperó en Centroamérica, principalmente en los estados mexicanos de Veracruz y Tabasco, hacia 1200 a.C.-400 a.C. Otros pueblos precolombinos posteriores, como los mayas y los aztecas, coleccionaron y valoraron los artefactos olmecas.
- *Ordenanza*: Un decreto.
- *Órdenes*: Grupos de frailes o monjas dentro de la Iglesia católica que se adhieren a conjuntos de reglas adicionales para gobernar sus vidas.
- *Órdenes regulares*: Miembros de las órdenes “regulares” (del latín *regulus* o *reglas*) tomaron votos distintos a los de los curas “seculares”, quienes se encontraban bajo la autoridad de la prelatura regional. En la América española, los Franciscanos, Dominicos, Agustinos y Jesuitas fueron las órdenes regulares más destacadas.
- *Orisha*: Espíritu sagrado venerado en las prácticas religiosas que se conocen hoy como Santería, Vodun y Candomblé.

Con raíces del oeste africano, y particularmente yorubas, los orishas cruzaron el Atlántico con los esclavos traídos a la fuerza al Caribe, a Brasil y a otras partes de las Américas. También: orixa.

- *Otomí*: Pueblo indígena del México central. Su lengua indígena también se llama otomí.

P

- *Pachamama*: (Quechua) Deidad de la tierra de los Andes, y que en la mentalidad andina, se fusionó con la Virgen María, y continuó siendo adorada durante la época colonial.
- *Paño azul*: Proveniente de las fábricas de textiles de Quito.
- *Paraguay, El*: Extensa región dividida por el Río Paraná, en gran parte coterminal con las modernas naciones de Paraguay, Argentina y Brasil.
- *Parroquia*: División administrativa de un diócesis.
- *Patacón*: Una moneda, generalmente hecha de plata y cuyo valor varía.
- *Perú, El*: Nombre con el cual España nombro a su Virreinato del sur. El Virreinato del Perú se extendía a través de Panamá, casi todo Sudamérica con la excepción de Venezuela, que era parte de Nueva España y Brasil, que pertenecía a Portugal. La ciudad capital del virreinato era Lima.
- *Perulero*: Comerciante peruano que comerciaba directamente con los mercados en Europa, las Indias y el lejano Oriente.
- *Peso*: Una moneda de plata, la unidad principal de dinero en las colonias, con un peso aproximado de 27 gramos.
- *Petaca*: Un baúl, a menudo hecho de piel animal con cierres de metal.
- *La Plata*: Nombre de un virreinato creado en 1776, segregado de la parte este del virreinato de Perú. Comprendía los estados actuales de Bolivia, Paraguay, Uruguay y Argentina, y su capital era Buenos Aires, hoy en Argentina.
- *Portal*: Puerta.
- *Posa*: Pequeña capilla que se encontraba en la esquina del atrio de una iglesia. Aunque no del todo desconocidas en Europa, las posas son típicas en las iglesias construidas en la Nueva España durante el período colonial temprano.
- *Potosí*: Pueblo minero al pie del Cerro Rico, localizado actualmente en Bolivia, cuyas ricas vetas fueron la fuente principal de plata mundial durante el período colonial.
- *Prehispánico*: Se refiere a la época anterior al descubrimiento de América anterior al descubrimiento y conquista de América por los españoles. Sinónimo de precolombino (antes de Cristóbal Colón).
- *Presidio*: Cuartel o fuerte.
- *Pueblos*: Tanto el grupo de comunidades instaladas en el sudoeste de los Estados Unidos, como la gente que vive en dichos asentamientos.

Q

- *Qhipu*: Véase Khipu.
- *Quechua*: Lenguaje amerindio todavía hablado en los Andes. Era la “lingua franca” del imperio Inca.
- *Quetzalcoatl*: (Náhuatl) Deidad prehispánica cuyo nombre se traduce como “Serpiente emplumada”. Generalmente el

protector de los gobernantes, se le rendía culto a lo largo del México Antiguo.

- *Quincha*: (Quechua) Técnica de techado andina que utiliza cañas tejidas recubiertas de yeso.
- *Quinto real*: Tributo que percibe la Corona española de la quinta parte (20%) sobre todos los metales preciosos extraídos de ríos, montes y minas, así como de los rescates efectuados.

R

- *Real*: Moneda de plata, que pesa aproximadamente tres gramos y cuyo valor es el octavo de un peso.
- *Requerimiento*: Manifiesto leído por los conquistadores españoles a los indígenas en el que se les instaba a convertirse al cristianismo y a aceptar el sometimiento pacífico a la Corona hispánica; caso contrario podrían ser objeto de una “Guerra Justa”. La institución, convertida en un requisito legal previo para cualquier acción armada, se pervirtió rápidamente porque la lectura se hacía en español, idioma éste que desconocían los indios.
- *Rescatar*: Práctica de traficar por contrabando en las colonias de la América española. También la práctica de intercambiar fruslerías con los indígenas a cambio de objetos valiosos. A dicha práctica se la conocía como “empresa de rescate”.
- *Retablo*: Una obra de arte que cubre el muro tras el altar en una iglesia, hecha de madera o mampostería. En Hispanoamérica, los retablos contenían tradicionalmente imágenes esculpidas de santos y figuras de la iglesia o contenían lienzos pintados con dichas imágenes.
- *Revolta de los Pueblos*: La revuelta indígena más exitosa en contra de la colonización de la América Española. En 1680, los pueblos de Nuevo México se unieron y expulsaron de sus tierras y comunidades a los colonizadores españoles y frailes. Por doce años los españoles se mantuvieron alejados. Fue hasta 1692, que pudieron restablecer una presencia permanente en Nuevo México.
- *Río Grande*: El río que fluye a través del sudoeste de los Estados Unidos y a lo largo de la frontera entre las naciones actuales de México y Estados Unidos. Este río se origina en las montañas de San Juan, en Colorado, y desemboca en el Golfo de México en Brownsville, Texas. Era la columna vertebral de gran parte de la agricultura y los asentamientos indígenas en el norte de la América española, particularmente entre los Pueblos.
- *Rodelero*: Soldado de infantería armado con espada y rodela. Solía llevar asimismo armadura ligera, y fue habitual de la Conquista, dado que su equipamiento le permitía movimiento ágiles y rápidos, ventaja táctica muy habitual en la jungla o sitios angostos.

S

- *Salón de dosel*: Una habitación, en las casas más adineradas de Hispanoamérica, con marquesina (dosel) bajo la cual se colgaban retratos importantes. Estas habitaciones eran a menudo amuebladas con objetos de alto valor, incluyendo mobiliario, obras de arte e importaciones tanto de Asia y Europa.
- *Santo Domingo*: Isla en el Caribe que fue una de las primeras en ser colonizadas por los españoles. En el siglo

XVII, era la sede de la Audiencia; en la actualidad la isla está dividida entre la República Dominicana y Haití.

- *Sapa Inka*: (Quechua) El título del supremo gobernante del imperio Inca en tiempos prehispánicos. El Sapa Inca era de acuerdo a documentos históricos un gobernante masculino. Las reinas incas eran llamadas coyas. También: Sapa Inca.
- *Saqsawamán*: (Quechua) Enorme estructura inca en la colina sobre la ciudad de Cuzco. En tiempos pasados sirvió como fortaleza y centro religioso; su recaptura por parte de fuerzas españolas en mayo de 1536 fue un punto decisivo en la guerra de la Conquista. También: Saksawaman, Sacsahuaman.

T

- *Tahuantinsuyo*: (Quechua) Imperio de los cuatros costados. Término con el que se hace referencia a los territorios del Imperio Inca.
- *Taíno*: (Taíno) Un grupo de Amerindios que habitaban la región del Caribe en la época de la conquista española.
- *Tenochtitlan*: (Náhuatl) Capital del imperio azteca, que hoy se encuentra debajo de la Ciudad de México.
- *Tequitqui*: (Náhuatl) En Náhuatl el término significa “trabajador” o “contribuyente”. Inscrito en el siglo XX por los eruditos para describir la decoración en la escultura y la arquitectura creada en la Nueva España en el siglo XVI y que fusionó temas europeos con el trabajo artesanal indígena.
- *Tercia*: La tercera parte de una vara, aproximadamente once pulgadas (unos 28cm.).
- *Teúles*: (Náhuatl) Extraños, forasteros. Término con el que los aztecas se referían a los conquistadores españoles de la hueste cortesiana.
- *Tezontle*: (Náhuatl) Piedra rojiza de origen volcánico utilizada en la construcción de edificios en la Nueva España.
- *Tierra Firme*: Término con el que se hace referencia al continente americano diferenciándolo de las islas antillanas del Caribe, punto inicial del proceso descubridor, conquistador y colonizador.
- *Tlacuilo*: (Náhuatl) Un escriba y pintor indígena. Durante la época prehispánica tlacuilos sumamente capacitados crearon libros ilustrados y otros registros para la corte Azteca en Tenochtitlan, así como para los líderes de las comunidades indígenas, sacerdotes y familias de alta jerarquía a lo largo del Valle de México.
- *Tlatoani*: (Náhuatl) Gobernante indígena del Valle de México en el siglo XVI, cuyos poderes y elección generalmente siguieron tradiciones prehispánicas.
- *Tocapu*: (Quechua) Tejido confeccionado con un diseño de rectángulos pequeños decorados individualmente llevado solamente por la elite nativa de más alto rango en los Andes. También: tokapu, toq'apu.
- *Tolteca*: (Náhuatl) Grupo étnico prehispánico cuyo centro era la ciudad de Tula. En los siglos XV y XVI, antes y después de la conquista, Tula y los toltecas eran percibidos como el modelo ideal de alta cultura por los indígenas del valle central de México.
- *Tomín*: Una moneda cuyo valor es un real, una moneda de plata que pesa cerca de tres gramos.
- *Trauma de la conquista*: Fenómeno que se dio en algunos pueblos indígenas tras su derrota militar, que fue interpretado por éstos como un abandono de sus dioses,

generando un fuerte desgano vital en muchos de los nativos, lo que se manifestó en una drástica caída de la fertilidad, abortos, infanticidios, suicidios colectivos y ausencia de conatos de resistencia posterior.

Tupu: (Quechua) Un broche largo, generalmente decorado, utilizado por las mujeres andinas para detener la **lliclla**.

U

- *Unku*: (Quechua) Una túnica de tela tejida y sin mangas, que llega hasta arriba de las rodillas y que es utilizado por los hombres andinos.

V

- *Vara*: Una unidad de medida lineal de aproximadamente treinta y tres pulgadas (unos 85 cm.).
- *Vicuña*: Animal camélido nativo de los Andes, apreciado por su lana fina y sedosa.
- *Virreinal*: Perteneciente al Virreinato, o el período durante el cual Hispanoamérica era una colonia, dividida en Virreinos.
- *Virreinato*: El distrito administrativo más grande establecido por la Corona española en sus colonias. La cabeza, el Virrey, era la persona más importante después del rey. En 1700, habían establecidos dos Virreinos: Nueva España y Perú. Los Virreinos de Nueva Granada y Río de la Plata fueron creados en el siglo XVIII.
- *Virreinato del Perú*: Geográficamente llegó a abarcar desde el Istmo de Panamá hasta el extremo sur de Sudamérica bordeando principalmente el Océano Pacífico y también parte del Atlántico, superando su extensión los límites del Imperio Inca. Su capital fue la ciudad de Lima.
- *Virreinato de la Nueva España*: Principal virreinato español en las Indias, se extendían desde los actuales estados de Arizona, California, Colorado, Nevada, Nuevo México y UTA en los Estados Unidos hasta Costa Rica en Centroamérica, así como la región antillana del Caribe. Su capital, la Ciudad de México, fue erigida encima de las ruinas de la capital azteca, **Tenochtitlan**.
- *Virreinato del Río de la Plata*: Se crea en 1776, con capital en Buenos Aires, y abarcando los territorios de los actuales Argentina, Uruguay, Paraguay, Bolivia, parte de Chile y parte de Brasil.
- *Virrey*: La cabeza del distrito administrativo (Virreinato) más grande establecido por la Corona española en sus colonias. La persona más importante tras del rey.
- *Visita general*: Una visita oficial de inspección hecha por un visitador, generalmente para hacer un inventario de una región completa. Los censos eran generalmente llevados a cabo como parte de la visita general.
- *Visitador*: Inspector oficial del gobierno español que periódicamente comprobaba la actuación de los funcionarios del gobierno.

W

- *Wak'a*: (Quechua) Altar sagrado andino. Las waka's pueden ser lugares en el paisaje, piedras, esculturas o momias. También: huaca.

Y

- *Yerba mate*: Té hecho de las hojas de la planta de mate, cultivado en su mayor parte en Paraguay.
- *Yuca*: Arbusto cultivado en las Indias por su raíz comestible. También conocido como mandioca, casava o casabe.

Z

- *Zambo*: Persona de descendencia multirracial, cuyo padre era de origen indio y su madre negra.
- *Zapoteca*: (Náhuatl) Grupo étnico que habita el estado moderno de Oaxaca en México. Antes de la conquista, los zapotecas rendían tributo al imperio azteca.
- *Zemi*: (Taíno) Antepasado deificado y venerado en el Caribe. Zemís se encontraron entre los primeros objetos indígenas coleccionados por los europeos en el Nuevo Mundo y enviados a Europa como curiosidades.
- *Zócalo*: Plaza pública, a menudo la plaza principal en una ciudad hispanoamericana.

Glosario Náhuatl y Nombres

Dado que uno de los escenarios más llamativos y fascinantes de este período histórico es la conquista del Imperio azteca, y que el pueblo mexica es de los más fascinantes, hemos considerado que sería útil proporcionar un glosario básico náhuatl (el idioma azteca), incluyendo algunos nombres y apodos para facilitar la interacción con dicho pueblo. Las palabras en cursiva indican su significado literal (si lo hay) o su nombre actual.

Animales

- *Cipactli*: Lagarto.
- *Coatl*: Serpiente.
- *Conepatl*: Mofeta.
- *Cozcacuauhtli*: Zopilote.
- *Cuauhtli*: Aguila.
- *Itzcuintli*: Perro.
- *Mazatl*: Venado.
- *Ocelotl*: *Ocelote*. Felino mexicano salvaje, más pequeño que el jaguar.
- *Ozomotli*: Mono.
- *Tlacuache*: Animal marsupial.
- *Toxtli*: Conejo.
- *Tzanatl*: Pájaro parecido al tordo.
- *Zopilote*: Ave carroñera, parecida al buitre.

Árboles y plantas

- *Ahuéhuatl*: Árbol de la familia de las coníferas.
- *Amatl*: Árbol cuya corteza tiene propiedades mágicas.
- *Cihuaopatli*: Hierba sedante. Se usa para ayudar a dormir.
- *Huizachi*: Planta leguminosa.
- *Ixtle*: Planta de cuya fibra se hacen estropajos.
- *Iztacpatli*: Planta medicinal.
- *Mamey*: Árbol frutal.

- *Pozaulizpatli*: Planta medicinal.
- *Xochitl*: Flor.
- *Zapote*: Árbol frutal.

Cargos públicos

- *Aichacahuitli*: Alguacil.
- *Calpichque*: *Cabeza civil*. Alcalde.
- *Cihuacóatl*: *Mujer serpiente*. Se trataba de un hombre, virrey del emperador azteca.
- *Cihuateopixqui*: Sacerdotisa.
- *Tlacohtatl*: Capitán principal del ejército.
- *Tlamacazqui*: *Dueño de la llama*. Sacerdote.
- *Tonalpohualli*: Astrólogo.

Comida y bebida

- *Atole*: Harina de maíz cocida y mezclada con agua o leche, formando un puré muy claro que se toma caliente.
- *Chayote*: Fruto de la chayotera. Tiene forma de pera, de 10 a 20 cm. de largo, carne parecida al pepino y una única pepita grande.
- *Chilacayote*: Calabaza blanca.
- *Chilli*: *Chile*. Guindilla picante.
- *Etzalcualtli*: Potaje de judías y maíz.
- *Guacamole*: Mezcla triturada de tomate, chile y aguacate.
- *Guanábana*: Chirimoya.
- *Mole*: Salsa hecha de especias picantes y chocolate.
- *Ocñli*: *Pulque*. Bebida fermentada del jugo del maguey.
- *Pinole*: Pasta dulce hecha con harina de maíz tostada.
- *Tamali*: Masa de harina de maíz mezclada con carne y especias picantes o confitura, y cocida al vapor.
- *Tomatl*: Tomate.
- *Tlachcali*: *Tortilla*. Tortita de harina de maíz, agua y sal, fermentada con un poco de ceniza y frita con manteca. Es el equivalente al pan entre los pueblos náhuas. Suele comerse con mole o guacamole.
- *Tlacatlaolli*: Guiso de maíz y carne humana cocida.
- *Xococatl*: *Chocolate*. Bebida fortificante hecha con los granos del cacao.

Prendas de vestir

- *Cactli*: Sandalias.
- *Cueitl*: Falda femenina.
- *Huipili*: Camisa sin mangas.
- *Maxtlatl*: *Taparrabos*. Banda de tela para cubrir el sexo masculino. Rodea la cintura y los extremos cuelgan por delante y por detrás como palmo y medio.
- *Tilmatli*: Tela rectangular que da la vuelta al cuerpo cubriendo hasta poco más debajo de la cintura. Pasa por debajo de la axila y se sujeta con un nudo encima del hombro izquierdo.
- *Xicoli*: Camisa abierta por delante, usada por sacerdotes y guerreros.

Vocabulario básico

- *Acatl*: Caña.

- **Anianime:** Prostitutas.
- **Atl:** Agua.
- **Auchcautín:** Gente humilde.
- **Aztlán:** “Lugar blanco, Tierra de Garzas, Tierra de la madrugada” (los cronistas no se ponen de acuerdo) Patria original mítica de los aztecas.
- **Calli:** Casa.
- **Callpulli:** Barrio. Agrupación urbana que incluía tierras comunales, jefes, escuelas y funcionarios propios.
- **Calmecac:** Hilera de casas. Escuela del templo para los hijos de los nobles.
- **Ceceniacahualquiza:** Alinear.
- **Cempohual:** “Veinte”. Muchos.
- **Chalchihuite:** Esmeralda. Piedra preciosa.
- **Copal:** Incienso creado a partir de la resina de ciertos árboles.
- **Cur:** Templo.
- **Cuauhnahuac:** Lindero de bosque.
- **Ehecatl:** Viento.
- **Huehuett:** Tambor vertical, hecho con un trozo de tronco vacío, que se toca con las manos o con unos bastones.
- **Icnelili:** Gracias.
- **Icpali:** Silla.
- **Macahuitle:** Bastones con trozos de obsidiana incrustados, usados a la manera de espadas.
- **Malinalli:** Enredadera. Cuerda.
- **Miquiztli:** Muerto.
- **Ollin:** Movimiento.
- **Opoton:** Hedor, olor desagradable.
- **Petatl:** Petate. Esterilla de fibra para dormir.
- **Pinavística:** Pudor.
- **Pochteca:** Gran comerciante.
- **Poctli:** Humo, vapor.
- **Tamemes:** Ganapán, Hombre (tras los españoles, también animal) que lleva la carga.
- **Techpochcalli:** Casa de jóvenes. Escuela militar.
- **Tecpatl:** Pederal.
- **Teocalli:** Casa de dios. Templo.
- **Teponachte:** Tambor ritual, hecho con el tronco de un árbol vacío. En la parte de arriba tiene dos lengüetas que ocupan casi toda la longitud del instrumento. Con unos bastones se golpea sobre las lengüetas y se obtienen diversos sonidos, ya sea dado el golpe cerca o lejos de la rendija.
- **Tequiauchcauhcali:** Reunión de guerra.
- **Tianquiztli:** Mercado.
- **Tihui:** “Vamos” Orden imperativa.
- **Tititl:** Médico.
- **Tlaelcuam:** “Comerse los propios excrementos”. Confusión.
- **Tlatacotin:** Esclavo.
- **Tlatoani:** Gran orador. Jefe civil, religioso y militar.
- **Tzompantli:** Muro de cráneos. Edificio donde se exhibían las calaveras de los sacrificados.
- **Xacali:** Casa de paja.
- **Xihuitl:** Año solar de 365 días.
- **Xiuhmopili:** Atadura de años. Siglo de 52 años.

Nombres

El “tzin” es una partícula reverenciadora, que se pone al final del nombre para honrarlo, del mismo modo que los musulmanes anteponen el “al”, los castellanos el “don” y los catalanes el “mossen”.

Muchas veces el nombre iba acompañado de un apodo, a manera de apellido. Por ejemplo, Momanatzin Tiachcauhan significa “el excelentísimo Monana, el Valiente”. También se puede añadir al nombre su cargo público, si lo tiene.

- **Nombres masculinos:** Aachoatic, Acachilotic, Acacueyatl, Acholi, Achoquen, Achín, Acitli, Ahuítzotl, Aitzlicuáhuítl, Alo, Apl, Atlauhtli, Azcatl, Cacachpon, Cacacilin, Costic, Cuachicchic, Cualocatl, Cuathachli, Cuecuchqui, Hauautli, Huautli, Icauiac, Macoatl, Malacotl, Matotli, Maxtli, Mexihuitl, Mistecatetl, Mizquitl, Momana, Moyotl, Nachitl, Nepichiol, Ocelomichín, Ocotl, Ocuic, Ocuilin-Olin, Olotl, Ostoc, Oyametl, Papalomichín, Patli, Pinotl, Polucatl, Popoyauch, Popóyotl, Quiltomil, Tepozan, Tetlamin, Tiachcauhan, Tianxcauan, Tlacapili, Tlachilotl, Tlachitohuia, Tlamani, Tlamayocatl, Tlautzquili, Tohuahuitl, Tzomitl, Uitzilatl, Xalchocotl, Xich, Yamoli, Yomitl.
- **Nombres femeninos:** Chiotl, Coatlicue, Cueitl, Nemtácatl, Nocheztl, Pisietl, Teicu, Tiacapa, Tlaco, Tlaelcuam, Utzquilitl, Xucotzin.

Apodos

- **Netzahualcóytl:** Zorro hambriento.
- **Nitlatilpatlatoa:** Inútil, manazas.
- **Nomantzin:** Madre.
- **Ocelotl:** Ocelote.
- **Opoton:** Maloliente.
- **Papalotl:** Mariposa.
- **Pezotli:** Tragón.
- **Onotlatzihuizeac:** Vago, gandul.
- **Tetamachquinqui:** Que mide a palmo.
- **Tezozomoc:** El que sufre ahogos.
- **Tiachcauhan:** Valiente.
- **Tomazichoa:** Pedante, sabelotodo.
- **Toxtli:** Conejo.

Fuentes de información

Han sido muchas y muy diversas las fuentes de información de las que he bebido para la redacción del presente dossier, y es por ello que no me atrevería a poner la mano en el fuego por que las haya recordado todas para incluirlas aquí. Intentaré hacer un resumen de las mismas para su mejor aprovechamiento por vuestra parte, por mero interés o incluso por expandir conocimientos en la materia si ha despertado vuestra curiosidad.

Sirvan además de agradecimiento y reconocimientos a aquellas fuentes oficiales de las que he bebido, a las que hay que darles la parte del león en el mérito de este trabajo: sin ellas nada de esto hubiera sido posible, con especial relevancia de la página web de la sobre la Historia de Iberoamérica de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

- **Carreño Palma, Luis.** *Emigración y colonización española en América* (Artículo).
- **Castrillo Mazeret, Francisco.** *El soldado de la conquista.*
- **Cebrián, Juan Antonio.** *La aventura de los conquistadores & Pasajes de la Historia II: Tiempo de héroes.*
- **Elliott, John H.** *Imperios del mundo atlántico.*
- **Gacto Fernández, Enrique. Alejandro García, Juan Antonio. García Marín, Jose María.** *Manual básico de Historia del Derecho.*
- **Laviana Cuetos, María Luisa.** *La América española, 1492-1898 – De las Indias a nuestra América.*
- **Morales Padrón, Francisco.** *Historia del Descubrimiento y Conquista de América.*
- **Serrera Contreras, Cap.** *La Conquista, Tomo VIII, Historia de España*, de Domínguez Ortiz.
- Web: Pontificia Universidad Católica de Chile. Instituto de Historia. *Historia de Iberoamérica* (http://www.puc.cl/sw_educ/historia/iberoamerica/index.html).
- Web: Vistas. Cultura Visual de Hispanoamérica (1520-1820). *Glosario* (http://www.smith.edu/vistas/vistas_web/espanol/index.html).
- Web: *Wikipedia*, la enciclopedia libre (<http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>).

Para saber más

¿Y por qué detenerse aquí? Si tras leer este dossier sientes la llamada del Nuevo Mundo, tienes ganas de “hacer las Indias”, de acompañar a los valientes conquistadores en su periplo por aquellas tierras extrañas allende los mares, has de saber que se tratará de un largo pero placentero camino, que puede recorrerse de muchas formas distintas. Y para que no os perdáis, aquí os ofrecemos un mapa con indicaciones de algunas de ellas. Que lo disfrutéis.

Bibliografía

- **Allende, Isabel.** *Inés del alma mía.*
- **Asensi, Matilde.** *Tierra Firme: La vida extraordinaria de Martín Ojo de Plata.*
- **Cebrián, Juan Antonio.** *La aventura de los conquistadores & Pasajes de la Historia II: Tiempo de héroes.*

- **Díaz del Castillo, Bernal.** *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España.*
- **Elliott, John H.** *Imperios del mundo atlántico.*
- **Ibáñez, Ricard.** *La monja alférez.*
- **Morales Padrón, Francisco.** *Historia del Descubrimiento y Conquista de América.*
- **Pérez-Reverte, Arturo.** *Ojos azules.*
- **Trillo, Carlos y Breccia, Enrique.** *Alvar Mayor* (Cómic).
- **Vázquez-Figueroa, Alberto.** *Centauros.*
- **Vázquez-Figueroa, Alberto.** Saga “Cienfuegos”.

Filmografía

- *1492: La conquista del paraíso* (1992), Ridley Scott.
- *Aguirre, la cólera de dios* (1972), Werner Herzog.
- *Apocalypto* (2006), Mel Gibson.
- *Cabeza de Vaca* (1991), Nicolás Echevarría.
- *El Dorado* (1988), Carlos Saura.
- *El Nuevo Mundo* (2005), Terrence Malick.
- *Elizabeth: La Edad de Oro* (2007), Shekhar Kapur.
- *Hijos del viento* (2000), José Miguel Juárez.
- *La Fuente de la vida* (2006), Darren Aronofsky.
- *La misión* (1986), Roland Joffé.
- *La otra conquista* (2000), Salvador Carrasco.
- *La ruta hacia El Dorado* (2000), Bibó Bergeron, Don Paul (Animación).
- *Piratas del Caribe: La Maldición de la Perla Negra* (2003), Gore Verbinski.
- *Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto* (2006), Gore Verbinski.
- *Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo* (2007), Gore Verbinski.
- *Pocahontas* (1995), Mike Gabriel, Eric Goldberg (Animación).

Ludoteca

- *Age of Empires III* (y su expansión *The Warchiefs*).
- *Anno 1503.*
- *Anno 1602.*
- *Europa Universalis II.*
- *Europa Universalis III* (con sus expansiones *La Ambición de Napoleón* e *In Nomine*).
- *Medieval II: Total War – Kingdoms*, Campaña de América.
- *Port Royale 2: Imperio & Piratas.*
- *Rise of Nations: Thrones & Patriots*, Campaña de la Conquista de América.
- *Sid Meier's Civilization IV: Colonization.*
- *Sid Meier's Pirates!*



EL CORRAL DE LA CRUZ

Pero todo esto quedaría en nada si al final de todo el viaje no hubiera lugar para una buena representación sobre las tablas. Es por ello que conocida la teoría, la práctica nos espera. Pues allende los mares un Nuevo Mundo lleno de aventuras, peligros, riquezas, enredos, muerte, romances y prosperidad os espera. A buen seguro que no habréis de hacerles esperar mucho, pues, como corresponde a un valeroso castellano.

Una Montaña de Oro

Por Jano

Aventura pensada para un grupo de 3 a 5 jugadores que manejen personajes duros, resistentes, y capaces de emplear todo tipo de armas, incluso artillería y explosivos. Soldados, conquistadores, marineros, alguaciles de la Santa Hermandad, moneros o aventureros, por ejemplo, serían bienvenidos, y quizás también un médico con su maletín —y todo lo demás— bien puesto en su sitio. La historia no requiere de mucha sesera, pero sí de actitud. Si los jugadores no se meten en la piel del personaje, un español del siglo XVI dispuesto a arriesgar la vida, la salud y hasta la misma alma por la promesa de un poco de oro, difícilmente asumirán las dificultades por las que van a pasar sus personajes. Es previsible que algunos de ellos no conseguirán terminar la aventura, pero les aseguramos que antes de morir tendrán tiempo para muchos sufrimientos...

Prólogo: Santiago de Cuba (Navidad de 1523)

Dice el pregonero en la Plaza Mayor

Por orden de Su Dignísima Excelencia el Gobernador desta capital y de la isla toda, Don Diego Velázquez, se hace saber:

Que en el día de Año Nuevo partirá de aquesta villa una nueva expedición hacia las costas de la Tierra Firme, bajo el mando del muy honorable y valeroso Adelantado Don Jaime Pedrarias, con el firme y gallardo objetivo de explorar aquellas tierras que aún permanecen ignotas para los españoles y desconocedoras de la santísima luz de nuestra Verdadera Fe. Así, tanto el Gobernador como el Adelantado conminan a todo aquél que en la ciudad disponga como debe de su propia impedimenta, y de los arrestos para cargar con ella y para emplearla donde y cuando se precise, y de la hidalguía que se requiere para seguir las órdenes de quien sabe darlas, a que acudan desde ahora mismo, o en cualquier momento durante los próximos seis días, al pórtico de la nueva catedral, donde podrán ser inscritos en la lista de los valerosos participantes desta nueva y gloriosa empresa que se acomete, como es de ley, en nombre de Su Majestad el Primer Don Carlos, en el de Su Santidad el Papa, y en el de toda la verdadera Cristiandad que tanta necesidad tiene, en estos días y estos lares, de paladines y

soldados. ¡Gloria y eterna fama a quienes respondan a este llamamiento!

Los detalles de la expedición

Los PJs se encuentran, como sus mercedes los avispados narradores ya habrán entendido, en la ciudad de Santiago de Cuba, capital de la gobernación y base principal de las expediciones llamadas “de rescate” que por estas fechas organizan los conquistadores españoles para explorar y saquear en todas las costas caribeñas de los actuales México, Centroamérica, Colombia y Venezuela, conjuntamente conocidas como Tierra Firme.

Como no dudamos de las ganas que tendrán nuestros personajes, y los jugadores que los manejan, de poner en riesgo sus pellejos en pos de las prometidas riquezas y aventuras, asumiremos desde ahora mismo que serán ellos, ya sea juntos o por separado, uno de los primeros grupos en acudir al llamamiento del pregonero para inscribirse en la anunciada expedición. En el pórtico de la mencionada catedral nueva, sede desde hace unos meses del obispado de la isla, nuestros aguerridos aventureros habrán de firmar un contrato en el que se especifican las condiciones generales del alistamiento. En esencia, dichas condiciones se resumen en que todos los participantes en la expedición se someterán durante la misma a las órdenes del adelantado Don Jaime Pedrarias, jefe y principal responsable de la financiación de la empresa, que deberán llevar su propio equipo, especialmente armas y protecciones, y que cobrarán un salario de dos reales diarios, al regreso del viaje, así como una parte proporcional del reparto de cualquier botín que durante la expedición pudiera conseguirse. Los únicos PJs que podrán beneficiarse de algún tipo de condición especial serán los especialistas —básicamente algún médico que pueda haber en el grupo—, que cobrarán cinco reales diarios en lugar de dos, los PJs que hayan gastado puntos en la virtud *Nobleza*, que tendrán estatus de oficiales y cobrarán por tanto dos ducados diarios, y el personal servil —pícaros, indios, esclavos, etc.—, que deberán estar al cargo de algún otro PJ y cobrarán, si cobran, en base a lo que su señor establezca..., y abone de su bolsillo, claro. También formará parte de la expedición un destacamento de hombres a caballo que igualmente se benefician de unas condiciones económicas especiales, pero dicha posibilidad no debe ni mencionarse porque, como luego se verá, en esta aventura en concreto nuestro grupo de personajes terminará yendo por libre y

de tal forma que no tendría sentido que alguno de ellos fuera a caballo. Si que puede permitirse, no obstante, la presencia de algún PJ marinerio en el grupo —marinero, no piloto ni ningún otro tipo de oficial—, ya que nuestros muchachos se van a hartar de barca.

Si los jugadores son de la variedad curiosa y pretenden informarse sobre los objetivos concretos de la expedición sólo podrán averiguar, previa superación de las tiradas oportunas, que estos se hallan en la todavía inexplorada región conocida como Yucatán, unos grados de latitud más al sur del lugar en el que desembarcaron las famosísimas expediciones de Cortés.

Una vez concluidos los prolegómenos legales, nuestros avezados conquistadores disponen, como ya se ha dicho, de seis días de asueto en la ciudad antes del amanecer del día de la partida, momento en el que deberán encontrarse pertrechados, sobrios y formados en la explanada frente a los muelles del puerto para la revista general que llevarán a cabo el adelantado y sus oficiales.

Por supuesto, recomendamos a nuestros narradores que se explayen cuanto crean conveniente en la descripción de esa imponente escena, pues hablamos de casi dos centenares de infantes y una veintena de caballeros, todos ellos enfundados en brillantes coseletes de acero y con las armas relucientes bajo el rojizo sol del amanecer, las barbas fieras, y el brillo del orgullo y la codicia en los ojos. Tras ellos, con un aspecto no tan lustroso, se encuentran los diversos grupos de hombres de condición servil que deberán ocuparse de las tareas propias de su rango y, frente a todos ellos, las dos carabelas y una impresionante *nao* —un tipo de embarcación, precedente directo del galeón— que aguardan el embarque de la tropa con los marineros ocupados ya en los preliminares de la navegación.

El viaje hasta la costa dura unas dos semanas y no presenta complicación alguna, salvo los inevitables casos de mareo y otros gajes de este duro oficio de conquistador.

Primera Parte: El Río

Poh Colquín

Tras este tiempo, pues, las tres embarcaciones alcanzan por fin una imponente barrera de coral, cayos, islotes y demás, situada a escasas millas frente a la costa. Allí, en la línea de costa, los conquistadores pueden divisar una pequeña ciudad de unos cuatro o cinco mil habitantes, ninguno de los cuales hará nada por hostigar ni por ayudar a los españoles. El nombre de esta ciudad es Poh Colquín, y al final de la aventura, en la sección titulada “La batalla de Poh Colquín”, se facilita un esquemático plano de la misma en el que los narradores podrán basarse para la pertinente descripción. Tras toda una mañana de complicadas maniobras, principalmente a base de remos, los tres barcos consiguen superar la peligrosa barrera y se internan en la ensenada de aguas cristalinas que hay entre ésta y la ciudad. En ningún momento han dejado de ser observados con curiosidad y mucha precaución por pequeños grupos de indígenas que se aproximan constantemente a la barrera y a los barcos españoles a bordo de rústicos botes de madera o de corteza de árbol. La mayoría de estos indígenas, todos varones, van cubiertos tan sólo con simples calzones de color blanco y lucen, como mucho, algunos adornos y baratijas hechos de conchas marinas, caracoles, coral, madera u otros materiales naturales del entorno,

pero una minoría de ellos se distingue del resto por su aspecto mucho más exótico y su porte majestuoso: se trata de algunos guerreros que, además de ir armados con macanas, maquahuitls, escudos y venablos arrojadizos, usan faldas y túnicas cortas de vivos colores, en lugar de blancas, y también sandalias de cuero. Exhiben igualmente una asombrosa variedad de joyas y adornos corporales entre los que se distinguen orejeras y narigueras de jade y nácar, grandes collares, pectorales y enormes cinturones decorados, pendientes en las orejas, las mejillas, los labios o los pezones, aros en la nariz, pulseras, brazaletes, anillos y fastuosos tocados de plumas. Todos ellos lucen, además, tatuajes y escarificaciones rituales por todo el cuerpo y pinturas corporales azules y amarillas, y no parece que de momento tengan intención de molestar a los extranjeros, pues ninguna de las barcas patroneadas por estos guerreros o soldados se acerca lo bastante como para poder arrojar uno de sus venablos. Si se acercan, no obstante, lo suficiente para recibir una buena descarga de arcabucería, no digamos ya de cañonazos, pero Don Jaime Pedrarias y sus oficiales prohíben terminantemente cualquier tipo de hostilidad contra los indios. Y ni uno ni otros se andan con chiquitas a la hora de castigar desobediencias.

Una última nota sobre el aspecto de los mayas: a cualquier PJ que supere una tirada de Espíritu le llamará la atención un extraño rasgo común a todos estos indígenas, guerreros y pescadores, y es que todos ellos parecen sufrir algún tipo de extraña deformación del cráneo que se lo alarga antinaturalmente hacia atrás y da a sus frentes una apariencia extraordinariamente achatada. Si la tirada fuera un crítico, también permitiría advertir que todos ellos parecen tener igualmente algún tipo de defecto en los ojos, pues estos se muestran estrábicos y desviados.

Finalmente, el adelantado Pedrarias ordena echar anclas a ciento cincuenta metros de la costa y, concluida la maniobra, tres grupos de hombres —el de los PJs entre ellos, acompañando, por ejemplo, al propio Pedrarias— abordan los tres botes auxiliares de los navíos y se dirigen al poblado. En la playa los aguarda un grupo de lo más curioso: ocho esclavos, reconocibles sobre todo por la ausencia de las deformaciones en el cráneo y los ojos antes explicadas, sostienen otros tantos postes de un enorme toldo bajo el que se resguarda del sol una variopinta serie de individuos. El más gordo de todos, que ocupa el lugar central de la sombra, es Huazam-Tek, cacique de la ciudad, que va vestido con más lujo que ninguno de sus subalternos; así lo atestiguan la desmesurada diadema rematada con plumas de pavo real que corona su testa y su extravagante antifaz de jade. Junto a él, los españoles se sorprenderán de encontrar a un individuo esmirriado y muy avejentado de evidente origen europeo. Su aspecto es el de un naufrago que llevara años sin darse un baño o cepillarse un poco el pelo y la barba, ambos de color gris, casi blanco. Por lo demás, va descalzo y se cubre únicamente con un andrajo informe que, en otro tiempo, debió de ser un hábito de fraile de color marrón. Se trata de Fray Germán Buenaventura, personaje importante en esta historia del que ya tendremos tiempo de hablar. Tras ellos se encuentran, además, otros cuatro ancianos, indios en este caso y sacerdotes para más señas, con un aspecto tan exótico como el del propio Huazam-Tek, con muchas plumas y adornos y luciendo cada uno de ellos una especie de túnica o pareo de vivos colores, además de multitud de fetiches y otros objetos de esotéricas funciones tales como colgantes de cráneos de pájaros y otras extrañas joyas. Todo el grupo se encuentra escoltado por una veintena de guerreros de élite, la guardia de corps de Huazam-Tek, que también permanecen bajo el toldo. Los PJs

podrán reconocer entre ellos a algunos de los guerreros que los han estado estudiando por la mañana desde sus barcas.

En cuanto el primer bote, que es el del adelantado y los PJs, arriba a la playa, Fray Germán abandona corriendo la protección del toldo y se dirige directamente hacia Don Jaime Pedrarias, a cuyos pies se arroja y, sin ningún reparo, comienza a besarle. Al pobre le faltan bastantes dientes y no parece que esté muy bien de la cabeza: llora profusamente y cuesta Dios y ayuda conseguir que suelte la pierna del aturrido Pedrarias quien, por su parte, no tiene otro remedio que aguardar un poco a que el fraile se serene para poder preguntarle, en primer lugar, si en este pueblo le han tratado bien. Ante la respuesta, que es afirmativa, el adelantado conmina a Fray Germán a que inicie sin más demora las presentaciones, y así comienza una pomposa escena en la que el fraile opera como regular traductor entre los dos potentados —dejando así en segundo plano al indio que Don Jaime traía consigo para el mismo fin—. Los escoltas de ambos, incluyendo a los PJs, ejercen desde sus puestos de convidados de piedra. Tras las formalidades iniciales, en las que Don Jaime y Huazam-Tek se transmiten los mejores deseos en nombre sus respectivos señores Don Carlos I de España y el *Halach Uinik Nah Pot Tecún Nachan* de los mayas mopanes, el adelantado español ordena el desembarco de toda la tropa en la playa y el establecimiento del campamento sobre su arena, operaciones éstas que llevarán el resto del día.

Entretanto, los indígenas están muy ocupados organizando una fiesta de bienvenida en la plaza principal de la ciudad, entre las mayores pirámides y ante la puerta de la casa de Huazam-Tek. El adelantado Pedrarias, junto a sus oficiales de mayor confianza, se retira un poco de todo el alboroto para poder así hablar en privado con Fray Germán. Aunque los PJs continúen ejerciendo como escoltas, en esta ocasión lo harán a distancia, sin poder escuchar ningún retazo de la conversación. Si, de todas formas, observan desde lejos la reunión, verán como el excéntrico fraile gesticula y hace grandes aspavientos, señalando hacia el interior de la jungla, y que estas intervenciones se alternan con frecuentes disquisiciones entre Don Jaime y sus oficiales. Es imposible que los PJs puedan deducir nada acertado del contenido concreto de la conversación salvo, quizás, que Fray Germán podría estar describiendo algo tal vez enorme que ha visto en el interior de la jungla.

A la caída de la noche, los españoles serán agasajados por los indios en la fiesta que estos últimos han preparado durante todo el día, en la que habrá música, impresionantes bailes y demostraciones atléticas por parte de los guerreros, y degustación de exóticos aunque no demasiado abundantes manjares: tamales y tortillas de maíz rellenas de verduras y algo de carne —de tipo desconocido para los españoles—, chiles y frijoles, y una asombrosa variedad de aguas de frutas. También, por primera vez en su vida, los PJs y sus compañeros podrán probar el extraño *xocolatl*, bebida elaborada a partir de semilla de cacao y agua. De todas formas, no entiendan los narradores que esta fiesta se desarrolla en un ambiente de verdadera fraternidad y cordialidad, que hasta aquí han llegado ya las noticias de las proezas de los sanguinarios conquistadores españoles, y lo único que están haciendo estos indígenas es lo que creen apropiado para tener a los extraños contentos y salvar los pellejos mientras llegan los refuerzos que ya se ha enviado a buscar a la capital de la provincia, Chactemal, que se encuentra a una semana de viaje a través de la selva. Así, las mujeres del poblado, ataviadas con faldas y mantos o con sencillos vestidos denominados *huipiles*, no se acercarán a ninguno de los españoles, ni habrá intercambios

de regalos, ni nada por el estilo. Todo resulta, por tanto, ligeramente forzado, rígido y ritual, y todo el mundo mantiene las distancias. Los españoles, por su parte, han recibido órdenes de no violentar en modo alguno, ni siquiera acercarse más de la cuenta, a ninguno de los indígenas, y especialmente a las mujeres. El Narrador decidirá si desea complicar la noche con algún tipo de encontronazo entre indios y españoles, pero en ese caso debería ser muy fino a la hora de llevar la situación sin estropear el desarrollo del resto de la aventura.

Una misión especial

En cuanto a los PJs, cuando el Narrador lo estime oportuno serán llamados a la tienda del adelantado, donde los aguardan el propio Don Jaime y sus oficiales, ya perennemente acompañados por el andrajoso fraile. Una vez todos reunidos, Pedrarias les explicará que el encuentro con Fray Germán ha abierto nuevas posibilidades para la expedición, y que ha decidido encomendarles una misión especial. La situación es la siguiente: resulta que el fraile formaba parte de la expedición que, por orden de Hernán Cortés, emprendió hace dos años Don Pedro de Alvarado y Contreras con las órdenes de descubrir y conquistar las tierras de Guatemala, situadas, según cree Don Jaime, al sur o sudoeste de donde ahora mismo se encuentran ellos. Debido a un infortunado accidente, Fray Germán quedó aislado del resto de la expedición, se perdió, y desde entonces ha estado vagando en soledad por estas tierras desconocidas. Y fue durante este vagabundeo que Fray Germán descubrió un portento que ya venían anunciando los más recientes rumores: la Montaña de Oro de Chan Duana, que brilla como el mismo sol, y que ahora mismo debe de estar esperando a ser redescubierta por alguien con los arrestos para volver a llegar hasta ella. Don Jaime ha decidido que ese alguien debe ser el grupo de los PJs que, acompañados por el fraile, habrán de separarse del contingente principal de la expedición, internarse en la jungla de tierra adentro y verificar la exactitud de la información. Es deseable también que traigan algún tipo de prueba pues, según Fray Germán, aunque él mismo se trajo un buen pedazo de oro puro y macizo consigo, éste pesaba demasiado y, finalmente, se vio obligado a abandonarlo tres días después de haberlo encontrado. Siguiendo las indicaciones del excéntrico eclesiástico, la primera parte del viaje se hará en barca, remontando un río que desemboca apenas un kilómetro al norte de Poh Colquín y que todos tuvieron la oportunidad de contemplar desde los barcos. A partir de un determinado punto que Fray Germán puede identificar, el grupo tendrá que abandonar el río y continuar a pie durante una semana o diez días. Las indicaciones del fraile no son aquí muy precisas, pero él afirma estar seguro del camino correcto porque es el mismo que él recorrió para llegar desde la Montaña de Oro hasta la ciudad de Poh Colquín.

En este punto conviene sin duda explicar algunas cosas a nuestros narradores, que ya deben de imaginarse que no es oro todo lo que reluce, y que hay oros que ni relucen, ni son oros, ni nada en absoluto. Pedimos disculpas por destripar de esta forma toda la trama, pero es necesario.

Fray Germán y la Montaña de Oro

La historia que ha contado el fraile es casi completamente cierta. El pobre se despeñó por un barranco y fue a dar al río que discurría debajo, que lo arrastró inconsciente hasta ponerlo fuera de la vista de sus compañeros de expedición. Obviamente, todos

lo dieron por muerto, pues la caída fue considerable, y el contingente de Alvarado continuó su marcha. Es también obvio, sin embargo, que Fray Germán no murió. De hecho, ni siquiera sufrió heridas graves. Lo demás ya lo pueden imaginar los lectores: el hombre echó a andar por donde pudo y, tras cierto tiempo, su preocupación por encontrar una forma de regresar con su grupo se trocó en preocupación por sobrevivir como fuera, y llegar adonde fuera. En su vagabundeo, el pobre se vio obligado a alimentarse de cualquier cosa que fuera capaz de tragar, y es éste un dato fundamental pues, en un momento dado, y evidentemente sin conocer los efectos de tal “alimento”, Fray Germán comió un hongo que hoy día llamamos *psilocybe cubensis*, que crece entre los excrementos de ruminantes de varios tipos por toda América, y que es un potentísimo alucinógeno. A continuación, y sufriendo plenamente los efectos de la droga, nuestro lisérgico fraile topó de bruces con las ruinas de una antigua pirámide maya y vio lo que ya deben de figurarse vuestras mercedes: una rutilante montaña de oro. Muy ufano, se hizo con un buen pedazo de dicho oro y cargó con él hasta que los efectos de la droga se le pasaron y su brillante tesoro se le apareció con su verdadera forma, que no era otra que la de un pedrusco de buen tamaño. De hecho, ésta es casi la única mentira consciente de todo el relato, pues Fray Germán está convencido que el oro se le volvió piedra por arte de magia, y no al revés. Pero, claro, de esto no dice nada porque teme que lo tomen por loco, y por eso se ha inventado lo de que la piedra, digo el oro, pesaba mucho. Y no se lo ha inventado tanto, claro, que pesar pesaba un rato. Y la verdad es que, casi sin darse cuenta, el propio Fray Germán, repitiéndose a sí mismo la historia de la Montaña de Oro una y otra vez, ha ido añadiéndole algunos detalles, como la leyenda de Chan Duana, que son pura invención. Pero eso no significa que él no se los crea a pies juntillas.

Así, para una correcta caracterización de este personaje, es importante que el narrador tenga en cuenta que, tras dos años de vagar solo y perdido por la selva, al pobre hombre se le han quedado unas cuantas costumbres bastante, digamos, exóticas. Vamos, que el tipo está como un cencerro: tics, risitas nerviosas, constantes murmuraciones e increpaciones dirigidas a quien sabe qué misteriosa audiencia —a menudo relacionadas con el tema de la montañita de marras—, mucho rascarse las chinchas, voz chillona y, por supuesto, la desagradable costumbre de llevarse a la boca todo género de cosas repugnantes: bichos, hojas y flores crudas, raíces y demás.

Don Jaime Pedrarias

Evidentemente, a los jugadores va a llamarles la atención que el adelantado les envíe a ellos a buscar la prodigiosa montaña de oro en lugar de ir él en persona. Pero el motivo de ello es simple, y es que Don Jaime no termina de creerse lo que le ha contado Fray Germán, sobre todo porque nunca antes había oído hablar de la famosa leyenda de Chan Duana de la que tanto cacarea. De modo que, sabiamente, opta por no alterar sus bien elaborados planes y decide enviar a un grupo de individuos que en principio le resultan fiables, pero prescindibles, a comprobar la información. Por si acaso. Estando presente Fray Germán, el adelantado apelará a su sagrado deber para con el Rey de España, que le obliga a mantenerse firme en su propósito en lugar de seguir los dictados de su débil corazón de hombre, que indudablemente le impelen a abandonarlo todo y lanzarse en pos del prodigio, etcétera, etcétera. Pero, si los PJs se ponen pesados,

al final optará por llevarlos a un aparte del fraile y se sincerará con ellos. Que no va porque no termina de creerse la historia, que está claro que el tal Fray Germán está un poco mochales, pero que los envía a ellos por si acaso se equivoca. Y, como aquí el que manda es él, pues eso, que los PJs tienen dos opciones: u obedecen, o los ejecuta allí mismo por insubordinación. Y ya basta de cuestionarle. Hagan sus petates, que salen vuestras mercedes mañana a primera hora, etcétera. Ya les ha conseguido algunas barcas, tantas como necesiten, cortesía de Huazam-Tek.

Además, por si acaso los PJs se muestran en exceso reacios o, simplemente, no hay nadie en el grupo con la cualificación necesaria para liderar la expedición —o el número de jugadores es escaso—, facilitamos al final de la aventura las estadísticas de Don Baltasar García, veterano sargento con muy mala uva quien, si el narrador lo estima oportuno, podrá acompañar a los PJs en calidad de jefe del grupo. También irán con ellos dos jóvenes pescadores de la ciudad, Máchec y Tomki, para servirles como remeros y guías. Para mayor comodidad, sus estadísticas se facilitan también al final de la aventura.

Primera etapa: El país de los mopanes

De esta forma, los PJs y sus acompañantes se ponen en camino a primera hora del día siguiente. Las barcas se encuentran ya preparadas en el lugar indicado, a la orilla de un río que desemboca, como ya hemos dicho, un kilómetro al Noroeste del campamento español. Se trata de tres botes tipo canoa, fabricado cada uno de ellos con un solo tronco trabajado mediante la técnica del vaciado. En cada uno hay espacio suficiente para tres personajes y su impedimenta: raciones para quince días, y cualquier otro equipo que los jugadores decidan. Recomendamos a los narradores que sean meticulosos con esto del equipo pues, una vez en el interior de la selva, el pequeño grupo de exploradores no tendrá oportunidad de aprovisionarse de nada que haya sido fabricado por un europeo, lo cual constituye uno de los principales encantos de esta aventura. Y no se preocupen vuestas mercedes por la vieja excusa de que los jugadores de rol no somos aventureros y no tenemos experiencia para saber cuál será exactamente el equipo necesario. En este caso, sus personajes *tampoco* tienen esa experiencia. De modo que cualquier despiste por parte de los jugadores será también un despiste de sus personajes. Sería conveniente dejar esto claro cuando se indique a los jugadores que decidan qué es lo que quieren llevar consigo. Si el grupo desea portar algún tipo de artillería pesada —lo cuál podría hacerles falta—, recomendamos no darles acceso a nada más grande que un falconete con, como mucho, diez o doce disparos entre balas y metralla. De todas formas, tampoco podrían cargar con nada más.

Y pongámonos en marcha de una vez, voto a tal. El oro nos espera.

Tras sólo unos cuantos minutos de navegación, nuestros intrépidos exploradores se sentirán ya engullidos por la inmensidad avasalladora de la selva yucateca. En muy poco tiempo, los tranquilizadores sonidos de la ciudad maya y del campamento español se ven sustituidos por la caótica sinfonía de la selva: aleteos, gorgoros y trinos de las aves más fantásticas y desconocidas, amenazadores rasgueos, gruñidos y otros sonidos indefinibles producidos por misteriosas e invisibles especies terrestres y arbóreas —zarigüellas, osos hormigueros, pavos reales, serpientes de todo tipo, ardillas grises, monos, etc.—, y una miríada de distintos e inquietantes zumbidos, chasquidos y demás, producidos por millones de insectos diferentes y por

completo desconocidos para nuestros PJs. Mención aparte merece el clima...

El clima de Yucatán

La temperatura ronda los veintiocho grados centígrados, lo que no es tanto para un español medio, pero la humedad del ambiente va más allá de lo concebible, incluso para alguien que acaba de llegar de Cuba. Así, todos los PJs pueden ir restando, directamente y sin tirada alguna, un bonito punto a su característica Fortaleza, de forma permanente —permanente a efectos de esta aventura, queremos decir—. Si los personajes se han creado específicamente para este relato, recomendamos a los narradores informar de esta situación una vez concluido el proceso de asignación de puntos para las características, por supuesto sin dar opción a corregir después. Será mucho más rápido que recalcularlo todo al final del proceso. Aparte de dicho -1, cada mañana los jugadores harán una tirada de Bríos —según su característica modificada, por supuesto— y, los que la fallen, sumarán otro bonito -1 a su Fortaleza que también contará para la segunda tirada de Bríos del día —y para todas las demás, claro—, que se hará por la tarde. Igual que antes, quien falle esta segunda tirada perderá otro punto adicional en Fortaleza. Finalmente, indicamos que cada noche de reposo permitirá recuperar *sólo un punto* de la característica, de forma que una mala serie de tiradas podría causar tal acumulación de penalizadores que obligase al grupo a detener la marcha hasta que el PJ en cuestión se recupere, para lo cual deberá permanecer en relativo reposo. En este caso, y si el personaje en cuestión no comete excesos, podría recuperar un punto de Fortaleza cada noche, y otro más si supera una tirada de Bríos, hasta alcanzar el ineludible -1 que, como ya hemos dicho, no puede recuperarse mientras los PJs continúen en este ambiente.

Si alguno de los jugadores se empeña en viajar con la armadura puesta, las tiradas de Bríos recibirán un bonito -3, o -5 en el caso de que la armadura sea metálica. Las protecciones metálicas para la cabeza añaden otro -1 y, en cualquiera de estos casos, las penalizaciones que hemos indicado para los casos en los que se falle la tirada se *triplicarían*.

A menos que se den otras indicaciones —cosa que, puntualmente, vamos a hacer en el siguiente párrafo—, todo el proceso que acabamos de describir debe repetirse cada día de juego que los personajes permanezcan en la selva. O, lo que es lo mismo, durante *toda* la aventura, día tras día.

Segunda etapa: El pantano

Como queda claro a partir del tercer día de viaje, la cosa puede ser aún peor. En ese momento el grupo de exploradores se interna en una zona climática aún más dura que la anterior, una enorme área pantanosa donde la humedad es todavía mayor y donde, hasta nuevo aviso —que daremos, no se preocupen vuestras mercedes—, sufrirán un -1 adicional a sus tiradas de Bríos. Además, la humedad en esta región es tal que resulta *imposible* fabricar pólvora y, por tanto, emplear cualquier arma de fuego. Amén de algunas otras complicaciones potencialmente letales que enseguida pasamos a describir.

Como decimos, a media mañana del tercer día de viaje nuestros aventureros notarán inquietantes cambios en el ambiente. Paulatinamente se internan en una zona de nieblas perpetuas que, a partir de esa misma tarde, serán lo bastante espesas para penalizar con un -3 cualquier tirada de Espiritu

relacionada con la vista, y con un -1 cualquiera relacionada con el oído. Efectivamente, la niebla es tan densa que incluso llega a amortiguar cualquier sonido.

Además, la presencia de enormes mosquitos y otros insectos, que ya antes se acercaba a lo intolerable, se vuelve en esta región algo casi enloquecedor y peligroso. Cada día que los PJs permanezcan en la región tendrán que superar una tirada individualizada de Suerte. En caso de fallar dicha tirada, el PJ en cuestión deberá tratar de superar otra de Bríos +4 —sin derecho a gastar puntos de Redaños, que en esta situación no cuentan para nada—, y si también la falla, se habrá contagiado de la terrible malaria, cuyo periodo de incubación es de 2D días. Ésta última tirada se hará en secreto y, sea cual sea el resultado, el Narrador debería decidir por sí mismo el momento más adecuado para que la enfermedad se manifieste. No todo tiene por qué dejarse al albur de una tirada. Por lo demás, recomendamos no informar a los jugadores de lo sucedido con demasiada claridad. Basta con describir, empleando un tono apropiadamente ominoso, que, tras recibir un fuerte picotazo en la mejilla —por ejemplo—, el PJ en cuestión se abofetea la cara para después quedarse observando un enorme mosquito aplastado entre sus dedos. Lo más probable es que el jugador de turno relacione este hecho con sus tiradas fallidas, y él solito se imagine lo que le acaba de suceder a su pobre personaje. Y con eso, de momento, es suficiente.

Los Hombres Fantasma

Por si la situación no es ya lo bastante amenazadora, tras un día de viaje a través del pantano, o sea, durante la cuarta jornada desde que partieron, los indios Máhech y Tomki comienzan a ponerse nerviosos, observando con preocupación todo lo que les rodea y sobresaltándose ante cualquier sonido. Asumiendo que alguno de los PJs terminará por preguntarles, ellos indican, según la —inexacta— traducción de Fray Germán, que el lugar en el que se encuentran ahora está habitado por “fantasmas”, “espíritus” u “hombres muertos”, y que es peligroso. Teniendo en cuenta que los conocimientos de lengua mopán que posee el fraile son en realidad bastante deficientes, será imposible obtener alguna información sustancialmente distinta de la que acabamos de exponer, por mucho que los PJs puedan empeñarse. No obstante, a los narradores sí que les convendrá saber que lo que en verdad han dicho los dos guías es que, a partir de aquí, todo el grupo se encuentra en territorio de los *Hombres Fantasma*, no fantasmas a secas. Sigue siendo peligroso, claro, que eso también lo han dicho, pero hay una diferencia.

Resumiendo, los llamados hombres fantasma son una pequeña y muy primitiva tribu independiente, es decir, no maya —y completamente ficticia—, que habita esta pantanosa región. Se trata de indios caníbales y muy belicosos cuyos feroces guerreros se cubren el cuerpo entero con ceniza, haciéndose así prácticamente invisibles en medio de la espesa niebla de la que han hecho su principal aliada. Carecen de prácticamente cualquier tipo de refinamiento, llevan el pelo corto y a tazón, ningún adorno corporal salvo sus exiguos y ceñidos taparrabos y algún que otro cordón de cuero, y sólo emplean las armas más rudimentarias: cerbatanas y cuchillos de obsidiana. Sin embargo, los dardos que disparan sus cerbatanas están emponzoñados con un veneno obtenido de cierto tipo de rana que abunda por toda la zona, similar al manzanillo descrito en la sección de Venenos y Antídotos del dossier de este mismo número. Eso, y las asombrosas aptitudes para el sigilo que exhiben estos indios, los vuelve adversarios muy peligrosos.

Así, durante los próximos dos días nuestros aventureros tendrán oportunidades de sobra para asustarse ante la cada vez más frecuente presencia de sonajeros de madera y cañas colgados de las ramas, muñecos clavados en los troncos de los árboles, algún que otro cráneo humano empalado y expuesto en la orilla del río, e incluso la fugaz visión de uno o dos pares de ojos enrojecidos que observan desde la ribera el paso de la embarcación, para desaparecer por completo entre la niebla en cuanto sean descubiertos. Hombres *fantasma*... ¿recuerdan? Aparte de los penalizadores impuestos por la densa niebla, los guerreros de esta tribu poseen una nada desdeñable puntuación de 18 en la habilidad de *Sigilo*, como puede comprobarse en sus estadísticas, un poco más adelante. Esto es, en parte, gracias a su ingenioso sistema de camuflaje.

Por la mañana del tercer día en el pantano, cuando hasta los dos guías mopanes comenzaban ya a estar más tranquilos, los hombres fantasma deciden atacar. Se trata de un grupo de doce guerreros. El narrador es libre de escoger la localización del primer ataque según su capricho pero, en esencia, debe tener en cuenta que la estrategia que seguirán los hombres fantasma es asaelear con sus cerbatanas a todo el grupo desde la protección que les brinda la vegetación de la orilla. Las únicas opciones para que cese el ataque son las siguientes: en el improbable caso de que, empleando las reglas de persecuciones expuestas en el suplemento *Maestros de esgrima*, el grupo embarcado consiga dejar atrás a sus atacantes. Improbable porque, recordemos, los PJs avanzan contra corriente. Y, si deciden retroceder, luego tendrían que volver a pasar por el mismo lugar, o renunciar a la misión. Tampoco es viable resolverlo a ballestazos, porque sus agresores les disparan con cerbatanas de casi dos metros de largo desde detrás de la espesura y hay que disparar básicamente a ciegas. Y, repetimos, aquí *no pueden* emplear armas de fuego. Lástima de cañonazos de metralla. Probablemente, la única solución aceptable en esta situación sería un ataque frontal, y en este caso los hombres fantasma aguantarían hasta el último momento disparando sus cerbatanas para luego dispersarse y desaparecer entre la niebla. Puede que los PJs consigan cazar a uno o a dos, o con mucha suerte a tres, pero atrapar a estos individuos en medio de la selva y de la niebla si ellos no quieren, es misión hartó complicada. Que hablen los dados, si no.

Y más les vale a los jugadores no cantar victoria todavía, que la acción del veneno de los hombres fantasma es lenta, y esto no ha hecho aún más que empezar...

Transcurrida una hora desde el ataque, cualquier personaje —incluyendo PNJs— que haya sufrido alguna herida de dardo, es decir, que haya perdido al menos un punto de vida, comenzará a encontrarse mal y a sufrir ligeros temblores. Una hora después, la situación habrá empeorado: los temblores serán más fuertes, el personaje comenzará a sudar, sufrirá algo de fiebre y, en resumen, habrá perdido su primer punto de Bríos debido al envenenamiento.

De acuerdo a la descripción que hemos facilitado para este tipo de veneno, que es cruda pero históricamente correcta, la única posibilidad de remediar esta situación, en un mundo anterior a la química y la medicina modernas, es que alguno de los personajes implicados conozca el remedio tradicional para este veneno en concreto. Y, obviamente, nosotros no meteríamos a nuestros valientes aventureros en una situación tan desfavorable sin darles alguna oportunidad de salvación. Nos referimos a Máhec y Tomki, por supuesto, los dos guías indios que acompañan a los PJs.

Máhec y Tomki han venido, evidentemente, preparados ante la eventualidad de sufrir un envenenamiento, y cada uno de ellos trae dos —o más, si son necesarias— dosis de antídoto. Pero no compartirán este secreto con los PJs a menos que sea estrictamente necesario; es decir, que alguno de los dos indios haya sido también envenenado, o que hayan recibido *muy buen* trato por parte de estos españoles en particular. Recordemos que ellos, como mayas mopanes, ya han oído unas cuantas historias acerca de las atrocidades cometidas por los compatriotas de nuestros aventureros y, lógicamente, no les tienen ninguna simpatía. Así, depende casi por completo de la actitud que hayan tenido los jugadores hacia estos dos PNJs el que estos tengan algún interés en salvar los miserables y extranjeros pellejos de aquellos. En el caso de que el Narrador, en un alarde de munificencia innecesaria, haya tenido a bien asignar alguno de los dardos a los mayas para forzar el salvamento de un grupo de PJs que no se lo ha merecido, todavía queda la posibilidad de que los dos guías dispongan de todas las dosis de antídoto necesarias, menos una. Obviamente, lo más probable es que los jugadores decidan que les es más rentable salvar al PJ que al PNJ, al español que al indio, al guerrero que al pescador, y eso podría traer consecuencias, claro, que aún queda mucha aventura. Así, es importante que el Narrador haya ido tomando nota, y continúe tomándola, de las actitudes de sus muchachos hacia los guías. Queda dicho.

En cuanto al antídoto en sí, se trata de una mezcla de hierbas que debe ser hervida y tomada en infusión, de forma continuada, durante al menos doce horas a partir de la primera toma. Lo ideal, por tanto, es que los PJs mantengan un perol constantemente al fuego, puesto que el antídoto es mucho más efectivo si la infusión se toma recién hecha. Si se respetan estas condiciones, las pérdidas producidas por efecto del veneno cesarán inmediatamente. Después, tras doce horas de reposo y tratamiento, el personaje envenenado tendrá que superar una tirada de Bríos +5. En caso de superarla, la recuperación seguirá las reglas habituales expuestas en la página 84 del manual básico de juego. En caso de no superarla, el personaje se recuperará igualmente, pero a la mitad del ritmo habitual, y sólo mientras guarde un reposo relativo. Podrá viajar tumbado en la barca, pero nada de actividad física hasta haber recuperado, al menos, la mitad de los puntos de Bríos perdidos por el veneno. Por último, en el caso de que las prescripciones no se observen a rajatabla —no se puede guardar reposo, la infusión no se consume recién hecha, etc.—, la tirada que habrá que superar para que el tratamiento sea efectivo será de Bríos sin modificar. Sacarla supondría una recuperación a la mitad del ritmo habitual, tal y como hemos explicado ya, y fallar la tirada significaría que el tratamiento no ha tenido efecto alguno y el envenenamiento sigue su curso.

Por último, aclaramos que este antídoto no es mágico ni puede obrar milagros, con lo que queremos decir que en ningún caso será eficaz para salvar a un personaje que, por causa del envenenamiento, haya visto reducidos sus puntos de Bríos a 3 o menos. Las heridas convencionales no cuentan para este cómputo, sólo se contabilizan los puntos perdidos directamente por efecto del veneno.

Conviene aclarar que, aunque Fray Germán no podrá explicar a los PJs los usos y efectos del antídoto con tanta claridad como los Narradores acaban de leer, su traducción debería ser lo bastante aproximada como para que los PJs, y especialmente los jugadores que los manejan, puedan captar la esencia de la información con suficiente grado de certeza.

Por supuesto, los hombres fantasma saben perfectamente que sus presas necesitan hacer fuego para poder preparar una cura, y eso implica bajar a tierra cargando con los heridos, que es precisamente lo que ellos quieren. De esta forma, los guerreros fantasma supervivientes seguirán a las canoas de los PJs desde una distancia prudente, y sin renunciar al sigilo. Esto último implica que, para poder detectarlos, serán necesarias las habituales tiradas. Una vez que el grupo de aventureros haya desembarcado e improvisado un campamento, los metódicos indígenas se dedicarán a planear su ataque, que tendrá lugar durante la noche.

Sea cual sea la estrategia que sigan los PJs, que pueden decidir montar guardias o permanecer todos despiertos, la de los salvajes caníbales será la misma: acercarse al campamento tan sigilosamente como puedan y atacar a los enemigos que parezcan más peligrosos tratando de mantener en todo momento, y para cada combate individualizado, la mayor superioridad numérica que les sea posible. Al menos en principio, ignorarán a todos los personajes que se encuentren postrados por efecto del veneno, sobre todo porque lo que quieren es guisarlos vivos para después comérselos. En este segundo ataque, los hombres fantasma combatirán hasta que haya caído la mitad de ellos, en cuyo caso se retirarían para no volver a molestar a este peligroso grupo en lo queda de aventura, lo cual es importante si tenemos en cuenta que los PJs tendrán que volver a pasar por aquí en su viaje de vuelta.

Cabe la posibilidad de que los jugadores opten por correr el riesgo de preparar apresuradamente tanta cantidad de infusión medicinal como puedan para, antes de que se haga de noche, volver a subir a los botes y arriesgarse con las tiradas. En tal caso, el Narrador puede advertir a cualquier PJ con la ventaja *Sentido común* del peligro que supone dejar a la espalda a un enemigo capaz aún de presentar batalla. Y, de todas formas, si eligen esta opción eligen también arriesgar la salud de los heridos a una única tirada. Ellos verán.

Hombres Fantasma

Una peculiar visión de la gastronomía.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Cerbatanas (13) y Cuchillos de obsidiana (11/7, +1)
- **Habilidades:** *Sigilo* 18; *Venenos* 12; *Rastrear* 13; *Supervivencia* 16
- **Ventajas:** *Adaptados a su entorno*⁹.

⁹ *Adaptados a su entorno* (Nueva Ventaja): Esta ventaja puede utilizarse para representar determinadas aptitudes que demuestran algunos individuos pertenecientes a culturas exóticas y criados en entornos muy distintos de los europeos. En el caso de los hombres fantasma, dichas adaptaciones consisten en la costumbre de cubrirse el cuerpo con cenizas, lo que a efectos de juego representa un bono de +3 a sus tiradas de *Sigilo*, y en la inmunidad total de que estos indios disfrutan frente al veneno que ellos mismos utilizan. Personajes pertenecientes a otras culturas podrían recibir bonos a su resistencia frente al frío, el calor, o frente a determinado tipo de privaciones, resistencia ante otros venenos o ante ciertas enfermedades, inmunidad al vértigo, o cualquier otra cosa que al jugador o al Narrador se les ocurra y que pueda tener un mínimo de justificación histórica o de sentido común. Por supuesto, esta ventaja sólo debe utilizarse en los casos en los que no exista otra que represente lo mismo, y habitualmente se compensará con desventajas orientadas a mostrar que este mismo personaje que en su entorno se

- **Desventajas:** *Mestizaje* (Indios – 2), *Primitivismo*
- **Protecciones:** Ninguna.

Tras superar —eso esperamos— estas dificultades, y posiblemente con un retraso de algunos días mientras nuestros personajes se recuperan de heridas y envenenamientos, se hace necesario continuar la marcha. La buena noticia es que sólo un par de días después de ponerse otra vez en camino, nuestros viajeros podrán despedirse del maloliente pantano en el que han estado chapoteando durante, al menos, una semana. Eso significa que las tiradas de Bríos para evitar el agotamiento debido al clima y la humedad ya no tienen asociado el -1 que indicamos hace ya bastante rato y, más importante, que los PJs han salido de la zona de contagio de malaria.

Tercera etapa: El país de los Itzaes

Al salir del pantano, nuestros heroicos descubridores se internan en un territorio nuevo, el país de los mayas itzaes, que los españoles no consideraron conquistado hasta 1697 y que, en realidad, mantuvo cierto grado de autonomía hasta finales del siglo XIX y principios del XX. Se trata de una tierra más bien llana y cubierta por una espesa selva tropical que, aunque como hemos dicho no es tan húmeda como el pantano, sigue siendo bastante asfixiante. Con las limitaciones propias de la ambientación, la elaboración de pólvora y el uso de armas de fuego vuelve a ser factible.

La tercera noche en el país tiene lugar un acontecimiento notable y potencialmente letal.

Huahcoch

Apurando al máximo las energías, la barca de los PJs ha continuado la marcha hasta más allá de la puesta de sol. En un momento dado, y a la vuelta de un recodo del río que lleva a otro recodo un kilómetro más adelante, nuestros aventureros tendrán que superar una tirada de Espíritu. Los que la pasen, observarán cómo, desde la espesura, surge una especie de aura de luz blanco azulado con un aspecto un tanto fluctuante, orgánico, casi líquido. Como si alguien, expresándonos en términos modernos, hubiera situado algún tipo de potente foco apuntando al cielo desde el interior de una laguna en medio de la selva. La imagen resulta en extremo fantasmagórica y, si algún PJ padece el defecto *Supersticioso* o alguno parecido, no podrá menos que santiguarse. Además, los PJs que superasen la tirada podrán observar cómo se recorta contra el cielo, entre la luz y la luna, la extraña sombra de una pirámide. Tras un par de minutos de avance, será necesaria una nueva tirada de Espíritu para escuchar el inquietante sonido de tambores, panderos, flautas, y otros instrumentos musicales, así como cánticos, que provienen de la misma dirección. Y, cuando el sonido de la música sea ya tan cercano como para que todos lo escuchen sin necesidad de tiradas, un espeluznante alarido, apenas identificable como humano, rasga el tranquilo aire de la noche selvática. Con muy breves interrupciones, el horrendo grito se prolonga durante varios minutos.

Aclaremos ya al lector que lo que escuchan nuestros personajes no es sino uno de los sangrientos sacrificios humanos que tan célebres han hecho a las culturas mexicanas y

mueve como pez en el agua se encuentra completamente perdido cuando lo sacan de él. El coste de esta ventaja es variable; en este caso, 2 puntos (N. del A.).

centroamericanas anteriores a la conquista, y como nuestros personajes no se andan con ojo, tienen todas las papeletas para engrosar el menú tan obsequiosamente servido por los fieles y sacerdotes a sus dioses...

En este punto, la actitud de los dos guías indios que han acompañado al grupo hasta aquí será fundamental para el desenlace de la escena. Si la relación entre ellos y los PJs ha sido buena, los dos mopanes indicarán a todos que guarden silencio y, en definitiva, valiéndose de señas, explicarán a los españoles que se la están jugando, y que más les vale que no los descubran por aquí. Resuelto esto, es decisión de los jugadores seguir adelante tan rápido como puedan o acercarse a curiosear la dantesca escena del sacrificio. Pero en caso de que la relación entre los PJs y los dos guías no haya sido buena, y especialmente si uno de ellos fue abandonado en el pantano, la reacción del otro que, a la sazón, era por supuesto su hermano —evidentemente—, será precisamente la de alertar a sus compatriotas de la presencia de intrusos. Dicho de otra forma, se pondrá a gritar en su incomprensible lengua tan fuerte como se lo permitan sus entrañas.

Antes de continuar con la acción, queremos hacer un pequeño alto en la narración para explicar qué es exactamente lo que está sucediendo en la selva.

La haloclina y el sacrificio a Ah Puch

Como nuestros exploradores descubrirán pronto, esta región del país de los itzaes se ve azotada en el tiempo de esta aventura por un mal nuevo e inexplicable. En concreto, por una epidemia de viruela. Puesto que, obviamente, los indígenas atribuyen la causa del mal a la acción de los dioses, han decidido organizar, con carácter excepcional, un sacrificio masivo de víctimas humanas para su dios de la muerte, Ah Puch, Señor del Noveno Infierno, Destructor de Mundos, Propagador de Plagas, casualmente a dos pasos de la ruta de los PJs. El escenario de los sacrificios es una especie de pozo abierto al aire libre llamado cenote, formación geológica de características muy originales típica del Yucatán. Estos cenotes, especie de cavernas abiertas al cielo por el colapso de su techo, carecen de fondo y, en lugar de ello, se encuentran todos interconectados por una enorme red de corrientes subterráneas que comunican con el océano, situado a kilómetros de distancia. Cuando se juntan las corrientes subterráneas de agua dulce con el agua salada del océano, se produce un fenómeno sumamente espectacular llamado haloclina que provoca que las aguas mismas comiencen a brillar con enorme fuerza, y ese es el origen de la misteriosa luz que han observado los aventureros. Por supuesto, dichos cenotes son considerados por los mayas una puerta de acceso a los mundos subterráneos, el último de los cuales es el Noveno Infierno, hogar y dominio de Ah Puch. Así, los cenotes constituyen también el lugar ideal para arrojar los sacrificios a este dios sanguinario.

Ahora, y yendo a lo concreto, pasamos a describir las características de los sacrificios.

Ya hemos indicado que, junto al cenote, hay una vieja pirámide de los primeros tiempos de los mayas. Y, junto a dicha pirámide, se encuentra Huahcoch, un poblado itzá atestado en estos tiempos de refugiados de toda la región que huyen de la epidemia. Pues bien, en estos momentos todos estos refugiados, aproximadamente un millar de personas, se encuentran congregados en torno al cenote, que tiene el aspecto de ser una especie de cruce entre pozo y brillante estanque natural —casi sobrenatural— al aire libre. En realidad, la “caverna” es bastante

más grande que la abertura, lo que significa que directamente debajo de los fieles hay toda una enorme estancia plagada de estalactitas, estalagmitas y columnas, completamente iluminada por la haloclina, a la que tal vez se podría llegar por algún conducto secundario. En uno de los bordes del cenote hay una construcción de piedra, una especie de gran altar o zócalo cubierto de horrendos grabados, sobre el que se sitúa una estructura de madera diseñada para colgar hombres cabeza abajo. Un grupo de seis *Ah K'in* —sacerdotes—, asistidos por una docena de *Ah Nacom* —“sacrificadores”, una especie de ayudantes—, van colgando una víctima tras otra de dicha estructura de madera y, teniéndola así colgada, los despellean completamente antes de arrojar los restos al luminiscente cenote. El *Ahau Kan May*, o sumo sacerdote, va ataviado con una especie de disfraz de Ah Puch cuyo más horripilante detalle lo constituye una máscara elaborada a partir de un cráneo humano. Él dirige todas las operaciones y salmodia los encantamientos sagrados. Junto al zócalo hay una enorme fila de hombres y niños, ninguno de ellos mayas, atados con sogas unos a otros por el cuello. Además, tienen también atados los tobillos, y las manos a la espalda. Este grupo, en el que no hay ninguna mujer, se encuentra custodiado por una veintena de guerreros mayas completamente pertrechados. El aspecto de estos guerreros es similar al que ya describimos al hablar de los guerreros mopanes, pero las pinturas corporales de estos son rojas y azules en lugar de amarillas y azules. En cuanto al millar de “civiles” de que hablábamos antes, todos ellos se encuentran caóticamente congregados alrededor del cenote. Algunos tocan música, otros bailan, y otros jalean a los sacerdotes y arrojan también sus propios sacrificios al agua del cenote: desde pequeñas joyas hasta tiras de papel empapadas en su propia sangre, extraída con punzones de sus lenguas, lóbulos y órganos genitales. Huelga decir que todo este vulgo se encuentra bajo los efectos de diversas sustancias psicotrópicas, y que su comportamiento, a los ojos de cualquier occidental, resulta de una barbarie insoportable.

Alrededor de este escenario hay múltiples lugares en los que un grupo discreto podría apostarse para observar el dantesco espectáculo pero, cual si de una vieja aventura de *La llamada de Cthulhu* se tratase, más valdría a dicho grupo observar sin ser descubiertos y no intervenir bajo ninguna circunstancia.

Volviendo al relato de la aventura, decíamos antes que es posible que el guía indio superviviente del encuentro con los hombres fantasma diera la voz de alarma para alertar a los itzaes de la presencia de intrusos. En realidad, es el propio narrador el que debe decidir la forma en que transcurren los acontecimientos, porque también podrían ser los propios PJs quienes, en su afán por investigar, alertaran a los enfervorecidos indígenas fallando oportunamente una tirada de *Sigilo* —siempre puede haber un centinela oculto detrás de un árbol, ¿no?—. Y, si todo falla, el Narrador es libre de situar más centinelas vigilando el río. La cuestión es que una persecución de barcas a vida o muerte nos parece aquí de lo más oportuna y, se desarrolle como se desarrolle esta escena, creemos que es una culminación aventurera y muy apropiada.

Así, avanzando un poco más por el río, los PJs descubrirán que, un poco más adelante, los itzaes disponen de una verdadera flotilla de barcas similares a la suya, y que un pequeño ejército de fieros guerreros mayas se dirige ya corriendo hacia allí con la sana intención de abordarlas para lanzarse en persecución de los extranjeros.

El número de barcas enemigas puede ser cualquiera entre tres y doce —o más, si el Narrador gusta de las

superproducciones—, y cada una de ellas está ocupada por cuatro hombres: dos campesinos que reman y dos guerreros que arrojan venablos valiéndose de sus atlátl, o disparan sus arcos, al gusto del Narrador. Y hablando del Narrador, nos gustaría sugerir que, aparte de que llegado el caso del cuerpo a cuerpo deberían aplicarse los modificadores por terreno inestable tanto al ataque como a la defensa —por los botes, claro—, nos parece también justo que todo personaje —incluyendo PNJs— que falle una tirada de ataque o que reciba algún tipo de herida, deba superar una tirada de Destreza para evitar caer al agua en medio de la refriega.

Y, finalmente, y con vistas a narrar correctamente la persecución en sí, recomendamos combinar las reglas de persecuciones acuáticas expuestas en los PAB número 2 con las de fatiga que aparecieron en el número 1. Que estas barcas se mueven sólo a fuerza de brazos y, después de unas horas bogando con la armadura puesta, la mayoría de hombres se irían derechos al infierno con tal de descansar un poco.

Chak-Yam'teh

Un par de días después de la persecución, nuestros infatigables viajeros llegarán a otro punto importante de la ruta: el pueblo itzá de Chak-Yam'teh. Dicho lugar es uno de los más atrozmamente golpeados por la epidemia de viruela que antes mencionamos, y el aspecto que ofrece se hace desolador incluso desde la distancia. El lugar, presidido por un típico conjunto ceremonial maya de cuatro pirámides, estaba hasta hace poco tiempo habitado por varios cientos de personas. Ahora es prácticamente un desierto en el que multitud de pequeñas hogueras encendidas por las calles de todo el poblado crean una atmósfera neblinosa y de lo más inquietante. Un pequeño puerto fluvial alberga apenas media docena de pequeñas barcas de pescadores, junto a una de las cuales los PJs podrán ver a un anciano superviviente de la plaga preparando los aparejos para salir a pescar. El anciano, por su parte, se queda mirando con curiosidad la barca de los personajes, pero no parece tener ánimos ni fuerzas para reaccionar en forma alguna hasta que, desde el pueblo, entre el humo, llega trotando un pequeño grupo de niños con los síntomas evidentes de estar sufriendo la enfermedad, es decir, con sus infantiles caritas arrasadas por pústulas y heridas. En ese punto, el anciano reacciona lo suficiente para decirle a los niños que no se acerquen más, así que los niños obedecen y se quedan mirando la barca con expresión patética.

Cuando los PJs se hallen lo bastante cerca del anciano para distinguir claramente los estragos que la viruela ha causado en su rostro, tendrán que hacer una tirada de Espíritu para poder notar que el viejo se queda de pronto mirando a Fray Germán con gesto de sorpresa y cara de pocos amigos. Fray Germán, por su parte, trata de ocultarse detrás de algún PJ y pasar desapercibido. Antes de que el viejo superviviente pueda hacer o decir nada, llega, también desde el pueblo, por el mismo camino que han seguido los niños, una joven india en avanzado estado de gestación y vestida con un sencillo huipil. Su rostro, otrora hermoso, se muestra también deformado por la máscara de la viruela, y por la edad que aparenta su cuerpo, aparte del embarazo, podría ser la hermana de alguno de los zagales, más que su madre. Al descubrir las barcas, y a Fray Germán en una de ellas, comienza a gritar en su lengua hacia los desconocidos y se lanza directamente hacia el pequeño atracadero dando grandes zancadas y sujetándose la barriga. La escena es bastante cruda,

con la joven gritando, llorando y señalando amenazadora al avergonzado fraile. Justo cuando alcanza la orilla del río, el anciano que ha estado contemplando toda la escena llega hasta ella y, sujetándola, le impide seguir adelante. Por los gestos de la muchacha, parece haber una relación clara entre Fray Germán y su embarazo. Mientras tanto, una pequeña multitud de indígenas que parecen más espectros que seres humanos se ha ido congregando a la vista de los PJs y así, con sus rostros destrozados y sus cuerpos renqueantes, permanecen todos observando la escena desde el humo que llena el aire de todo el pueblo.

Cualquier PJ que pase una tirada de Ingenio +2 podrá reconocer los síntomas de la viruela en toda aquella gente, y todo el mundo sabe que cualquier contacto con un enfermo podría suponer el contagio, por lo que lo más probable es que el grupo opte por seguir adelante sin detenerse ni un segundo.

Mientras tanto, la joven india continúa gritando, rasgándose las vestiduras y arrancándose con los dedos mechones enteros de pelo...

Indicamos brevemente, para conocimiento de los Narradores, que, como debe de ser ya evidente, Fray Germán es personaje conocido en Chak-Yam'teh, especialmente por haber violado y maltratado, y también por haberla dejado embarazada, a la pobre joven que nuestros jugadores acaban de conocer. Aunque sea erróneo, pues obviamente Fray Germán no tiene ni ha tenido viruelas, la gente del pueblo tiene sobrados motivos para creer que la horrible plaga que los ha diezmado fue traída hasta allí por ese viejo demonio de aspecto desagradable y cabellos grises.

Si todavía hay algún guía mopán con los PJs, éste podría explicarles —aunque sea por señas—, a partir de los insultos e increpaciones proferidos por la muchacha, lo que el fraile no quiere que sepan, aunque la verdad es que pensamos que toda la historia es obvia. Fray Germán, por su parte, lo negará todo obcecadamente, insistiendo en que la india debía de estar confundiendo con otro —absurdo, ¿no? ¿Cuántos hombres con el aspecto de este fraile habrán pasado por aquí en los últimos tiempos?—, y también en que esos salvajes sacrificadores de hombres tienen sólo lo que se merecen, el justo castigo de Dios a sus perversiones. Etcétera, etcétera. Por lamentable que resulte, los jugadores deberían recordar que para encontrar su montaña de oro necesitan a Fray Germán. Pero puede que en el camino de vuelta...

Conclusión de esta parte y recompensas

- Por sobrevivir al trayecto: 1 PX.
- Por haber derrotado completamente a los hombres fantasma: 1 PX.
- Por haber visto los sacrificios: 1 PX.
- Por buenas ideas: 1 PX.
- Por interpretaciones aventureras y/o marciales, o por interpretar un personaje que *se cree* lo de la montaña de oro: 1 PX.

Segunda Parte: La Selva

Tras otros tres días de navegación por el río, la barca de los PJs alcanza por fin el lugar que Fray Germán reconoce como

aquél en el que deben abandonar la barca y continuar a pie. Se trata de un claro de buen tamaño a la orilla del río, en el que destacan dos enormes ceibas que, efectivamente, hacen que el lugar resulte inconfundible.

A partir de aquí, nuestros personajes deberán caminar a través de la selva abriéndose paso, las más de las veces, a machetazo limpio. Esto supone una actividad sumamente extenuante para la que sería conveniente que los PJs se fueran turnando. La tirada de Bríos para evitar la fatiga se hará según las reglas expuestas en el número 1 de los PAB, ya antes mencionadas en esta aventura, y cada media hora de juego. Con que haya un personaje desbrozando será suficiente para que, en fila india, pueda avanzar todo el grupo. Y, hablando de esto, esperamos que los a jugadores se les ocurriese traer machetes entre su equipo porque, de no haberlo hecho, tendrán que valerse de sus queridas espadas para poder avanzar, y eso supondrá un par de problemas de no poca envergadura. En primer lugar, como una espada pesa mucho más que un machete, todas las tiradas de fatiga por desbrozamiento tendrán un bonito -3, y además las dos tiradas diarias de rutina, las que indicamos al principio de este viaje, tendrían una penalización de -1, porque el cansancio que se va acumulando es mayor. Aparte de ello, usar una espada como machete no es la mejor idea para mantenerla afilada, así que cada día que un personaje emplee la suya a modo de machete, ésta perderá un punto de su modificador de daño, hasta un mínimo de +1, que es el daño que hace un garrote común y corriente.

Además, puede que incluso antes de llegar hasta aquí, los PJs tendrán que empezar a pensar en conseguir agua y alimentos por sus propios medios porque, como dijimos, en la barca que los ha llevado por el río sólo cabían suministros para un máximo de dos semanas. El agua no debería ser cosa complicada de conseguir en un ambiente de tanta humedad como es la selva de Yucatán, y con una tirada *fácil* diaria de *Supervivencia* el Narrador podría dar por finiquitado el asunto. Un fallo en la tirada podría suponer un día de escasez con, pongamos, un -1 a todas las tiradas de fatiga, y una pifia el riesgo de contraer alguna de las múltiples enfermedades detalladas en las páginas 51 a 56 del número 2 de los PAB. De todas formas, mientras Máchec y Tomki permanezcan junto a los jugadores, la tirada para obtener agua podría obviarse.

Lo de la comida podría complicarse un poco más, especialmente si el grupo de juego tiene tiempo suficiente para entretenerse en escenas de caza y similares. Si no lo tiene, el narrador puede resolver la situación con otra tirada de *Supervivencia* de vez en cuando y dejar el asunto de la caza en el terreno de lo estrictamente narrativo. En cualquier caso, y pensando en aquellos privilegiados que tengan tiempo suficiente para “rolear” hasta el mínimo detalle de la aventura, consignamos a continuación las estadísticas de juego y una breve descripción de algunas de las presas que nuestros aguerridos muchachos podrían llegar a encontrar en esta enmarañada selva yucateca.

Tapir

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 10
- **Reflejos:** 8
- **Bríos:** 12
- **Peso:** 220-300 kgs.

- **Protección:** 0
- **Ataque:** Embestida (-1)

Curioso mamífero herbívoro, de aspecto semejante a una especie de cruce entre jabalí y oso hormiguero. El adulto típico mide unos 2 ó 2,20 m de largo y uno de alzada hasta la cruz, y pesa unos doscientos sesenta kilos por término medio. Es indistintamente diurno o nocturno y generalmente solitario. A veces puede formar parejas, pero casi nunca grupos mayores. Las crías permanecen con sus madres durante más de un año, hasta que alcanzan 2/3 de su tamaño adulto. Aunque en terreno despejado no es una criatura especialmente rápida, su cabeza, fuerte y picuda, le permite abrirse camino a través de la espesura tan rápido que a veces hasta los jaguares se ven obligados a desistir de la persecución ante el peligro de resultar heridos por los golpes y enganchones de las ramas. Así, caso de verse hostigado por un grupo de cazadores, la reacción del tapir será siempre huir por el camino más impracticable que pueda encontrar, embistiendo contra cualquiera que trate de bloquear su huida.

Venado de cola blanca

- **Destreza:** 15
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 11
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 12/5
- **Peso:** Unos 50 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Coz (0) o Embestida (+1)

Se trata de una especie de ciervo típica de la región. Es ligeramente más pequeño que la mayoría de sus parientes europeos y tiene la particularidad de tener la cola blanca. Estos animales viven en grupos que comparten territorios relativamente extensos, con una hembra por cada grupo. Las características que facilitamos son las de un macho adulto. Como la mayor parte de los animales, el venado sólo atacará si se ve acorralado. En cualquier otro caso, huirá tan rápido como pueda.

Tepezcuintle

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 3
- **Fortaleza:** 3
- **Reflejos:** 8
- **Bríos:** 10/3
- **Peso:** Unos 10 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Mordisco (-3)

El tepezcuintle, o paca común, es un roedor relativamente grande, similar a un castor. Su pelaje es marrón con motas blancas redondeadas en el lomo, y blanco en la parte inferior de su cuerpo. Es nocturno, y pasa el día en madrigueras que disponen de varias salidas disimuladas entre el follaje. Es herbívoro, y un gran nadador. Es casi imposible que un tepezcuintle ataque a una criatura tan grande como un hombre; sólo lo hará en las más desesperadas de las situaciones, y probablemente con resultados deprimentes.

Pavo ocelado

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 5
- **Reflejos:** 9 (15 volando)
- **Bríos:** 10/4
- **Peso:** 3-4 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Espolones (-1)

Especie de pavo real de cabeza azul con nódulos — verrugas— rojos o naranjas, patas rojas y fabuloso plumaje de colores cobre, bronce, verde iridiscente, azul y otros, con un gran dibujo con forma de ojo en la cola. Puede medir un metro y medio de largo. Pasa la mayor parte del día en el suelo, y durante la noche percha en grupos en las ramas más altas de los árboles para evitar a los depredadores. Su principal método defensivo es echar a volar hasta ponerse a salvo, aunque en casos desesperados podría usar sus enormes espolones, de hasta cinco centímetros, contra cualquier atacante.

Los peligros de la selva

La falta de comida y agua supondrá una incomodidad para cualquier viajero, pero no un verdadero peligro para un grupo decidido y bien equipado. Sin embargo, la selva es un entorno agreste, y bastante hostil para quien no está acostumbrado a ella. A continuación exponemos una serie de opciones para hacer la vida de nuestros personajes un poco más desagradable. Estos encuentros y situaciones deben ser administrados por cada Narrador, que debería tener en cuenta que los PJs no sólo deben llegar hasta su objetivo: también tienen que regresar. Creemos que una buena forma para introducir las diferentes situaciones es aprovechar alguna de las cacerías que nuestros aventureros tendrán que emprender, aunque, repetimos, es el Narrador quien debe decidir cómo y cuando se producirá exactamente cada evento.

Mamá puma

En cualquier momento, y previa tirada de Espíritu, alguno de los PJs podría escuchar los agudos graznidos producidos por una camada de cachorros de puma jugando entre la maleza. La primera impresión que debería causar esto sería la de que el personaje ha tenido la buena fortuna de cruzarse con una presa inesperada y fácil, pues a sólo unos pocos metros, y siguiendo la dirección del sonido, dicho personaje podrá ver perfectamente cómo se mueven los matorrales ante él. Con las correspondientes tiradas de *Sigilo* —para mantener la tensión: recordemos que el jugador no sabe lo que se va a encontrar su personaje—, nuestro hambriento explorador se acerca poco a poco hasta su presa, que no parece notar el peligro.

Evidentemente, una vez alcanzado el matorral e identificada la supuesta presa —dos lindos gatitos que detienen su juego para mirar al PJ con curiosidad—, es harto probable que el jugador de turno trague saliva. Y con razón, porque justo detrás de él un escalofriante bufido le previene del inminente ataque que ya nada en el mundo va a poder detener. Mamá puma

jamás se aleja demasiado de sus cachorros, y no tolera que criatura alguna se les acerque...

Puma hembra adulta

- **Destreza:** 16
- **Espíritu:** 7
- **Fortaleza:** 13
- **Reflejos:** 16
- **Bríos:** 15/10
- **Peso:** 45 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Zarpazos (+1) y Mordisco (+1)

La puma puede emplear dos zarpazos o un mordisco por asalto, además de esquivar un ataque, *pero* si en un mismo asalto consigue impactar con las dos garras, entonces, al final de dicho asalto, también podrá morder a su víctima, y a partir de ese momento continuará aferrada a la misma haciendo el daño de los tres ataques al principio del asalto —el impacto es automático—. Mientras se encuentra en esta situación, la puma no puede esquivar. El Narrador es libre de escoger si el daño físico puede lograr que esta hembra libere su presa, pero en cualquier caso no cejará en sus ataques hasta que el peligro para sus crías haya pasado.

Arenas movedizas

Aunque los personajes ya no se encuentran exactamente en un pantano, toda la región por la que se están moviendo sí que tiene su punto de pantanoso, especialmente en algunos tramos en los que las corrientes subterráneas que afloran a la superficie por los cenotes se encuentran a poca profundidad. Y los pantanos son peligrosos. Así, otra vez cuando el narrador lo considere oportuno, alguno de los PJs —preferiblemente uno que se encuentre alejado del grupo principal, como por ejemplo durante la cacería de un tapir— terminará metiendo sus torpes pies en una de estas trampas mortales. Aunque en la realidad las arenas movedizas no son tan peligrosas como se nos muestran en las películas, un juego de rol no es la realidad. Por ello, nuestras arenas movedizas tienen una profundidad indudablemente letal, y las probabilidades de salir vivo de ellas sin contar con ayuda externa son francamente remotas.

El Narrador tiene dos opciones para tratar esta escena: o bien puede hacer que el PJ escogido se meta en el cieno durante una carrera —insistimos en que la cacería de un tapir nos parece una buena solución—, con lo que en un abrir y cerrar de ojos, es decir un asalto, se encontraría hundido hasta la cintura —la mitad de su tamaño o, lo que es lo mismo, de sus puntos de Fortaleza—; o puede ser que el PJ en cuestión no vaya corriendo, sino caminando, con lo que la inmersión en las arenas sería mucho más lenta y, creemos, más difícil de arbitrar.

En cualquier caso, una vez atrapado por las arenas el jugador tendrá que realizar una tirada de Espíritu para comprobar hasta qué punto mantiene la calma su personaje —sí, nos hemos informado, la calma es *lo más importante* en este tipo de situaciones—. Caso de sacar la tirada, el PJ se hundirá al ritmo de un punto de Fortaleza por asalto. Y dos puntos si no la saca. Cualquier tipo de carga que no sean las ropas, una daga o alguna armadura blanda, duplicará el ritmo de hundimiento. Y, si la carga es una armadura metálica, la tasa de hundimiento se

triplicaría. En el improbable caso de que la tirada de Espíritu haya sido un crítico, el jugador tendría derecho a una tirada de Destreza para evitar seguir hundiéndose, pero sólo si no lleva carga. Sucesivas tiradas de Destreza superadas con éxito le permitirían salir por sí solo de la situación, mientras que fallar alguna le obligaría a repetir la tirada de Espíritu. Y, si la tirada de Espíritu —la primera que indicamos— es una pifia, más le vale al pobre PJ que sus compañeros estén cerca porque, sea cual sea su carga y demás, será presa del pánico y se encontrará completamente sumergido en las arenas en sólo dos asaltos. Además, cualquier movimiento brusco, como desembarazarse apresuradamente del cinto de armas, o cualquier cosa parecida, hará que el personaje se hunda en el cieno, durante ese asalto, el doble de rápido de lo que le hubiera correspondido, y le obligará a una nueva tirada de Espíritu para evitar el pánico.

Si alguien en el grupo que no sea el atrapado lleva consigo una cuerda de seis metros o más, dicha cuerda podrá emplearse para sacar al compañero de las arenas movedizas. Pero, si nadie ha traído consigo una cuerda, habrá que localizar y cortar una rama o liana lo bastante grande, para lo que el narrador es libre de solicitar tiradas de Espíritu, *Supervivencia*, Destreza, un ataque con espada o lo que considere. Cada tirada lleva, por supuesto, un asalto.

Una vez que el PJ se haya hundido tanto como todos sus puntos de Fortaleza, recomendamos a los narradores acudir a la página 62 del manual básico para consultar las reglas de ahogamiento.

Serpiente gigante

La península del Yucatán es también hogar de algunas especies de boa constrictor, animal que muy raramente supera los cuatro metros de largo. Pero, como esto es un juego y cuatro metros nos parecen pocos, nada impide que enfrentemos a nuestros aventureros contra el auténtico récord Guinness de las boas, una culebrilla de seis metros y cuarenta kilos de pura fuerza constrictora.

Estas serpientes son nocturnas, y gustan de encaramarse a las ramas de los árboles para tender emboscadas a sus presas. Así que, una vez más, nos conviene aislar a alguno de los PJs para ponerlo a tiro de nuestra bestia, y creemos que el mejor momento para conseguir esto, aunque quede feo, es cuando el incauto personaje se aparte un poco del grupo para hacer sus necesidades. Una tirada de Suerte podría determinar al jugador en cuestión y, ya en faena, y para que no nos acusen de injustos, otra de Espíritu podría ayudarle a prevenir la emboscada. No obstante, nos permitimos llamar la atención sobre el hecho innegable de que determinadas posturas no son las más adecuadas para desenvainar ni guardias de esgrima. Sobre todo si el supuesto combatiente se halla en cuclillas y con los calzones bajados. Además, queremos dejar claro también que estas serpientes no son sólo grandes y fuertes. También son *rápidas* —atrapan aves y murciélagos en pleno vuelo—. Por todo lo indicado, consideramos que la captura inicial del PJ por parte de la boa es prácticamente inevitable, y para garantizar esto vamos a asignarle a nuestra víctima un bonito -3 a cualquier tipo de acción física que requiera estar de pie o utilizar las piernas, y un -6 a toda acción de movimiento como caminar o correr. No obstante, si el personaje supera un enfrentamiento de Destreza contra la serpiente podría conseguir mantener libre alguno de los brazos, y otra tirada, en este caso de Suerte, decidiría si la mano libre es la torpe o la hábil.

La madre de todas las boas

- **Destreza:** 13 (16 en su primer ataque si logra emboscar, o sea, si el PJ falla la tirada de Espíritu).
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 40
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 15/18
- **Peso:** 40 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Constricción (+2)

El daño producido es por ahogamiento, no por “daño real”, y se resta de la Fortaleza del personaje, no de sus Bríos. Eso sí, cuando la Fortaleza llega a 0 el PJ habrá perdido por completo la consciencia y ya no podrá ofrecer ningún tipo de resistencia, con lo que empezará a perder puntos de Bríos hasta llegar a cero, momento en el que habría muerto ahogado. Caso de ser liberado antes, bastará un largo rato de descanso para que el PJ se recupere, sin necesidad de tirada alguna.

No obstante, indicamos también que, si sale un 6 en la tirada de daño de la serpiente, ello querrá decir que, en este caso, sí se ha producido daño real —6+2=8 puntos de daño— debido a la rotura de algún hueso. Habrá que tirar para determinar la localización, y más le vale al PJ que no sea en la cabeza, porque entonces el “hueso” roto sería el cuello y él estaría muerto. En las reglas avanzadas de localización de impactos de la página 49 de los PAB número 3 podrán consultarse los efectos prácticos de la rotura de huesos.

Alimañas y otros bichos asquerosos

Además de todas las amenazas ya expuestas, no podemos obviar el mayor y más omnipresente peligro selvático: los pequeños animales venenosos. Y hay multitud de ellos: serpientes, arañas, escorpiones, avispa, avispas, abejas, enjambres de mosquitos y hasta hormigas, de las que tenemos de todo tipo y para todos los gustos, incluyendo hormigas carnívoras y hormigas venenosas. Los venenos inoculados por todas estas criaturas abarcan toda la gama de posibilidades imaginables: desde aquellos que son molestos y poco más, hasta los mortales de necesidad. Nosotros expondremos ahora un par de opciones, pero un poco de investigación ofrecerá a los narradores infinitas posibilidades de añadir encuentros desagradables o sustituir los que nosotros sugerimos por otros más acordes a sus gustos personales.

Hormigas isula

- **Destreza:** N/A
- **Espíritu:** 6 (En grupo)
- **Fortaleza:** N/A
- **Reflejos:** N/A
- **Bríos:** 4/1
- **Peso:** Poco.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Mordisco (Sin daño real)

El mordisco de estas hormigas es muy doloroso pero no causa pérdida de puntos de Bríos. No pueden atravesar ningún tipo de armadura, pero sí ropas normales. Inocula un veneno cuyas características se dan a continuación.

La isula es una hormiga de gran tamaño, hasta cinco centímetros de largo, que vive en la parte baja de los árboles y en el interior de sus troncos. Es de color negro y exhibe unas poderosas mandíbulas. Consideramos que el mejor momento para que ataquen a los personajes es por la noche, mientras estos se hallan acampados a la sombra del árbol que sirve de hormiguero a estos insectos. Las hormigas atacarán a cualquier PJ que esté tumbado en el suelo y que falle una tirada de Suerte. Dicho personaje —o personajes— se despertará automáticamente debido al dolor, para descubrir que tiene el cuerpo invadido de enormes hormigas. Para poder quitárselas de encima necesitará sacar una tirada de Destreza, y la cantidad de asaltos que tarde en sacarla es importante. La isula inocula, como adelantamos antes, un veneno que causará fiebre en su víctima. Dicha fiebre causará un penalizador de -1 a todas las acciones del PJ por cada asalto que éste haya tardado en sacar la tirada de Destreza, hasta un máximo de -3, para después ir remitiendo poco a poco, eliminándose un punto de penalizador cada día completo que transcurra tras el ataque. No es necesario reposo, ni puede aplicarse ningún tipo de cuidado.

Serpiente barba amarilla

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 3
- **Fortaleza:** 4
- **Reflejos:** 5 (**Velocidad:** 14)
- **Bríos:** 15/6
- **Peso:** 4 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Mordisco (0), Escupitajo venenoso (Sin daño)

El mordisco de una de estas serpientes puede atravesar sin problemas una armadura de 1 punto. Inyecta un potente veneno cuyas características comentamos a continuación.

Se trata de una de las más temibles serpientes venenosas de la región, y del mundo. Es grande, de aproximadamente ciento setenta centímetros de largo —en casos extremos, hasta más de dos metros—, es rápida, es *muy* agresiva, e inocula un veneno de efectos no demasiado rápidos pero decididamente atroces. Sus escamas son de color marrón oscuro y amarillo y forman un diseño de rombos encadenados sobre su lomo. Habitualmente se mueven por el suelo, entre la maleza, aunque también trepan a los árboles. El motivo por el que hemos elegido esta especie en concreto es porque los penalizadores que derivan de su mordedura son relativamente jugables a corto plazo, pero a medio plazo el PJ que haya sufrido su ataque puede dar por sentenciada su carrera, y tal vez su vida. Por ello, recomendamos a los narradores que esperen a que el viaje de los aventureros se acerque a su final antes de enfrentarlos a este enemigo.

Esto es lo que le espera a cualquiera que haya sido mordido por esta bestia:

- De forma casi inmediata, la zona de la mordedura comenzará a hincharse, generando un importante hematoma y la aparición de ampollas alrededor. Las heridas de los colmillos comenzarán a supurar pus y sangre, y el personaje

comenzará a sufrir fiebre moderada y un persistente dolor de cabeza. -1 a todas las acciones durante 12 horas.

- A lo largo de las siguientes 24 horas, estos síntomas se irán agravando: aumenta la hinchazón, el hematoma, el tamaño de las ampollas y la intensidad del dolor local y del dolor de cabeza. La fiebre no sube. -2 a todas las acciones durante las horas 12 a 24 después de la mordedura, y -3 a toda acción que requiera el uso de la extremidad en concreto. -3 y -6, respectivamente, a partir de las 24 horas, momento en el que el personaje ya no podrá utilizar el miembro dañado. Si se trata de una pierna —lo más probable—, necesitará una muleta o el apoyo de un compañero para poder andar. Además, el PJ tendrá que realizar una tirada de Bríos por la mañana y otra por la tarde. Si falla la tirada, a todo lo apuntado se añaden fuertes bajadas de tensión: -1 adicional a todas las acciones hasta la siguiente tirada.
- A partir de las 36 horas, la infección se irá extendiendo y el personaje comenzará a sufrir sangrados de nariz, encías, gastrointestinales —por el ano— y también de las vías respiratorias —esputos sangrantes—. Por esto no se añaden penalizadores, pero a partir de este momento la localización herida comenzará a necrosarse —gangrenarse— irremisiblemente. El jugador tendrá que tirar por Bríos cada 24 horas y, por cada tirada que falle, perderá un punto de sus Bríos actuales. Para cuando haya perdido un tercio de sus puntos de Bríos originales, la extremidad afectada se habrá vuelto completamente negra y comenzará a *caerse a pedazos*. A partir de este punto, el personaje será virtualmente incapaz de cualquier acción debido al dolor, el mal estado de salud y las ocasionales pérdidas de consciencia. Mientras no se le ampute la extremidad, el PJ estará obligado a tirar por Bríos +2 cada 12 horas. Si falla, morirá por la infección.

Además de todo lo apuntado, la barba amarilla puede escupir su veneno hasta seis metros de distancia. Lo apunta siempre a la cara de su objetivo, y la única forma de evitarlo es cubrirse los ojos con algún tipo de protección o realizar una tirada exitosa de esquivar. En caso de que el escupitajo acierte, el PJ quedaría cegado hasta que pueda eliminar el veneno lavándose los ojos con abundante agua. Después de ello, tendrá un penalizador de -3 a todas sus acciones durante un día completo, que se reducirá en un punto cada día adicional hasta desaparecer. Y, obviamente, si la serpiente consigue cegar a un enemigo, lo siguiente que hará será morderle de verdad.

Recomendamos permitir a los jugadores una tirada de Espíritu para detectar a la serpiente emboscada, con los siguientes resultados posibles:

- Tirada exitosa: la serpiente va a atacar igual, pero al menos los PJs tienen tiempo de reaccionar y prevenir de alguna forma el ataque. Aunque recordemos que ellos no saben que la barba amarilla puede escupir veneno.
- Fallo: La serpiente logra la ventaja de emboscada para lanzar su escupitajo. Sólo los personajes con la ventaja *Iniciativa* tienen derecho a una tirada de *esquivar*.
- Pifia: El PJ que haya pifiado esta tirada tiene un verdadero problema, porque en este caso la emboscada se aplica al mordisco.

La malaria

Antes de continuar, convendría que los narradores recordasen que, probablemente, alguno de los personajes del grupo está, sin saberlo, contagiado de malaria. Y nos gustaría sugerir que el mejor momento para que la enfermedad comience a manifestarse podría ser justo antes de alcanzar la siguiente y última etapa del viaje de ida. Así, el PJ en cuestión podría despertarse por un día con fiebre alta, mucha sudoración y fuertes escalofríos, y con el claro recuerdo del mosquito aplastado en su mano aflorando a su mente. Remitimos a la página 54 del número 2 de los PAB para los detalles de la enfermedad, e insistimos en que nos parece legítimo, en pro de la aventura, que el narrador oculte las tiradas que crea oportuno, no vaya a ser que el jugador sea gafe y se nos muera antes de lo debido. De hecho, y a no ser que haya un médico en el grupo, ni siquiera conviene que el jugador sepa demasiado sobre lo que le pasa a su personaje. Con decirle que es malaria, y que tiene un -3 a todas las acciones, es suficiente. No hace falta darle más detalles.

El país de los Hombres Jaguar

El último tramo de este selvático viaje atraviesa el territorio de los hombres jaguar, o *Baálam*, como se llaman ellos, una tribu pequeña y completamente ficticia. Su centro principal no está lejos de las ruinas de la vieja pirámide a las que, guiados por Fray Germán, se dirigen nuestros PJs.

Acercándose a su destino, el fraile se muestra cada vez más exaltado y nervioso. Constantemente identifica elementos familiares en el paisaje y su manía de comer cosas repugnantes se acentúa, llegando incluso alguno de los personajes a verle llevarse a la boca trocitos de boñiga seca. A la mañana del sexto día de marcha desde el río, y tras haber estado observando detenidamente algo depositado en el suelo, a la vera del sendero, Fray Germán se dirige ilusionado a los PJs para indicarles que ya están muy cerca. A continuación, echa otra vez a andar apresuradamente y, si alguno de los personajes se acerca a comprobar qué era lo que miraba el excéntrico fraile, descubrirá un pedazo de piedra gris abandonado entre la espesura. Pesará por lo menos cinco kilos, y en alguna de sus caras parece tener restos de un relieve indígena, pero no es lo bastante grande para identificar nada del relieve.

Inmediatamente después de esto, los jugadores tendrán que hacer una tirada de Espíritu. Los que la pasen se darán cuenta de que alguien, un indio, los observa desde una distancia mayor que la de un tiro de arcabuz, por lo que sólo si algún PJ posee la ventaja de *Vista aguda* podrá observar algún detalle del aspecto de dicho indio. Si no se posee dicha ventaja, lo único que podrá apreciarse es que no se distingue en él ninguno de los elementos que, aún desde lejos, identifican a los mayas: no lleva plumas, como hacen los guerreros mayas, ni calzones blancos, como hacen sus campesinos, y parece confundirse de alguna forma con las sombras producidas por la vegetación. Si los jugadores deciden ignorar al ojeador, éste los seguirá durante unas horas, siempre a mucha distancia, y antes de la caída de la noche habrá desaparecido. Pero si alguno de los PJs trata de acercarse a él, el indio se escabullirá a toda velocidad haciendo además gala de una agilidad inaudita: con una carrera, el salvaje se lanza por una suave pendiente del terreno, para después trepar corriendo, sin ayuda de las manos, el tronco de un árbol muy inclinado y, desde allí, saltar a una liana que cuelga de las ramas más altas de los árboles de alrededor. Se columpia en ella hasta el siguiente árbol

pendiente abajo, en una de cuyas ramas se deposita con una acrobacia de trapecista y, tras saltar a otra liana, el agilísimo salvaje desaparece entre las copas de los árboles. Hará lo mismo si los PJs logran tenderle algún tipo de emboscada.

En opinión de Fray Germán, que ya se cruzó con ellos la otra vez que estuvo aquí, estos indígenas no suponen ningún peligro. Como ahora, no se acercaron a él lo suficiente para poder hablar, ni siquiera para poder verlos muy bien, pero de hecho él piensa que hasta es posible que lo ayudaran pues, al día siguiente de haber encontrado la montaña de oro, se topó con un tepezcuintle recién muerto en el camino que, en su opinión, fue puesto allí por esos indios para que él lo comiera, cosa que hizo con sumo provecho y sin experimentar ninguna consecuencia negativa. Llegado el caso, Fray Germán podría incluso señalar a los PJs el lugar donde encontró al animal cuando pasen por allí.

Seguramente convenga aclarar a los narradores que todo lo que dice el fraile es en esencia correcto. Aunque los *Baálam* son una tribu más bien guerrera, tienen unas concepciones religiosas bastante peculiares, entre ellas una especie de principio de hospitalidad que les prohíbe atacar a viajeros que cruzan la selva en solitario. Cuando Fray Germán se internó en su territorio, ellos se limitaron, pues, a observarlo desde lejos. Y después, al ver al fraile bajo los efectos del alucinógeno, interpretaron su excéntrica actitud hacia la pirámide —que para ellos es sagrada—, como algún tipo de veneración religiosa, y con esto Fray Germán se ganó su simpatía. Efectivamente, los hombres jaguar pusieron en el camino del fraile un tepezcuintle recién cazado, sobre todo para ayudarlo a reponerse de los efectos del hongo. No obstante, los hombres jaguar no son sólo simpatía y buen talante, sino que también se consideran los guardianes de su santuario sagrado. Y no es lo mismo un simple y andrajoso extranjero que todo un grupo de ellos equipado para la guerra.

Para aquellos PJs que sí dispongan de *Vista aguda*, y para dejar este asunto zanjado para los propios narradores, procedemos ahora con la descripción de esta tribu y de sus guerreros.

Los hombres jaguar son otra de las muchas tribus independientes, es decir, no mayas, que pueden encontrarse en Yucatán y a lo largo y ancho de toda Mesoamérica. La única vestimenta de los guerreros es una especie de sencillo taparrabos formado por dos exiguos rectángulos de piel curtida marrón rojiza que les tapan por delante y por detrás. Además, a modo de adorno, todos ellos lucen collares, pendientes y brazaletes —ajustados por debajo de los hombros y también de las rodillas—, elaborados con garras y colmillos de jaguar. Llevan todo el cuerpo pintado con manchas similares a las de los jaguares, y la punta de la nariz también pintada de negro, imitando la de su animal tótem. Todos llevan el pelo largo hasta media espalda y recogido en una media coleta que les recoge el pelo de la parte superior del cráneo y lo deja caer por detrás, junto al resto de la melena —al estilo Legolas, para entendernos, pero de color negro—. Sus armas son el arco, las boleadoras y sendos cuchillos de obsidiana.

Tres características hacen temibles a estos guerreros: en primer lugar, aunque ello no signifique que son estúpidos, los hombres jaguar no temen a la muerte en combate, pues la consideran suprema dignidad. Esto supone que son, hasta cierto punto y sobre todo cuando se encuentran en grupo, inmunes al miedo y casi inasequibles al desaliento. Además, y debido al exigente entrenamiento al que se les somete desde niños, todos los *Baálam* disfrutaban de las ventajas *Agilidad* y *Resistencia al dolor*.

Su estilo de combate cuerpo a cuerpo es extremadamente rápido y vigoroso, y recuerda al modo de pelear de los auténticos jaguares. Estos guerreros emplean sus dos cuchillos siempre para atacar, y como única defensa la esquivo, en la que disfrutan de un bono excepcional de +3 porque, insistimos, se les entrena en este arte desde su niñez.

Es posible que alguno de los jugadores decida tratar de ganarse la confianza de este indio que los viene siguiendo. Obviamente, esto no puede hacerse por la vía del acercamiento pues, como ha quedado claro, los hombres jaguar no dejan que los extranjeros se les acerquen. Y la siguiente opción será, probablemente, dejarle algo de comida, o sea, de caza. Y esa es una mala opción. Los hombres jaguar son exclusivamente cazadores-recolectores, y los PJs se encuentran en su territorio. Tratar de cazar una presa en este lugar sería muy parecido a entrar en el campo de un agricultor manchego para, con la mejor voluntad del mundo, ponerse a labrar su tierra. En ese caso, probablemente dicho agricultor echara al insensato de sus campos a patadas sin mediar palabra. Pues lo mismo harán los *Baálam* con cualquiera que se ponga a cazar en sus tierras sin su permiso explícito: coserlo a flechazos.

El primer ataque

Al día siguiente los PJs recibirán el único aviso por parte de los hombres jaguar. Transitando por un tramo singularmente recto y despejado del sendero, bajo un techo de vegetación selvática, el grupo se aproxima a un enorme y viejo tronco, retorcido y caído sobre el camino de tal forma que queda sobre él como una especie de arco o puerta natural. Estando nuestros viajeros a *Distancia Larga* de tiro de arcabuz de dicho tronco, el mismo indio que los observaba ayer, u otro muy parecido, se encarama sobre él con agilidad, de nuevo sin ayudarse con las manos, y se encara con los personajes profiriendo alaridos:

“¡*S'māni t'tawnka o'gwatch'i'steah! ¡S'māni t'tawnka o'gwatch'i'steah!*”

Tras esto, y tardando más o menos tiempo en ello según reaccionen los jugadores, el guerrero concluirá su aparición disparando una flecha contra el grupo para, a continuación, saltar del tronco y echar a correr por la espesura. Si los PJs se han quedado quietos durante las increpaciones, el arco no tendrá fuerza suficiente para alcanzarlos y el disparo será, pues, sólo una amenaza. Pero si han tratado de aproximarse al indígena, la flecha ya no estará fuera de alcance y el disparo irá en serio. A *Distancia Larga* si los PJs se acercaban andando, y a *Corta* si echaron a correr como vikingos al avistar una monja.

En cualquier caso, la carrera del hombre jaguar, aunque esté herido, lleva a nuestros aventureros hasta una emboscada tendida por una docena de sus compañeros: al final del desvío que toma hay un claro circular de unos veinte metros de diámetro rodeado de elevaciones, como una especie de gran hoyo o alberca natural sin agua. El acceso a dicho claro se efectúa por una depresión de las elevaciones a través de la que discurre el sendero, y una tirada de *Táctica* permitirá advertir el peligro antes de que el personaje se meta en la boca del lobo. Si la tirada falla, o los PJs se deciden igualmente por un ataque frontal, al internarse en el claro comprobarán cómo, en el otro extremo, el indio que han estado persiguiendo y dos compañeros los esperan con sus arcos a punto para disparar. Un asalto después, cuando todo el grupo esté dentro del claro, otros tres a nueve *Baálam* —a criterio del

Narrador— descienden desde las elevaciones para enfrentarse a nuestros aventureros cuerpo a cuerpo.

En caso de que los jugadores opten por ignorar la provocación, los hombres jaguar los atacarán igualmente un poco más adelante del camino, disparando unas cuantas flechas desde una posición elevada antes de lanzarse sobre ellos.

Estos indígenas sólo se retirarán cuando hayan caído al menos la mitad de ellos, y más tarde aún si el combate es igualado. Caso de que quede alguno vivo, la comunicación con él será imposible, pues nadie en el grupo de los PJs, incluyendo a Máhech y Tomki si es que siguen vivos, habla su idioma.

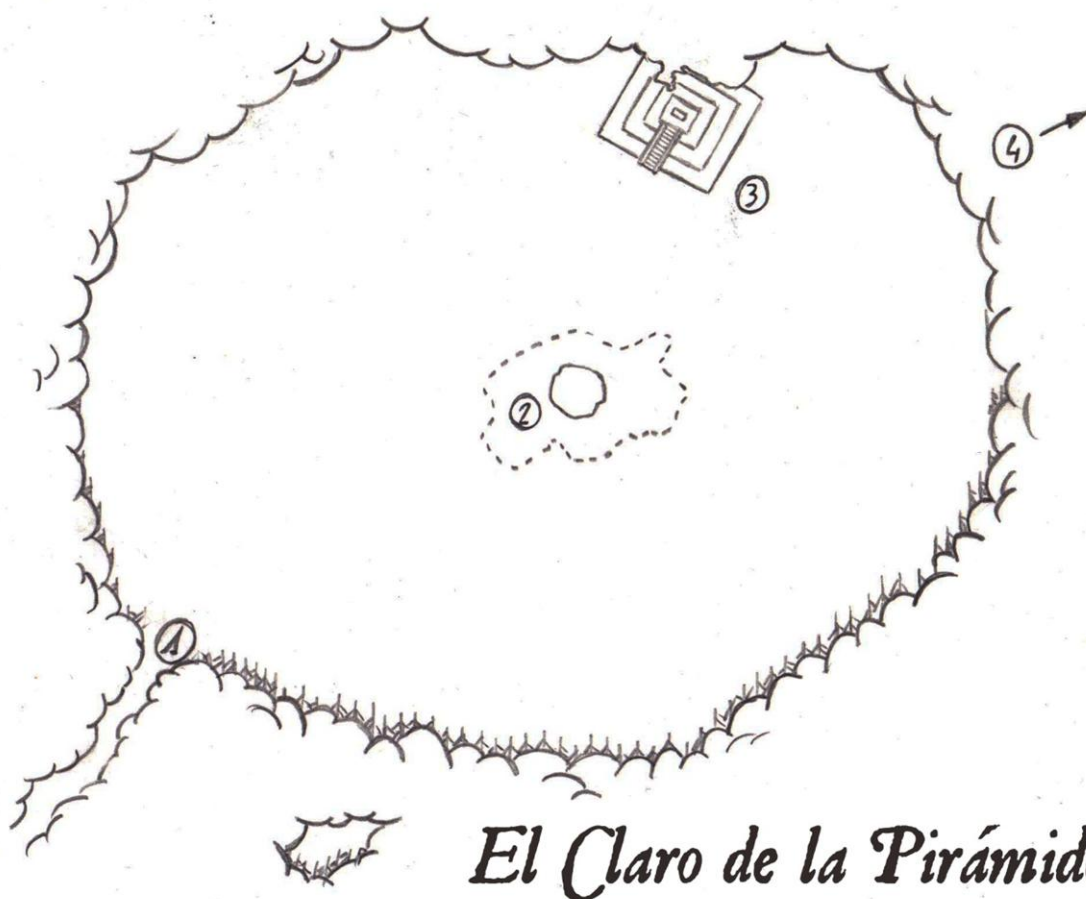
La montaña de oro

Durante la persecución o la emboscada, Fray Germán desaparece inadvertidamente de escena, como si la cosa no fuera con él. Y, cuando los PJs hayan terminado la faena y se encuentren evaluando los daños y reponiéndose, se darán cuenta de ello. ¿Dónde se ha metido ese loco? Tras un rato más o menos largo, el fraile aparece ante el grupo con un aspecto aún más desencajado del que es habitual, pues sufre ahora mismo un ataque de auténtica y alucinada euforia. Según parece, acaba de volver a encontrar su montaña de oro. Con la alegría de un niño, Fray Germán conmina a los personajes a que lo sigan a través de la espesura, y mientras tanto hace gala de una agilidad que hasta ahora ellos no habían visto. El fraile canta, baila, da saltos y volteretas, y trepa a las piedras más grandes con asombrosa facilidad.

Obviamente, Fray Germán ha dado esta mañana con otra provisión de *psilociben*, y aclaramos a los narradores que la droga ha ido a hacerle efecto precisamente durante la primera aparición del hombre jaguar, la escena de las increpaciones sobre el tronco del viejo árbol. Por otra parte, el motivo del ataque de los hombres jaguar no era otro que la proximidad de los extranjeros a su santuario. Es comprensible que, tras pasar por un combate, y sobre todo si durante el mismo han sufrido heridas serias, los personajes muestren reticencias hacia la actuación del fraile, aduciendo que su actitud no tiene sentido y tal y tal. Pero el Narrador debe tener presente que Fray Germán está *completamente drogado*. Su actitud no tiene por qué tener sentido, y de hecho él ni siquiera se ha enterado del combate entre sus compañeros y los *baálam*. Por supuesto, la única forma de retener a Fray Germán es sujetarlo físicamente, y aún así el no dejará de forcejear para continuar avanzando, pues ni siquiera parece notar que haya alguien que lo sujeta. De hecho seguirá empujando, sin quejas ni protestas, como si fuera la cosa más natural del mundo, y sin hacer uso alguno de la violencia. Además, cualquier PJ que trate de retener a Fray Germán tendrá derecho a una tirada de Espíritu para darse cuenta de que sus pupilas están dilatadas más allá de toda medida, hasta casi hacer desaparecer el iris. Esperamos que este dato, unido al extrañísimo comportamiento del fraile, sea suficiente para que al menos alguno de los jugadores del grupo se dé cuenta de lo que sucede.

El claro de la pirámide

Al fin, y de la forma que sea, nuestro grupo llega a un inmenso claro que se abre en la espesura y del que el lector podrá encontrar un esquemático plano en las cercanías de este texto. He aquí la descripción de sus elementos más destacables:



- **1.- Sendero:** Por aquí llegarán los PJs hasta el claro. Aunque en el dibujo aparece destacado para su más sencilla identificación, la agreste vegetación selvática forma sobre él una especie de bóveda o “techo” que filtra gran parte de los rayos del sol. Es decir, que desde arriba el sendero no se vería.
- **2.- El cenote:** Situado a tiro de piedra de la pirámide (3), la línea continua dibujada en el plano señala el tamaño aproximado de su abertura superior. La línea discontinua, por su parte, indica la extensión subterránea de la caverna. El fondo del cenote se encuentra anegado de agua en la que, muy ocasionalmente, pero no en el momento de la llegada de los PJs, se produce el fenómeno de la haloclina. Por lo demás, la caverna bajo la superficie y por encima del nivel del agua presenta gran cantidad de estalactitas, estalagmitas y columnas.
- **3.- La pirámide:** Su aspecto es el de un gran montículo cubierto de vegetación. Para poder identificar la pirámide bajo la espesura los PJs tendrán que sacar una tirada *fácil* de *Espíritu*. Así, su presencia no es ni mucho menos tan evidente como se hace en el plano. En el siguiente punto el lector encontrará información adicional respecto a este elemento.
- **4.- El poblado Baálam:** La flecha indica la dirección aproximada del poblado de los hombres jaguar, situado a un

par de kilómetros de distancia. Varios senderos, más o menos evidentes si se inspecciona la zona, se internan entre la vegetación y conducen hasta el lugar.

Nada más penetrar en el claro y avistar la pirámide, Fray Germán se vuelve *completamente loco* y, si nadie se lo impide, echa a correr profiriendo gritos de euforia con la extraña energía infantil que durante todo este rato ya ha venido manifestando y, muy contento, se pone a escalar la pirámide hasta que, al llegar a la cúspide, comienza a cantar y bailar.

Por lo demás, el paraje está desierto, y nuestros jugadores pueden, si lo desean, investigar un poco.

La tumba del rey maya

La única tirada de *Espíritu* que puede dar algún resultado aquí es la dirigida a la base de la propia pirámide, por su cara principal, que es la que da al claro y al cenote. Allí, a la derecha de la escalera que sube hasta la cumbre de la pirámide, los PJs que pasen dicha tirada podrán descubrir una gran piedra cubierta de relieves mayas cuyo elemento principal es una figura humana masculina y desconocida. Dicha piedra se encuentra enmarcada por otras tres, también cubiertas por grabados que parecen representar dioses o monstruos humanoides. La semejanza entre

este conjunto y una puerta cualquiera es evidente, y un examen detallado revela que, efectivamente, la mayor de las piedras no parece formar parte de la estructura de la pirámide como lo hacen las demás.

Es previsible que, más o menos desmoralizados por la decepción de haber encontrado una simple ruina en lugar de una prodigiosa montaña de oro, nuestros avezados muchachos decidan aprovechar el viaje como puedan y comprobar, al menos, qué se esconde tras la misteriosa puerta.

Pasamos ahora a describir los elementos más destacables del plano de la tumba:

- **1.- Puerta monolítica:** Se trata de la enorme piedra que, de una u otra forma, los PJs habrán de volar o echar abajo. Pesa más de una tonelada y es bastante más ancha en su base que en su parte superior, lo que complica su desplazamiento. Cada grupo se las apañará como pueda, pero insistimos en que lo más adecuado para superar el obstáculo sería utilizar diez kilos de pólvora a modo de explosivo o encontrar la manera de pasar una cuerda por la parte superior de la piedra y echarla abajo a pura fuerza bruta. Por supuesto, cualquier PJ que disponga de habilidades como *Artesanía: Construcción*, o *Artesanía: Cantería*, facilitaría mucho la tarea. Para que no se diga que esas habilidades nunca sirven para nada.
- **2.- Entrada:** Un espacio oscuro, angosto y más o menos cuadrado. A partir de aquí, será necesario que los PJs empleen algún tipo de iluminación artificial. Todas las paredes, de aquí en adelante, están repletas de confusos grabados en estuco que, iluminados de cerca, muestran restos de pintura. Unos grabados son más identificables que otros, pero en general ninguno facilita información importante para la aventura.
- **3.- Primer tramo de escaleras:** Habrá unos cincuenta empinados escalones que hacen descender al grupo algo menos de veinte metros. No tienen ninguna otra

característica notable, como tampoco la tiene el descansillo al que conducen.

• **4.- Segundo tramo de escaleras:** En el dibujo se muestra acortado. Se trata de una escalera bastante larga y empinada que los personajes tardarán cinco minutos en bajar avanzando con un mínimo de cuidado. En su tramo final abundan las humedades, incluso alguna gotera en el pequeño descansillo al que conducen. Dichas humedades han deslucido notablemente los relieves de las paredes, borrándolos casi por completo. A partir de este descansillo, y hasta la pared opuesta de la cámara del sarcófago (A), el suelo parece estar como mal hecho, no porque su factura tenga defectos, sino porque está claramente en cuesta. La inclinación de dicha cuesta no es exagerada, pongamos unos dos grados, pero se nota sin necesidad de tiradas.

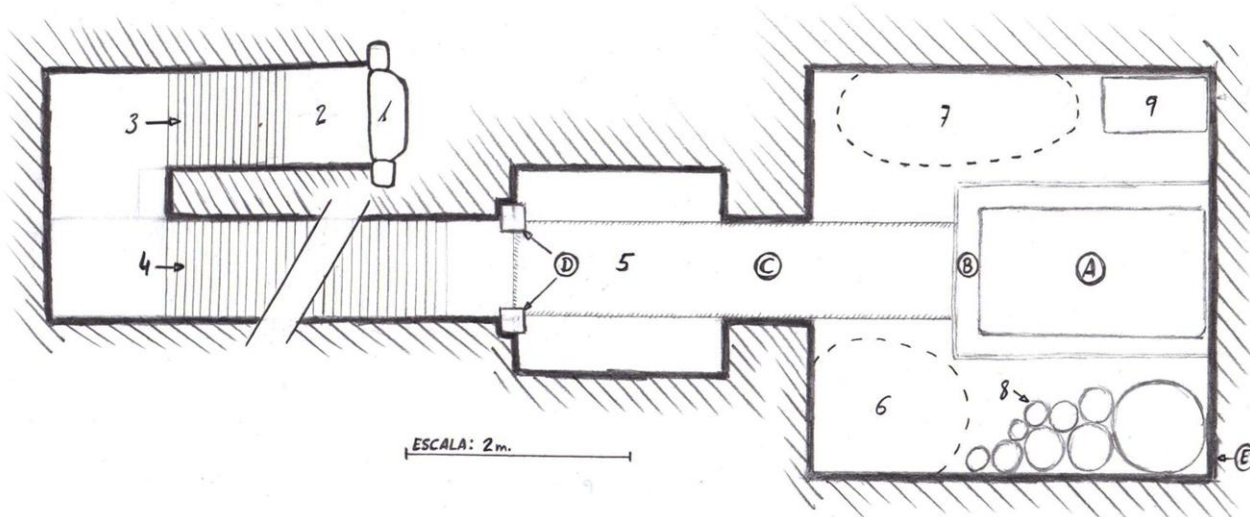
• **5.- Estancia vacía:** Sus únicos rasgos notables son los dos pilares cuadrados (D), cubiertos de grabados que a simple vista —sin tirar por Espíritu— no facilitan ninguna información útil, y que flanquean la puerta de entrada. La humedad que se respira en esta estancia, especialmente junto a la pared que sostienen los pilares, es fría y agobiante. De hecho, toda esa pared de la estancia tiene sectores que se muestran incluso húmedos al tacto.

Una tirada *fácil* de *Orientación* —incluso *muy fácil*— permitirá determinar que esta sala debe de encontrarse muy cerca del cenote que se veía en mitad del claro, frente a la pirámide.

Ya en la cámara del sarcófago, ricamente decorada con relieves y estucos, los PJs encontrarán los siguientes elementos destacables:

- **6.- Pila de huesos animales:** Pues eso, los esqueletos, completos y amontonados sin ningún orden, de diversos animales de consumo común, desde tapires hasta lagartos pasando por pavos.

La Tumba del Rey Maya



- **7.- Huesos humanos y de perro:** No están tan amontonados como los otros. La disposición de los esqueletos humanos sugiere que, o bien murieron sentados, o se los sentó en el suelo después de muertos. Hay cinco esqueletos, todos ellos adultos, y algunos se apoyan sobre otros como si estuvieran descansando o se estuvieran sujetando. Los huesos de tres *xoloitzcuintle*, o perros mesoamericanos, están tendidos a sus pies.
- **8.- Recipientes de piedra:** Los hay de todas las clases y tamaños, y haría falta más de un hombre para mover los más grandes, y puede que media docena para levantar a pulso el más grande de todos —que originariamente contenía una fortuna en semillas de cacao—. Aunque están todos bien precintados con tapas de piedra de fina factura que fueron en su día selladas con cera y hojas de palma, el tiempo ha hecho su mella de igual manera y en casi ninguno queda nada aprovechable. Un par de ellos, no obstante, contienen una hermosa colección de pendientes, colgantes, collares, anillos, cuentas y otros adornos elaborados con jade, cuarzo, nácar, obsidiana y conchas, principalmente, de aproximadamente cinco kilos de peso total. Cada Narrador puede decidir su valor monetario concreto, pero éste debería ser relativamente elevado. Los demás contenían productos orgánicos. Para abrir cualquiera de estos recipientes será necesario superar una tirada de Fortaleza, que será a dificultad *normal* para los recipientes grandes, *fácil* para los medianos y *muy fácil* para los pequeños. Abrir el más grande de todos es una tarea *muy difícil* para un sólo hombre. En cualquiera de los casos, cada PJ que ayude a quien realiza la tirada bajará la dificultad de la tarea un grado. Y, de todas formas, siempre queda la posibilidad de romper las tapas a martillazos o, en su defecto, con la ayuda de un buen pedrusco.
- **9.- Arcón de piedra:** Finamente decorado, harían falta al menos cuatro hombres para moverlo. En su momento también fue precintado, pero ahora cualquiera que superase una tirada *difícil* de Fortaleza podría retirar la tapa. Contiene los restos inútiles de varias armas indígenas, todas ellas elaboradas básicamente con elementos orgánicos que se desharán casi con tocarlos.

La trampa

Es evidente que tiene que haber una trampa. Siempre hay una trampa. Pasamos ahora a explicar cómo funciona ésta, y de qué manera pueden los personajes detectarla y sortearla.

El disparador se encuentra en la tapa del sarcófago (A), y consiste en cuatro largos pivotes, uno en cada esquina de la misma, que encajan en otros tantos agujeros en el interior de la base del sarcófago. Como los mayas no eran relojeros suizos, es posible levantar la tapa lo bastante para meter por el resquicio, por ejemplo, la hoja de una espada o daga, sin hacer saltar todo el mecanismo. Pero nada más grueso que eso. Como la tapa pesa sus buenos doscientos kilos, hará falta una Fortaleza combinada de al menos 30 puntos para levantarla sin ayuda de palancas, y podrían colaborar para ello hasta ocho personas con cierta comodidad. Como sugeríamos, pasar por debajo de la tapa la hoja de una espada o algo similar permitiría detectar los cuatro pivotes.

Si la tapa del sarcófago se levanta más de unos milímetros, el mecanismo de la trampa haría que el zócalo sobre el que está situado el sarcófago (B) se alzase lo suficiente para que toda la

sección del suelo destacada en el plano con la letra C —que a simple vista no presenta diferencia alguna con el resto del suelo— se desplazase hasta encajarse debajo del zócalo, que tiene bajo el suelo una oquedad, una especie de rail practicado a tal fin. Al desplazarse la sección (C), se llevaría consigo los dos pilares de la puerta de acceso a las escaleras (D), que forman con ella casi una pieza única y, como hemos dicho, sostienen una pared llena de humedades que se encuentra situada muy cerca del cenote del claro, es decir, junto a una corriente subterránea. Al retirarse los pilares (D), acción que lleva sólo un asalto, dicha pared caería a plomo, siguiendo el recorrido de unos railes que los propios pilares no permiten ver. Y, retirada esa pared, las aguas que retiene inundarían toda la tumba en pocos minutos, como si se abrieran las compuertas de una moderna presa. Como las dos estancias son en conjunto bastante pequeñas, el tiempo que tardarán en quedar completamente inundadas será de cinco minutos, es decir, 30 asaltos, que es el tiempo que tendrían nuestros pobres PJs para encontrar una escapatoria.

Puesto que por donde entraron es imposible salir —la pared no se puede derribar sin equipo pesado, y por encima de ella está entrando agua a presión—, la única opción que tienen los PJs de salir es recordar que el suelo de la tumba está construido *cuesta abajo*, como ya dijimos. Y esto es así porque la trampa está diseñada para desactivarse cuando toda la tumba haya quedado completamente anegada, es decir, para que todo vuelva a su posición original una vez liquidados, nunca mejor dicho, los intrusos. Después de todo, este es un recinto sagrado, y no es de recibo que permanezca para siempre inundado. De modo que, para que una vez desactivada la trampa la tumba pueda volver a vaciarse, los arquitectos la construyeron en *cuesta* y dejaron un pequeño desagüe (E) a la altura del suelo, oculto tras la enorme tinaja de piedra situada junto a la cabecera del sarcófago. El agujero es, por supuesto, demasiado pequeño para permitir el paso de ningún ser humano. Pero han pasado dos mil años, y eso es mucho tiempo. Uno de los sillares no está bien agarrado y, aunque es enorme, un par de personajes fuertes, desesperados, y con puntos de redañes aún por gastar —ver PAB 1, página 62—, podrían efectuar una tirada *muy difícil* de Fortaleza para tratar de arrancarlo de la pared y crear así hueco suficiente para poder escapar. Es imposible que más de dos personajes puedan colaborar en la tarea, puesto que se estorbarían entre sí más de lo que se ayudarían.

Aún quedaría salir a la superficie, claro, y más les vale a los PJs tomar aire porque aún les queda un buen viaje por delante. Tras caer un par de asaltos por un estrecho conducto artificial —y lo bastante ancho para que pase un hombre, por lo tanto—, los PJs se encuentran en una estrecha caverna bajo el agua, chocándose unos con otros y completamente a oscuras.

Como no hay una regla fija al respecto, asumiremos que, en un caso extremo como éste, un PJ cualquiera, que haya tenido tiempo para tomar aire, es capaz de soportar tantos asaltos sin respirar como sus Bríos originales más su Voluntad menos los puntos de Bríos perdidos por heridas *en el torso*. Tras ese número de asaltos, el PJ empezaría a ahogarse perdiendo un punto de Bríos por asalto, según las reglas de ahogamiento convencionales de la página 62 del manual básico. Ahora, nosotros explicaremos cómo resolver esta situación en base a las reglas. Es el Narrador quien debe aportar la descripción dramática de los acontecimientos.

Yendo por el camino más corto, un buceador que supiera nadar y no llevase excesiva carga podría salir a la superficie —de la que ya hablaremos luego— en 9 asaltos. Pero, recordemos, los

PJs están a oscuras, desorientados y asustados, y se encuentran en una cueva natural llena de angosturas y recovecos. Así que cada jugador tendrá que hacer una tirada de Suerte por asalto para determinar si avanza o si pierde ese asalto llegando a un “punto muerto”. En caso de pifia, el personaje lo tiene crudo, porque se mete por un camino equivocado y pierde con ello 1D de asaltos de ida, y otro tanto de vuelta. Un crítico en Suerte, en cambio, será suficiente para hacer innecesarias más tiradas: como por inspiración divina, nuestro heroico buceador se dirige directamente a la salida, que no es otra que el cenote del claro. Y, hablando de tiradas de Suerte, todo PJ que se haya gastado sus puntos en la virtud *Buena estrella* cuenta para esta situación con un bono especial de +3 a su Suerte porque, como ha quedado claro, buena estrella es lo que van a necesitar nuestros muchachos para salir de ésta.

Y a partir de aquí será cosa de ponerse a hacer tiradas, a ver si el jugador tiene buena mano y le salva el pellejo a su personaje. Caso de que no haya suerte y la situación se vuelva muy crítica para todo el grupo, un Narrador bondadoso podría canjear un punto de redaños de cada personaje en apuros por la súbita y casi milagrosa manifestación del fenómeno de la haloclina. Gracias a la luz, los PJs podrían ver perfectamente su entorno y dirigirse automáticamente en la dirección correcta. Huelga decir que la escena tomaría aquí un cariz un tanto sobrenatural, además de ser visualmente espectacular, y lo más normal sería que los personajes sintieran que, de alguna forma, se ha obrado algún tipo de milagro.

Pero volvamos por un momento a la cámara del sarcófago, porque aún es posible que los PJs consigan evitar la trampa.

Habíamos dicho que la forma más eficaz para detectar la treta e intuir su funcionamiento básico era descubrir su disparador, pero en la tumba hay algunas otras pistas que podrían ayudar.

En primer lugar, tenemos las humedades que ya comentamos antes. En la misma zona, los jugadores pueden decidir examinar los pilares de la puerta (D) y, si alguno consigue una tirada *difícil* de Espíritu, notar que éstos no se asientan en el suelo igual por su parte exterior que por su parte interior —recordemos, estos pilares están *unidos* a la sección corrediza del suelo (C), y alguna forma tiene que haber de notarlo—. Otra posible pista sería examinar el zócalo (B) con otra tirada *difícil* de Espíritu. Un éxito supondría notar algo parecido a lo descrito para los pilares, puesto que permitiría advertir que existe un pequeño resquicio alrededor de todo el zócalo, como si éste no formara exactamente parte del suelo, tuviera cimientos independientes, o algo similar. Vamos, que se nota un poco que está como “encajonado”, y se nota sobre todo porque la sección marcada en el plano como (C) sí que parece estar firmemente unida al zócalo —en realidad, no está más “unida” al zócalo que el resto del suelo; lo que está es “presionando” contra el zócalo, y dicha presión es lo que la obliga a desplazarse cuando la subida del zócalo se lo permite—. En caso de que los jugadores descubran estas dos pistas, y de que empiecen a atar cabos o dirijan al menos sus tiradas a los lugares correctos, podría permitírseles otra tirada *difícil* de Espíritu para encontrar alguna fisura en la sección (C) que les llevase a descubrir su existencia.

En cualquier caso, la única forma de acceder al contenido del sarcófago sin disparar la trampa —aparte de apuntalar la pared corrediza con material pesado, claro—, es no abrirlo por su tapa, sino por alguno de sus laterales, para lo que bastaría utilizar algún objeto pesado a modo de ariete, por ejemplo, o alguna

herramienta más sofisticada. Una vez abierto el contenedor, los personajes encontrarán en él los restos de un antiguo y desconocido rey maya. Aparte de huesos polvorientos y de los restos apenas reconocibles de diversas piezas de tela o similares —una túnica, una especie de manto o poncho, un fajín, sandalias, algunas mantas, una esterilla, etc.—, hay algunos objetos aprovechables:

- Una especie de gran diadema o corona de oro con incrustaciones de cuarzo y turquesa. Incluye soportes para varias plumas, pero estas han desaparecido.
- Diversas piezas de joyería para la cara: pendientes de oro para las orejas y la nariz, un “besote” de jade —una especie de “piercing” para el labio inferior, para que voacedes lo entiendan— y una especie de “antifaz” decorativo con nariguera y orejeras, también de jade. Es similar, aunque de mejor factura, al que llevaba Huazam-Tek en Poh Colquín.
- Media docena de collares de materiales diversos: oro, jade, cuarzo, obsidiana, turquesa y otras piedras semipreciosas. Los cordones de algunos de ellos estaban fabricados de materiales orgánicos y han desaparecido, quedando sólo las piedras.
- Un enorme collar de oro y piedras semipreciosas de un palmo de ancho. Cubre los hombros y las partes superiores de pecho y espalda.
- Un pectoral también de oro y piedras.
- Un cinturón, también de oro y piedras semipreciosas, y también de un palmo de ancho.
- Dos docenas de brazaletes y pulseras de materiales diversos para los brazos y las piernas.
- Otras dos docenas de anillos de materiales diversos para los dedos de las manos y para los de los pies.
- Un cetro de jade y oro.
- Dos extraños soportes de oro que tal vez fueran abanicos.
- Una estatuilla de jade de unos quince cms. de alto. Representa a un *xoloitzcuintle* sentado.
- Diversas cuentas y piedras de materiales semipreciosos y variados tamaños dispersas por todo el sarcófago, que originariamente formaban parte de algunas prendas de tela. Su peso total rondará el medio kilo, pero para rescatarlas todas habría que “limpiar” el sarcófago a fondo.

El peso total de esta parte del tesoro es de unos ocho kilos y, junto a lo encontrado dentro de los recipientes, sería suficiente para que un par de hombres pudieran retirarse a pasar tranquilos el resto de sus vidas, tal vez cultivando azúcar en Cuba.

Los Hombres Jaguar

Ya salgan los PJs de la cripta funeraria por su entrada principal o por el cenote, se encontrarán con un grupo de guerreros *baálam* decidido a exterminarlos. Tanto el número de enemigos como las características tácticas del enfrentamiento quedan al arbitrio del Narrador, aunque consideramos que, si éste piensa que los personajes son suficientemente duros y sus jugadores lo bastante hábiles, y disponen aún de suficiente equipo para aguantar, lo más vistoso sería un asedio en toda regla, tal vez de varios días de duración, con nuestros heroicos aventureros haciendo gala de flema y profesionalidad militar mientras resisten desde la diminuta entrada de la tumba o desde el interior del cenote las constantes embestidas de un centenar de

indios valientes y furiosos. Si trescientos españoles y tres mil auxiliares indígenas pudieron hacer sólo cuatro años contra medio millón de civilizados aztecas, ¿por qué no iban a poder nuestros muchachos contra sólo un centenar de salvajes pintarrajeados?

Pero si los PJs se encuentran ya en las últimas, o han perdido demasiado equipo, o cualquier cosa parecida, el centenar de enemigos podría menguar hasta la docena y el asedio tornarse carrera por el claro hasta alcanzar la jungla. Tal vez sí que tengan aún arrestos suficientes para aguantar los constantes ataques de estilo guerrillero al que los indios los podrían someter, si el narrador así lo decide.

Hombres Jaguar

El orgullo estampado de leopardo.

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Arco (12), Boleadoras (12), 2 puñales de obsidiana (14/9, +1)
- **Habilidades:** *Esquivar* 10; *Rastrear* 13; *Supervivencia* 12
- **Ventajas:** *Agilidad*, *Resistencia al dolor*.
- **Desventajas:** *Mestizaje* (Indios – 2), *Pecadillos* (*Obsesivos*: mantener a todos los extranjeros lejos de su santuario)
- **Protecciones:** Ninguna
- **Maniobras de esgrima:** *Lucha de jaguares* +3, *Guardia de ataque*, *Guardia de defensa*, *Guardia mixta*, *Doble puntada*, *Doble cuchillada*, *Entrada*, *Finta*, *Salto del jaguar*, *Vuelta*, *Zarpazos de jaguar*.

La *Lucha de jaguares* es un estilo de lucha con dos cuchillos propio de los hombres jaguar. Sólo un personaje criado entre ellos puede aprender estas técnicas. Al final de la aventura se facilita un pequeño apéndice con toda la información necesaria.

Conclusión de esta parte y recompensas

- Por sobrevivir a esta parte de la aventura: 1 PX
- Por lograr eludir la trampa de la tumba del rey maya: 1 PX
- Por encontrar el tesoro y conservar al menos una parte importante: 1 PX
- Por sobrevivir al asedio de un centenar de hombres jaguar: 1 PX
- Por buenas ideas: 1 PX
- Por interpretaciones aventureras y/o marciales, o por representar bien la frustración de la búsqueda estéril, la decepción porque la leyenda de la montaña de oro de Chan Duana fuera falsa: 1PX

Tercera Parte: El Regreso

Como sea que haya terminado la aventura de la tumba maya, nuestros aventureros aún tendrán que regresar a la ciudad

mopán en la que empezó todo este viaje, Poh Colquín, y el único modo seguro de hacerlo es volver por el mismo camino por el que vinieron. También pueden, si lo desean, arriesgarse a no volver al río y perderse en una selva completamente desconocida durante quién sabe cuántos días, semanas, meses o puede que hasta años. Miren si no a Fray Germán, cómo ha terminado...

Esperamos que el Narrador haya reservado encuentros suficientes para mantener el interés durante el viaje de vuelta al río.

Una vez lleguen hasta el claro donde dejaron los botes, nuestros famélicos muchachos pueden encontrarse, si el Narrador lo estima oportuno, con que la zona ha sido adoptada como refugio de un grupo de tres enormes cocodrilos americanos de unos seis metros de largo cada uno.

Cocodrilos

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 6
- **Fortaleza:** 45
- **Reflejos:** 10 (8 para desplazarse)
- **Bríos:** 14/25
- **Peso:** Unos 800 kgs.
- **Protección:** Escamas (2)
- **Ataque:** Mordisco (+2)

Una vez que un cocodrilo ha mordido a una presa, lo que intentará es arrastrarla hasta el agua para matarla por ahogamiento. La violencia de esta acción hará que, si se resiste —cosa que suponemos que hará—, dicha víctima pierda 1D/3 puntos de Bríos adicionales cada asalto. Si la localización del impacto y la gravedad de las heridas se lo permite, la víctima puede todavía actuar. En cualquier caso, un cocodrilo no soltará a su víctima a no ser que pierda, al menos, cinco puntos de Bríos. Por último, muy rara vez tiene que ser la situación para que el ataque de un cocodrilo a un humano impacte en la cabeza. Tal localización se tomará, pues, como piernas; las dos piernas, en la mayoría de los casos.

Ahuyentados o muertos los animales, los PJs pueden embarcar de nuevo.

Como en este caso el viaje es a favor de la corriente, la velocidad de la barca será unas cinco veces más rápida que antes, si los aventureros reman, o sólo dos veces superior, si están demasiado “tocados” para remar y simplemente se dejan arrastrar por la corriente.

Obviamente, los puntos interesantes que los PJs se encontrarán en este viaje son los mismos por los que ya pasaron al venir. La mayoría de ellos no tendrán ahora riesgo ni interés alguno, y los mencionaremos sólo de pasada.

Chak-Yam'teh

El ambiente del lugar sigue siendo tan fúnebre como entonces, e incluso el viejo al que los PJs vieron la primera vez vuelve a estar ocupado en los mismos menesteres. El Narrador puede, si lo desea, aderezar esta segunda pasada con un apedreamiento con hondas por parte de un grupo de muchachos que han oído algunas cosas nuevas sobre Fray Germán, o con la amenazante aparición de veinte o veinticinco hombres armados con hondas y utensilios, enfermos de viruelas y con cara de escasísimos amigos, alineándose en una explanada junto a la

ribera del río, sobre un terraplén, y siguiendo las órdenes de la embarazada joven a la que la vez anterior los PJs dejaron arrancándose mechones del pelo. Por cierto, en este caso los indios disfrutarían de los bonos al ataque por posición superior. También es posible que los jugadores, tal vez intimidados por lo anterior, quieran dejar aquí a Fray Germán, el puñetero engendro que tantas calamidades les ha hecho pasar, tal vez para nada. En ese caso se produciría un horrible linchamiento en cuyos detalles no merece la pena entrar.

Huahcoch

Una tirada exitosa de *Orientación* permitiría al grupo calcular correctamente el momento en el que van a llegar a tan peligroso lugar, donde tal vez presenciaran los terribles sacrificios y de donde huyeron perseguidos por los indios. Tal vez deseen trazar algún tipo de plan para atravesar la zona con discreción. En cualquier caso, nosotros comentamos ahora la situación actual para conocimiento de los Narradores, y cada cual verá qué partes de esta información pueden llegar a obtener los personajes según sus acciones.

Huahcoch ha recuperado su normalidad, lo que significa que los refugiados, convencidos de que Ah Puch ya no está furioso con ellos, han regresado a sus lugares de origen. La población actual de la aldea es, pues, de unas doscientas personas, de las que sólo una docena son guerreros que realizan, sobre todo, funciones policiales. Todos los sacerdotes forasteros, entre ellos el *Ahau Kan May* que dirigió los sacrificios, han partido ya a sus propios templos. De modo que, cuando los PJs vuelven a pasar por aquí, reina la calma en este lugar. No hay sacrificios, ni música, ni multitudes, ni sacerdotes, ni ejército, ni flota de canoas. Y, casualmente, tampoco se está produciendo el fenómeno de la haloclina, por lo que, si los PJs no se acercaron a investigar en su momento, se quedarán con la duda de cuál era el origen de la misteriosa luz. ¿Serán realmente magos los sacerdotes mayas?

En base a las acciones de los jugadores, y a sus propias preferencias, el Narrador decidirá si deja que el grupo pase por aquí sin más complicaciones o hace que la docena de guerreros del poblado les haga pasar un mal rato. Porque suponemos que entre malaria, gangrenas, heridas, agotamiento, y falta de equipo y municiones, nuestros aguerridos exploradores deben de estar ya más que en las últimas.

Un apunte...

Cierto, el pequeño ejército maya que persiguió a nuestros personajes ya no se encuentra en Huahcoch. Pero eso no significa que su papel en la aventura haya terminado porque, como el lector recordará, había otro grupo de españoles merodeando por la región, el del adelantado Don Jaime Pedrarias. Como los jugadores pronto descubrirán, también ellos han tenido lo suyo, claro, pues ya dijimos que el cacique mopán Huazam-Tek había mandado a pedir refuerzos a la capital del señorío, Chactemal. Desde allí se han mandado también mensajes a todos los señoríos vecinos, entre ellos a este de Huahcoch, y ahora los soldados que antes se encontraban aquí se dirigen a marchas forzadas hacia Poh Colquín para colaborar en un segundo ataque combinado contra el grupo de Pedrarias.

... y una Sugerencia

Es posible que, a estas alturas, alguno o alguno de los PJs haya muerto o se encuentre en tan malas condiciones que ya no pueda ser de ninguna utilidad al grupo o que, simplemente, aburra y frustre a su jugador. Y lo cierto es que aún nos quedan un par de escenas muy interesantes por jugar, por lo que sería una lástima llegar hasta ellas y no poder participar.

Así que tal vez haya llegado el momento de algunos reemplazos.

La idea que proponemos es que, si es pertinente, el Narrador ofrezca a los jugadores que lo necesiten cambiar su personaje por uno de los conquistadores del grupo de Pedrarias que, en alguno de los combates que éste se ha visto obligado a librar en los últimos días, habría quedado descolgado del grupo principal y se halle ahora perdido en medio de la selva. Aparte del evidente respiro que esto supondría para el jugador en cuestión, podría ser una buena forma de adelantar al grupo alguna información sobre lo que todavía les espera. El personaje o personajes “de reemplazo” podrían avistar a sus compañeros desde la orilla del río, desde donde también puede que hayan visto pasar al nutrido contingente de Huahcoch tan sólo unas horas antes. Para estos nuevos personajes, las intenciones de tal contingente serían evidentes, especialmente al recibir confirmación de que este río lleva directamente hasta Poh Colquín.

Estos nuevos personajes deben ser creados siguiendo las reglas normales del juego y, obviamente, no dispondrían de ningún PX adicional para repartir, que las aventuras que hasta ahora han vivido son anteriores a su “existencia” como PJs. El equipo de que dispongan queda a la discreción del Narrador.

Finalmente, indicamos que esto no significa que el PJ, ahora PNJ, sustituido, deba morir, si es que aún estaba vivo. Simplemente, a partir de aquí se convertirá en una carga más para el grupo, que deberá hacer lo que pueda para mantenerlo vivo y atender sus necesidades. Y no olvidemos que, aunque con sus limitaciones, puede que este personaje todavía sea capaz de aportar algo al grupo. Aunque sólo sea recargar armas de fuego.

El país de los hombres fantasma

Si los PJs enfrentaron la situación como soldados y le dieron lo suyo a los hombres fantasma, con ellos no tendrán ningún problema. Pero, si no fue así, la cosa podría complicarse.

Como ya hemos dicho, el contingente que antes se encontraba en Huahcoch, aproximadamente un centenar de guerreros mayas perfectamente pertrechados, cruza las pantanosas nieblas hacia Poh Colquín. Y esas nieblas podrían ser ahora de mucha ayuda a los PJs, sobre todo si les entra la vena patriótica y boinaverdesca y se animan a una buena degollina de indios al amparo de la niebla y la noche. Los penalizadores a las tiradas de Espíritu también afectan a los mayas, y además, si a los jugadores se les ocurre, sus personajes también podrían beneficiarse de las bonificaciones por usar ceniza para camuflarse en la niebla. Un +3 a su habilidad de *Sigilo* es justo.

Sería, pues, conveniente, que nuestro zarrapastroso grupo alcanzara a los guerreros, de los que sólo la mitad viajan en canoas, hasta doce de ellas. La otra mitad va a pie, pero su número impide que los hombres fantasma se atrevan a molestarlos. Conviene recordar que la visibilidad está muy reducida por la niebla, pero obviamente cincuenta hombres en barcas hacen mucho más ruido que un grupo pequeño como el de

nuestros PJs, por lo que es harto probable que los PJs detecten al enemigo antes de que el enemigo los detecte a ellos, y a partir de ahí ya harán sus conjeturas. Tal vez no caigan en que se han topado con los mismos guerreros que los persiguieron la noche de los sacrificios y, si no han recibido nuevas incorporaciones, no tienen por qué saber a ciencia cierta que se trata de una operación contra los españoles de Pedrarias. Pero sí que podrían intuirlo e, insistimos, tratar de estropearles la fiesta.

Si los jugadores prefieren la discreción al arrojo, lo cual tendría sus consecuencias, como luego se verá, habrán de esperar y mantenerse detrás del contingente, puesto que adelantarlos por tierra cargando con sus canoas es misión harto complicada. Recordemos que también hay guerreros entre la brumosa espesura.

Y, como decíamos antes, depende de cómo salieran de aquí los PJs la primera vez, pudiera ser que los hombres fantasma les compliquen también ahora la existencia. Si el combate entre unos y otros tiene lugar cerca de donde se encuentran los soldados mayas, podría generarse una situación muy crítica. Como dijimos en su momento, no es bueno dejar a tu espalda enemigos en condiciones de presentar batalla.

Y, hablando de batallas, si nuestros jugadores consiguen salir del pantano habrán llegado, por fin, al último esfuerzo de esta aventura.

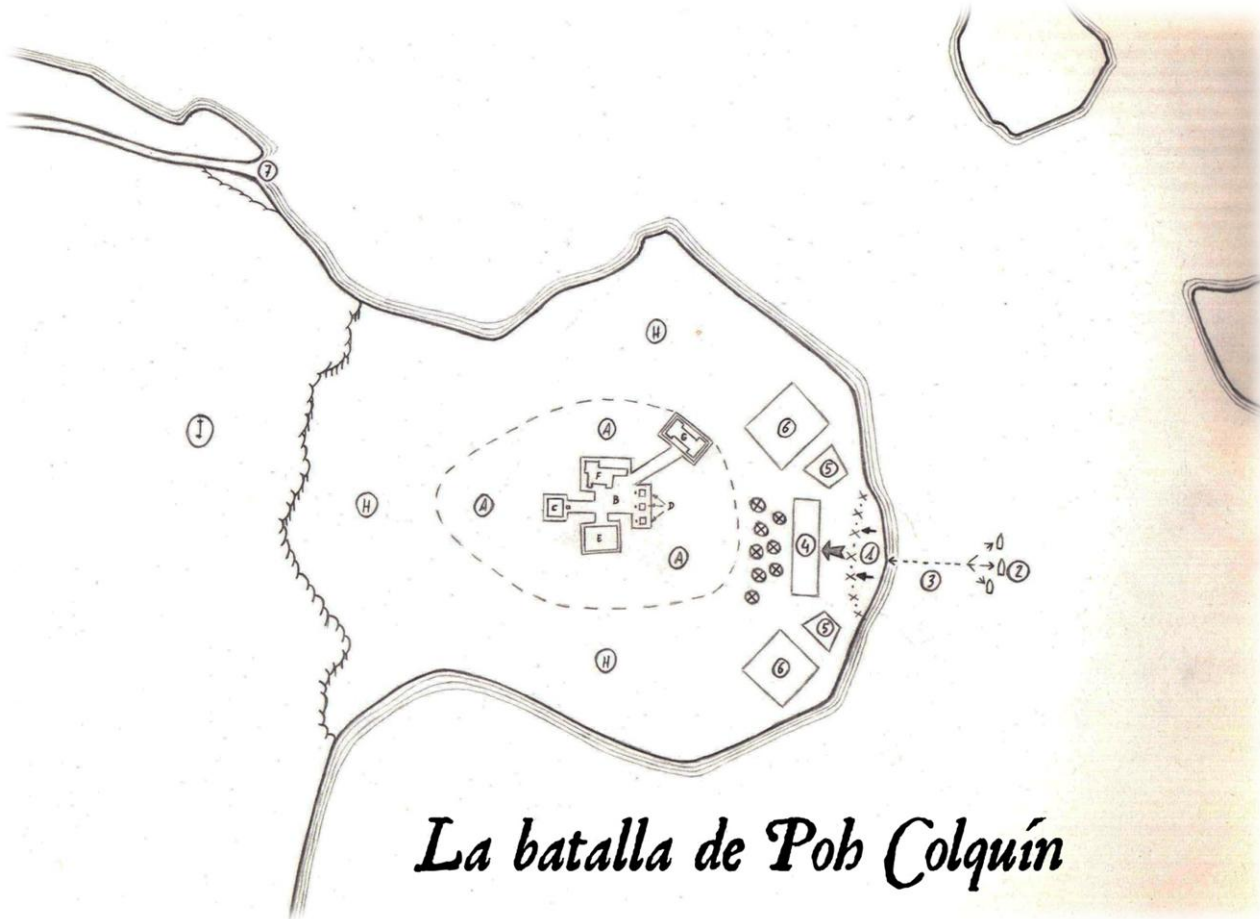
La batalla de Poh Colquín

Facilitamos ahora toda la información relativa a la ciudad

maya que acogió a nuestros PJs al principio de esta aventura. Obviamente, la situación en Poh Colquín era harto diferente en aquel momento de la que es ahora mismo, por lo que el narrador deberá ajustar las correspondientes descripciones, la del principio y la de ahora, de acuerdo al sentido común.

La Ciudad

- **A.- El barrio noble:** Además de sus edificios más notables, destacados en el plano, el barrio alberga cierta cantidad de templos más o menos pequeños y de mansiones que sirven de residencia para las extensas familias nobles de los mopanes. Todos estos edificios, así como los que hemos destacado en la ilustración, se alzan sobre imponentes plataformas pétreas con sus laterales cubiertos de abigarrados relieves policromados sobre estuco. También las propias edificaciones son de piedra y exhiben abundante decoración escultórica y de relieves. La línea discontinua dibujada en el plano delimita la extensión aproximada del barrio.
- **B.- La plaza principal:** La misma en la que, al principio de este viaje, los indígenas agasajaron a sus barbudos huéspedes. Situada más o menos en el centro del barrio noble, a su alrededor se concentran las más importantes y sagradas construcciones de la localidad. Con sus más de cien metros de Este a Oeste, la plaza es inmensa a ojos del español medio y, durante la batalla de Poh Colquín, se transformará poco a poco en un verdadero hospital de



campaña al aire libre en el que algunos sacerdotes y civiles hacen lo que pueden por ayudar a los guerreros que otros civiles, los más valientes, les llevan hasta allí desde lo más reñido del combate.

- **C.- La gran pirámide:** Típico zócalo escalonado de estilo maya. Sin contar el templo situado sobre ella, la pirámide se eleva unos cincuenta metros sobre el nivel del suelo, siendo la única construcción de la ciudad que despunta por encima de la altura de los árboles de la cercana selva. En cuanto al templo, no es demasiado grande. Su elemento más notable es una especie de “cresta” pétrea sobre su tejado cuyos extremos, en forma de esculturas, representan al *Halach Uinik* Nah Pot Tecún Nachan. Una de las escultura mira hacia el este, hacia la plaza principal, y la otra hacia el Oeste, hacia la selva. A los pies de la enorme pirámide —por el lado este—, hay una estela, también muy grande, cubierta de relieves.
- **D.- Las tres pirámides menores:** En el lado opuesto de la plaza se encuentra este conjunto de tres pirámides menores, de unos veinticinco metros de altura, cada una de las cuales exhibe también una estela a sus pies —en esta ocasión, al lado oeste, frente a frente con la estela de la pirámide mayor— y su correspondiente templo. La cresta sobre el tejado del templo central representa al propio Huazam-Tek, y las otras dos figuras son inidentificables.
- **E.- La plataforma de sacrificios:** Gran zócalo de piedra profusamente adornado que los mayas emplean para determinados actos religiosos con gran afluencia de público. Su aspecto es el de una inmensa mole de piedra de unos ocho o diez metros de alto y de más cincuenta de lado, y sus bordes se muestran erizados de elaboradas estacas de madera cubiertas de grabados. Algunas de dichas estacas podrían, a discreción de los Narradores, exhibir clavadas en sus puntas algunas cabezas humanas en distintos grados de descomposición. El acceso a la parte superior se realiza mediante unas escaleras construidas en la cara norte de la plataforma, es decir, desde la plaza.
- **F.- La mansión de Huazam-Tek:** Reformada más de una docena de veces, su aspecto es caótico y representa con cierta claridad una sucesión de diferentes elementos y estilos constructivos. Exhibe dos torres menores en las esquinas Sudeste y Sudoeste, y una mayor en la que apunta al Noroeste.
- **G.- La cancha para el juego de pelota:** Tiene forma de letra I mayúscula, con sendas rampas que descienden hasta el cuerpo central del campo. En una de dichas rampas hay adosado un aro de piedra decorado de misteriosa utilidad. Una soberbia calzada de piedra lleva desde la cancha a la plaza principal.
- **H.- Los barrios humildes:** Aquí reside el grueso de la población de Poh Colquín. La mayor parte de los habitantes de los barrios occidentales se dedican fundamentalmente a la agricultura y la recolección de frutos en la selva y, a medida que nos desplazamos hacia el este, hacia la playa, el número de agricultores se va reduciendo en favor de los pescadores. Los artesanos, también parte de las clases populares aunque con una posición ligeramente más favorable, concentran sus talleres y residencias en torno al barrio de los nobles. Así, además de viviendas construidas de materiales pobres como madera, bahareque, palmas, guano para los techos y demás, en estos barrios abundan los pequeños huertos familiares, especialmente en la zona oeste,

los talleres marineros donde se fabrican redes, botes, y otros útiles propios del oficio, la mayor parte de ellos situados hacia el este y, a medida que se acerca uno al centro de la ciudad, cada vez más talleres de artesanía en cerámica, madera, piedra, plumas y cualquier otro material imaginable, así como gran cantidad de almacenes para todo tipo de géneros. Una línea de campos de maíz de propiedad comunal separa los barrios occidentales de la selva, tienen unos treinta o cuarenta metros de ancho por término medio y son ideales para acercarse discretamente al pueblo.

- **I.- La selva:** Aparte de lo obvio, que hay muchos árboles y tal y tal, conviene destacar que unos kilómetros al interior los PJs podrían encontrar, si los buscaran, multitud de pequeños grupos de refugiados de Poh Colquín, hombres, mujeres y niños de todas las edades que, en cuanto los españoles abandonaron su campamento hace unas semanas, huyeron de sus casas para evitar la inminente masacre que se avecinaba. Pero no todos los civiles huyeron. Como dijimos antes, algunos permanecen durante la batalla en la ciudad, trasladando heridos desde el combate a la plaza principal, y en la propia plaza cumpliendo, junto a los sacerdotes, improvisadas labores de enfermería. Otros muchos, la mayoría de los que se han quedado, permanecen escondidos en sus cabañas esperando que pase la tormenta. Ningún civil, no obstante, debería representar dificultad alguna para nuestros PJs, pues lo cierto es que huirán en cuanto los vean tan deprimidos como les permitan sus piernas.

La Batalla

El plano muestra la situación aproximada de las distintas fuerzas más o menos en el momento en el que los PJs lleguen a una posición que les permita contemplar la escena. Inmediatamente antes, mientras los PJs se acercaban, el centro del ejército maya ha sido duramente castigado por la artillería de los tres barcos españoles y, sólo tras muchas pérdidas y sacrificios, la élite de los guerreros de Chactemal ha conseguido superar la aterradora barrera de fuego. El resto de las secciones se ha abierto hacia los laterales con variable grado de disciplina y orden, y ahora tratan de reagruparse para caer sobre las líneas españolas desde todos los ángulos posibles.

- **1.- El campamento español:** Situado sobre la playa, y marcado en el plano mediante una sucesión de equis y puntos, se encuentra ya prácticamente desmantelado. Apenas un centenar de infantes aguanta como puede y se prepara para recibir la inminente carga indígena mientras, al frente, el adelantado Pedrarias y su docena de caballeros supervivientes se abalanza fieramente sobre el centro de la línea de los guerreros de Chactemal. Dicha carga se encuentra representada en el mapa por una gruesa flecha coloreada de negro. El flamante peto del adelantado, con brazales, guanteletes y borgoñota, se muestra ahora ajado y ensangrentado, al igual que las armaduras de todos los demás españoles. La infantería, por su parte, dispone aún de dos falconetes con los que sus artilleros respaldan la carga de la caballería. La posición y dirección de disparo de dichos cañones aparece representada por dos flechas negras de menor tamaño. Tras las líneas de soldados una pequeña multitud, el personal servil de la expedición, se afana en cargar heridos y pertrechos en los tres botes españoles que

componen la frágil línea de suministros entre el campamento y los barcos.

- **2.- Los barcos españoles:** Las tres embarcaciones hacen lo que pueden por apoyar a sus compañeros de tierra firme, principalmente mediante muchos gritos de ánimo y el empleo masivo de la artillería, como ya hemos comentado. Los bajíos hacen imposible para estos barcos acercarse más a la playa.
- **3.- La línea de suministros:** Los tres botes españoles van y vienen entre la playa y los barcos cargados hasta los topes. Cada uno de ellos dispone de tres remeros para impulsarse y de un arcabucero para su protección.

Nota sobre las fuerzas mayas: A continuación describimos los principales elementos que componen el ejército maya. La representación en el plano es extremadamente aproximada, y sólo pretende orientar a los Narradores sobre la posición relativa de los diferentes destacamentos. Pero es necesario tener en cuenta que muchos de los guerreros se enfrentan a la artillería por primera vez en su vida, y la mayoría de ellos están bastante aterrorizados. Otros no tanto, claro, que llevan ya unos cuantos días combatiendo contra los españoles por todo el territorio y poco a poco le van cogiendo el truco a eso de no saltar en pedazos. Así, es importante que los Narradores se hagan a la idea de que en las líneas mayas *no* hay espacios vacíos como los que aparecen en el plano, y de que desde luego los guerreros no combaten en formaciones de estilo clásico. Porque no es su manera, y porque, insistimos, bastante tienen ya con salir vivos del cañoneo. La disposición de las tropas es, por tanto, caótica y tumultuosa.

- **4.- Los guerreros de Chactemal:** Se trata del más valeroso contingente del país, la guardia de honor del mismísimo Nah Pot Tecún Nachan. Quedan todavía unos cuatrocientos combatientes en pie y su aspecto, a pesar de los daños sufridos, es aún espléndido, pues todos han acudido a la guerra con sus mejores galas. Salvo la sección que recibe la impetuosa carga del adelantado, que por su parte se da muy buena mano para lo de escabechar salvajes, el contingente en su conjunto conserva aún un admirable grado de disciplina.
- **5.- Los guerreros de las ciudades menores:** A ambos lados de la línea maya se concentran los más aguerridos de entre todos los guerreros reclutados entre Poh Colquín y el resto de las ciudades del señorío. El propio Huazam-Tek comanda el ala izquierda. Tras abrirse a ambos lados al recibir el cañoneo, estas dos secciones, compuesta cada una por unos trescientos guerreros, perderán unos cuantos minutos tratando de reagruparse antes de lanzar el ataque definitivo contra los españoles, minutos que aprovecha el adelantado Pedrarias para lanzar su desesperada carga.
- **6.- Guerreros de segunda:** En la retaguardia se concentra más de un millar de guerreros, todos aquellos que no han sido todavía capaces de superar el pánico que les provocan los cañones. Estos guerreros provienen, como los comentados antes, de todos los rincones del señorío. Su desorganización es absoluta y evidente, y unos cuantos oficiales se esfuerzan en vano por recomponer las líneas. Indicamos que, si los PJs conservan aún su falconete y algo de munición —y de moral, tras todo lo que han pasado—, podrían causar mucho daño al ejército maya sorprendiendo y aterrorizando aún más a su retaguardia.

- **7.- La desembocadura del río:** Situada a algo más de un kilómetro a vuelo de pájaro de la batalla, es el lugar por el que nuestros aguerridos PJs llegarán a la escena. Delante de ellos, la docena de canoas del contingente de Huahcoch bordea el lado norte de la península para llegar desde este punto hasta la línea de suministros.

Nota: Recordamos a los Narradores que unos cincuenta de los guerreros de Huahcoch avanzaban a pie y no en canoa. Cada cual puede utilizarlos como considere para poner las cosas aún más difíciles a nuestros muchachos, o asumir que estos guerreros se han retrasado y que no llegarán a tiempo de participar en la batalla.

Las últimas acciones de los jugadores

Si los PJs se encuentran a estas alturas demasiado “tocados” para intervenir en la batalla pueden, si lo desean, dirigirse directamente hacia los barcos. Aunque, recordemos, no son invisibles, por lo que el Narrador es libre de estorbarles la intención desviando una o dos canoas indígenas de las doce que componen el contingente de Huahcoch. Pero, en caso de que consiguieran eliminar un número respetable de ellas en el río, reconozcámoslo, se han ganado el derecho de llegar vivos y sin mayores contratiempos hasta la salvación.

Si, en cambio, los jugadores tienen aún ganas de aventura, pueden, por supuesto, unirse a la batalla de la forma que ellos prefieran. Nosotros mismos hemos sugerido un par de alternativas, pero es posible que ellos encuentren alguna más. En cualquier caso, el Narrador debe recordar que la carga de Pedrarias se producirá siempre, casualmente por supuesto, en el mismo momento en el que los PJs alcancen un punto que les permita observar el conjunto de la batalla. Algunos minutos antes la situación no parecería tan desesperada, y algunos después parecería *demasiado* desesperada.

Y un último apunte: si los PJs se comportaron esta noche como soldados en campaña y estorbaron las acciones de los guerreros de Huahcoch, habrían conseguido con ello asegurar la supervivencia del cordón de suministros durante toda la batalla, lo que daría un poco de respiro a los españoles. En caso contrario, algunos de los infantes tendrían que desviar su atención del combate principal para defender el cordón con sus arcabuces. Las consecuencias de ello serían, por lo pronto, la muerte irremediable del adelantado Pedrarias, completamente cercado de enemigos y sin posibilidad de recibir ayuda. Además, es muy probable que, a pesar de la defensa de los arcabuceros, los indígenas lograsen hacerse con uno o dos de los botes del cordón, lo que seguramente obligaría a suspender el rescate y dejaría a los españoles supervivientes abandonados en la playa y a merced de un ejército deseoso de hacerlos picadillo muy, muy despacio.

Conclusión de esta parte y recompensas

- Por sobrevivir a la aventura completa: 3 PX
- Por hacer buena camicería entre los refuerzos de Huahcoch y salvar así la vida del adelantado Pedrarias y de muchos otros compañeros: hasta 3 PX
- Por una buena actuación en la batalla de Poh Colquín: hasta 3 PX

- Por haber mantenido un buen nivel interpretativo, haber aportado buenas ideas y demás: hasta 3 PX
- Por haber interpretado bien el haber llevado la peor parte, con la malaria o la gangrena, adaptándose y sin dar la vara con que el Narrador es injusto: hasta 5 PX

En el caso de que dicho PJ no alcance a ver el final de la aventura: creemos que si un jugador ha sido capaz de llevar bien la lenta y penosa muerte de su personaje, encontrando las maneras de ser útil al grupo a pesar de sus limitaciones, y sin retrasar las sesiones, dicho grupo debería comprometerse a pagarle una pizza durante la próxima quedada. Se lo ha ganado, ¿no?.

Epílogo

Es bastante probable que las vidas de los supervivientes de esta aventura cambien radicalmente tras la misma, y de ahí nuestra generosidad a la hora de repartir PX. Casi seguro que alguno habrá quedado tullido para siempre, e incluso cabe la posibilidad de que los supervivientes sean ahora, por ejemplo, ricos encomenderos que han comprado sus privilegios con el dinero del tesoro del rey maya. Tal vez alguno de ellos pudo incluso convertirse en héroe de guerra poniendo en fuga a cañonazos a la mitad del ejército enemigo durante la batalla de Poh Colquín. Si el desenlace de la aventura invita a ello, sugerimos a los Narradores concluir con una breve exposición sobre el destino de los personajes que sobrevivieron, como si toda la historia hubiera sido narrada en pasado en un libro de memorias soldadescas.

Galería de Personajes

Facilitamos ahora las estadísticas de todos los PNJs que puedan ser necesarias en diferentes momentos de la aventura.

Fray Germán Buenaventura

Monje psicodélico.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 8
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Habilidades:** *Curar:* 12; *Charlatanería:* 13; *Idiomas (Maya mopán):* 6; *Supervivencia:* 12; *Teología:* 12
- **Ventajas:** *Estómago de hierro, Sacerdocio, Salud de hierro* (3 puntos), *Sentido de la orientación*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas* (tiene toda una colección), *Edad (Vejez)*, *Enemigos* (todo el pueblo de Chak Yam'teh), *Mala estrella*, *Pecadillos (Tozudez)*, *Secreto* (¡magia! ¡El oro se le volvió piedra!), *Vulnerable al dolor*.
- **Protecciones:** Ninguna.

Máhech y Tomki

Turismo rural.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Puñales de obsidiana (12/ 7, +1)
- **Habilidades:** *Cultura local:* 12; *Curar:* 11; *Marinería:* 14; *Nadar:* 13; *Orientación:* 10; *Supervivencia:* 11; *Venenos:* 8
- **Ventajas:** *Salud de hierro* (1 punto), *Sentidos desarrollados (Oído)*.
- **Desventajas:** *Timidez* (1 punto), *Mestizaje (Indios – 2)*, *Primitivismo*.
- **Protecciones:** Ninguna.

Las estadísticas de estos PNJs pueden servir para cualquier otro maya de clase humilde, ya sean labriegos o pescadores, con el que deban tratar nuestros personajes.

Sargento Baltasar García

La bota en el culo del recluta.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Espada de punta y corte (14/8, +4); Rodela (12); Armas de fuego (10); Ballesta (10, +1)
- **Habilidades:** *Curar:* 9; *Intimidación:* 15; *Juegos de azar:* 11; *Liderazgo:* 14; *Maña:* 8; *Nadar:* 10; *Pirotecnia:* 11; *Recargar:* 10; *Sigilo:* 11; *Táctica:* 12
- **Ventajas:** *Buena reputación* (entre muchos conquistadores, como veterano y hombre de hígados), *Salud de hierro* (1 punto), *Sueño ligero*.
- **Desventajas:** *Edad (Vejez)*, *Fealdad* (- 1, tiene unas cuantas cicatrices y, francamente, pinta de mulo), *Intolerante* (hacia los indios), *Lealtad* (a su comandante, en este caso Don Jaime Pedrarias), *Pecadillos (Mal genio)*, *Sanguinario*.
- **Protecciones:** Camisa acolchada, coselete, morrión, guanteletes y botas. Habitualmente sólo lleva puestas la camisa y las botas.
- **Maniobras de esgrima:** *Angriff Pappenheim*, *Cut, Antuvión, Tajo rápido, Tajo, Esgrima con espada y broquel, Mustacchio, Carga de rodela, Muro de rodela, Aumento de daño* +2.

Según sea la función que deba desempeñar en el grupo, Don Baltasar García podría ser una bendición o una tortura. Si sólo se ha unido a la misión como refuerzo, este sargento demostrará profesionalidad y diligencia, siendo un ejemplo para los PJs, aunque puede que su mal carácter y sus prejuicios hacia los indios hagan pasar algún que otro mal rato al grupo. Pero si el adelantado Pedrarias lo ha puesto al mando, los PJs conocerán a un líder exigente, duro e implacable. El calor de la jungla y los mosquitos le ponen de mal humor. La compañía de los indios le pone de mal humor. Fray Germán le pone de mal humor. Y, probablemente, los PJs y sus padecimientos también le pongan de mal humor. Pero, ojo, el Narrador no debe olvidar que este

personaje está aquí para ser una ayuda, así que los aspectos más desagradables de la personalidad de este hombre desagradable deberían quedar sobre todo en lo narrativo, e incluso en lo humorístico. A la hora de la verdad, Don Baltasar será ese hombre que cualquiera querría tener junto a él en la trinchera.

Don Jaime Pedrarias

Uno que debió quedarse en casa.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Espada de punta y corte (13/8); Rodela (11)
- **Habilidades:** *Caballar:* 12; *Estrategia:* 11; *Latines:* 10; *Liderazgo:* 15
- **Ventajas:** *Belleza* (1 punto), *Buena reputación* (como gallardo y arrojado caballero), *Cargo* (Encomendero y Adelantado de la expedición), *Encomienda*, *Fuerza de voluntad* (3 puntos), *Intuitivo*, *Nobleza*, *Riqueza*.
- **Desventajas:** *Honor*, *Mala estrella*, *Pecadillos (Obsesivo: Conquistar riquezas)*.
- **Protecciones:** Camisa acolchada, coselete con escarcelas, almete, guanteletes, coderas, rodilleras, botas. Sólo cuando va a entrar en combate, por supuesto, o en las reuniones importantes como la que mantiene con Huazam-Tek al principio de la aventura.
- **Maniobras de esgrima:** *Posta di falcone*, *Blitz Meyer*, *Cut*, *Antuvión*, *Tajo*.

Guerberos Mayas

Plumas viriles.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Maquahúitls o Macanas (13/7, +3 ó +2 respectivamente), Arcos (11, +1), Venablos indígenas (con atlatl, 11, +1), Puñales de obsidiana (13/8, +1), Escudos de piel (12)
- **Habilidades:** *Intimidación:* 11; *Nadar:* 11; *Supervivencia:* 9; *Sigilo:* 13; *Táctica:* 11
- **Ventajas:** *Nobleza* (Entre sus compatriotas forman parte de una clase social superior).
- **Desventajas:** *Mestizaje (Indios – 2)*, *Primitivismo*.
- **Protecciones:** Sus múltiples adornos corporales funcionan como una armadura de 1 punto en todo el cuerpo, pero ésta no protege contra ballestas, armas de fuego o cañonazos de metralla. Por supuesto, mucho menos contra balas de cañón.

Los escudos de piel de los mayas se romperán si se los golpea con cualquier arma europea que requiera de la habilidad *Armas pesadas* para ser esgrimida, pero sólo si la tirada del dado

de daño de dicho ataque es 4 ó más (antes de contar los modificadores).

Las estadísticas de estos guerreros son válidas para cualquier combatiente maya —mopán o itzá— con el que se tengan que ver las caras los PJs.

Algunas Notas sobre la Aventura

Advertimos al lector de que la investigación histórica previa a la redacción de la presente aventura ha sido *muy superficial*. Además de presentar dos tribus indígenas que, como ya hemos afirmado durante sus descripciones, son completamente ficticias, nos servimos también, en pro de la aventura, de una visión estereotipada y muy simplificada de la cultura maya. Así, muchos de los eventos que aparecen en el relato, como el terrible sacrificio al dios Ah Puch, parten de premisas históricas, pero otros muchos detalles que podrían ser importantes, al menos desde un punto de vista antropológico, ni siquiera se mencionan. Queremos pedir disculpas a cualquier persona, especialmente a aquellas de origen maya o indígena americano en general, con quienes tanto compartimos los españoles a estas alturas de la Historia, por si acaso alguna pudiera sentirse ofendida o agraviada. Nuestra intención no es otra que la de hacer pasar un buen rato a nuestros compañeros *Homo Ludens*, sean estos del lugar o del país que sean, y bajo ningún concepto justificamos las innegables atrocidades cometidas en el pasado, en el presente, o en el futuro, por el hombre blanco.

En cuanto a las localizaciones en las que se desarrolla la aventura, el lector habrá advertido que apenas se aporta sobre ellas ninguna referencia clara. Esto es así por varios motivos: en primer lugar, consideramos que de esta forma transmitimos mejor la sensación de que los PJs se mueven en un entorno completamente nuevo, desconocido, e inexplorado por el hombre europeo. Además, la ausencia de referencias reales nos ha brindado la libertad de presentar una ambientación diferente, exótica y aventurera que, al menos en apariencia, resulta relativamente coherente, sin tener para ello que llevar a cabo una larguísima y tediosa investigación bibliográfica. Así, todo en esta aventura *se aproxima*, a veces más y a veces menos, a lo que pudo ser la vida en esta parte del mundo y en esta época en concreto, pero no pretende ser un reflejo verdadero y fidedigno de ello.

Para conocimiento exclusivo de los narradores, y por si alguno quisiera investigar por su cuenta, indicamos cuál ha sido aproximadamente la ruta real que hemos seguido en este viaje:

- Poh Colquín es un lugar imaginario asentado sobre la localización de la actual Belize City, en el estado de Belice. La barrera de coral que se menciona es real, y es la más larga de América y la segunda más larga del mundo.
- El río sin nombre es el Belice, que en efecto es sorprendentemente sinuoso, como cualquiera puede comprobar en una imagen por satélite.
- El pantano de nuestros imaginarios hombres fantasma existe de verdad, aunque está situado, creemos, un poco más al norte. La región se conoce como el bosque nuboso beliceño y, probablemente, para un europeo medio debe de ser bastante insoportable.

- A partir de aquí, las referencias geográficas reales han sido cada vez menos consultadas. Huahcoch y Chak-Yam'teh, por ejemplo, son dos lugares imaginarios, y ni siquiera puede suponerse su correspondencia con algún centro actualmente conocido de cultura maya.
- El punto en el que nuestros exploradores abandonan el río Belice estaría, más o menos, en el lugar donde éste vira casi noventa grados hacia el sur, unos kilómetros antes de alcanzar la actual frontera con Guatemala. A partir de aquí, los PJs se internan a pie en la actual región del Petén, la más septentrional y selvática de Guatemala, avanzando aproximadamente hacia el oeste-noroeste. Es cierto que en esta región del Petén existe una cuenca arqueológica muy importante, conocida como El Mirador, en la que se encuentran los más antiguos restos de la cultura maya —la mayoría de ellos pertenecientes al preclásico maya (aprox. 1000 a. C. - 320 d. C.)—, pero en verdad la ruinosa pirámide que sirve de santuario a los hombres jaguar es tan imaginaria como los propios hombres jaguar. Podría haberse correspondido con alguno de los muchos yacimientos arqueológicos conocidos en El Mirador, cosa que al principio se intentó, pero por diversos motivos ese loable objetivo se demostró inabarcable y al final escogimos inventar en lugar de investigar.
- Una de las partes mejor documentadas de la aventura es la relativa a la fauna y los peligros de la selva. Casi todos los animales que aparecen, incluyendo a la terrible barba amarilla, pueden realmente encontrarse en la región del Petén. La única excepción son las hormigas isula, que en realidad viven en la amazonia peruana. No tenemos dudas sobre que en el Petén debe de haber algo parecido, pero retamos a cualquiera a investigar en internet sobre hormigas. La cantidad de especies que existen es asombrosa, y con sólo ver una lista, con sus nombres en latín y ninguna pista sobre dónde vivía cada una de ellas, decidimos que cualquier hormiga bien gorda nos valía. Pedimos disculpas a los hormigófilos, que nos consta que los hay.
- Y la verdad es que no sabemos si, efectivamente, en el Petén hay o no arenas movedizas. Pero esperamos que las haya.
- El verdadero reto de escribir la aventura fue diseñar la tumba del rey maya. Obviamente no esperábamos encontrar una explicación detallada sobre el funcionamiento de una hipotética trampa, puesto que sabemos que en la realidad tales trampas no suelen existir, pero sí que nos hubiera gustado, al menos, poder disponer de un diseño real, siquiera una buena descripción, de algo parecido. Para utilizarla como referencia, claro. Pero la verdad es que fue imposible. Encontramos docenas de diseños y dibujos de tumbas egipcias, pero ni uno solo de una tumba maya. Así que cualquier parecido entre la que aparece en esta aventura y la realidad es pura chiripa.

Apéndice: La Lucha de Jaguares

A lo largo y ancho de las Indias y de todo el mundo, y durante cientos o miles de años, muchos pueblos han desarrollado sus propias técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Hemos creído útil mostrar a los Narradores cómo, con algo de imaginación, cualquiera puede desarrollar las reglas necesarias para poner en juego nuevos estilos de lucha que sorprendan a

nuestros personajes y hagan que se lo piensen dos veces antes de afirmar que ya lo saben todo sobre el arte de la guerra.

La lucha de jaguares es una técnica de combate con dos cuchillos basada en la velocidad, la agilidad y la potencia física. Sus practicantes, los hombres jaguar, no pueden permitirse emplear sus frágiles puñales de obsidiana como armas de parada, por lo que durante un combate nunca se están quietos sino que, muy al contrario, se dedican a “bailar” acrobáticamente alrededor de sus contrincantes en un interminable sucesión de fintas, giros, entradas y esquivas.

En cuanto a las reglas, este estilo de lucha impone algunas adaptaciones de lo que hasta ahora dábamos por sentado en este juego:

- Como todo narrador debe de saber, los esgrimistas del juego de rol del *Capitán Alatriste* pueden realizar hasta tres acciones de combate por asalto: dos con la mano hábil y otra adicional al final del asalto con la mano torpe. Una de las dos primeras puede, además, trocarse por una esquiva. La lucha de jaguares no sigue exactamente esta regla en varios sentidos. En primer lugar, y salvo que se emplee la maniobra *Zarpazos de jaguar*, un luchador de este estilo sólo dispone de una acción con cada mano, además de una esquiva. Y esto no cambia por el hecho de que no se haga uso de dicha esquiva. A cambio, la segunda acción de ataque no se resuelve automáticamente al final del asalto, como es habitual, sino en el momento que le corresponda según la Velocidad del luchador -3.
- Aparte, todo luchador que emplee un arma corta como una daga contra un arma de esgrima o de asta —porque son armas largas que atacan “de punta”, ideales para mantener a distancia a un oponente—, tendrá que realizar correctamente una maniobra de *Entrada* para poder atacar a su oponente. Hasta que la consiga, no podrá hacer más que defenderse. Pero no olvidemos que las armas que emplearán nuestros jugadores en esta aventura no son de esgrima, claro, que para eso aún faltan cincuenta años.

Maniobras de Esgrima de Lucha de Jaguares

Maniobras de Entrenamiento

- **Lucha de jaguares (2 puntos por nivel, máx. 3 niveles):** Cada punto gastado en esta maniobra incrementa en 1 la puntuación de esquiva del luchador, y reduce también en 1 punto la penalización por usar dos armas. Al emplear dos armas tan cortas, este estilo no requiere desarrollar el uso de la mano torpe como una maniobra independiente.
- **Guardia de ataque (1 punto):** Se empuñan los cuchillos con la punta “hacia abajo”, con lo que todos los ataques ganan algo de potencia a cambio de perder algo en alcance velocidad. +1 al Daño y -1 a la Velocidad.
- **Guardia de defensa (1 punto):** El opuesto al anterior. Los cuchillos se empuñan con la punta “hacia arriba”, permitiendo extender más los brazos. +1 a la Velocidad y -1 al Daño.
- **Guardia mixta (1 punto):** Algo parecido a un término medio entre las dos opciones anteriores. Con una mano se empuña el cuchillo con la punta hacia abajo, rigiendo para este arma las modificaciones de una *Guardia de ataque*, y con la otra con la punta hacia arriba, con lo que el segundo

cuchillo emplearía las estadísticas de una *Guardia de defensa*.

Notas sobre las guardias de la Lucha de Jaguares: Cada guardia representa una manera distinta de empuñar los cuchillos en combate, y sus efectos *se añaden* a los del resto de las maniobras que listamos a continuación. Técnicamente, pues, deberíamos presentar también varias versiones de cada una de las siguientes maniobras, hasta tres en la mayoría de los casos —una por cada guardia—, pero lo cierto es que no lo vamos a hacer porque este estilo de lucha no está pensado, en principio, para que lo empleen PJs. No obstante, si algún narrador lo necesita, él mismo podrá introducir las modificaciones necesarias con bastante facilidad, pues en mayor parte de los casos, si no en todos, lo único que habría que hacer es determinar cuántas versiones existen de determinada maniobra y decidir el coste de cada una. Las descripciones no variarán sustancialmente.

El luchador jaguar puede cambiar de una guardia a otra en cualquier momento, excepto durante la ejecución de una maniobra. El cambio de guardia no consume acción ni requiere de ninguna tirada. Al menos no para los PNJs.

Maniobras de Ataque Completo

No es posible realizar una de estas maniobras y esquivar en el mismo asalto.

- **Salto del jaguar (1 punto):** Como su propio nombre indica, el luchador se abalanza sobre su oponente para clavarle ambos cuchillos. Al daño de los dos ataques, que son simultáneos y se realizan en el momento que corresponda a la Velocidad del luchador sin modificar, se añaden el impulso del salto y el propio peso del luchador, lo que otorga un +3 al Daño. A cambio, ambas tiradas de ataque tienen un – 2 debido a la menor precisión. Los hombres jaguar suelen emplear esta técnica en emboscadas, o contra adversarios que les dan la espalda.
- **Zarpazos de jaguar (3 puntos):** Esta serie de ataques suele emplearse contra enemigos muy lentos o aturdidos. Renunciando a la esquivas, el luchador puede asestar hasta *cuatro* cuchilladas en el mismo asalto, dos con cada mano.

Todas ellas tienen un – 1 al Daño y un –1 acumulativo a la Velocidad a partir del segundo ataque. Es decir: el primer ataque se hace a la Velocidad normal del luchador, el segundo a la Velocidad – 1, el tercero a la Velocidad – 2 y el cuarto a la Velocidad – 3. El Daño siempre es –1.

Maniobras de Ataque Normal

- **Doble puntada (1 punto):** Maniobra básica de este estilo. Se trata de dos ataques realizados con los cuchillos de punta, sumando un +1 al ataque más los modificadores de la guardia que se esté usando en ese momento.
- **Doble cuchillada (1 punto):** Otra maniobra básica. En esta ocasión, los ataques se realizan con el filo, y el +1 se aplica a la Velocidad del luchador. También cuentan los modificadores por la guardia empleada.
- **Entrada (3 puntos):** Aunque la filosofía y la finalidad son las mismas que las de la maniobra de esgrima convencional del mismo nombre, la ejecución de la misma es completamente distinta. Lo que intenta aquí el luchador es adelantarse al ataque del contrario, o esquivarlo, para poder acercarse lo bastante para herirlo. El atacante sufre un –1 a su esquivas y un –2 a sus dos ataques, pero si consigue cualquiera de las tres tiradas habrá logrado entrar en combate cerrado.
- **Finta (3 puntos):** Exactamente igual que la maniobra del mismo nombre que aparece en la página 79 del manual básico.
- **Vuelta (2 puntos):** Tiene los mismos efectos, y parecida ejecución, a la treta del mismo nombre que aparece en la página 14 del suplemento *Maestros de esgrima*. Sólo que los hombres jaguar le sacan más partido. Cuesta un punto menos que la maniobra original porque consideramos que es mucho más “natural” en un practicante de *Lucha de jaguares* que en uno de esgrima convencional, entre otras cosas porque pelea a distancia más corta. Aclaramos que el +1 al ataque que proporciona esta maniobra sólo cuenta para *una* de las cuchilladas, no para las dos.



EL ALBATROS

Por Jano.

Aventura pensada para un grupo de cuatro a seis jugadores hábiles tanto en el uso del acero como en el del cerebro, pues, además de varios combates más bien difíciles, nuestros jugadores tendrán que afrontar una investigación larga y bastante complicada.

Recomendamos a los Narradores novatos que afinen sus habilidades con alguna otra aventura más sencilla antes de lanzarse con ésta, pues, si la investigación es complicada de jugar, mucho más aún lo es de arbitrar.

Compás, o en Triana, decídanlo voacedes, aunque nosotros nos inclinamos por la primera opción— y que está, como todos en estos días de mediados del mes de mayo, atiborrado de marineros que apuran sus últimos días antes de embarcar, contrabandistas a la caza de un último encargo y buscavidas en general haciendo honor al sustantivo que los define. Sin más preámbulo, nuestro grupo de aventureros es abordado por un individuo de tez morena y extremadamente delgado, de aspecto tan patibulario como el de cualquier otro de los parroquianos, que usa prolijamente del habla de germanía y dice responder al sobrenombre de "Hueso".

Se dice en los Mentideros

- Que menuda algarada tienen montada los eclesiásticos de toda Sevilla desde que les impusieron tributo sobre la sal, que hasta se escurren de confesar y dar misas, tanto que por no dar no dan ni extremaunciones. Para esto último, precisamente, tuvo que recurrir uno que yo conozco, anteayer mismo, a sobornar al cura con unas caricias de boca de arcabuz en el cogote, pues ya veía él cómo su pobre hermano, al que no le quedaba ni el tiempo de un rosario, se iba al otro mundo con todo el lastre de sus pecados tirando de él en ya saben vuestras mercedes qué dirección.
- Así que con esto, con lo de los Alumbrados y con los rumores de regia visita a la ciudad para el año que viene, dicen que lo primero que hizo el nuevo asistente Don Fernando Ramírez Fariñas al recibir noticia de su nombramiento fue mandar a buscar, a Génova nada menos, al más reputado experto en dolores de cabeza de toda la Cristiandad, el docto Licenciado Aspirino Adulti, que debe estar ya de camino para aquestos lares.
- Y hablando de viajes, disimulen vuestras mercedes que me ausente hoy antes que de costumbre, que parte la Flota hacia Indias dentro de sólo diez días y tengo aún carretadas de asuntos que resolver...

Capítulo I: El Carro

Un Encargo Sencillo

Los personajes se encuentran, como el lector habrá ya advertido, en la ciudad de Sevilla —para cuyos conocimientos y detalles remitimos desde ahora mismo al excelso dossier publicado en el número anterior de esta misma gaceta—, trasegando unos vinos en un tugurio conocido, a falta de mejor nombre, por el de su propietario, a quien los parroquianos conocen como "El Martillo" debido a su pasado como clavador de obra, del que aún conserva como recuerdo, colgado tras la barra, un hermoso martillo pilón al que todavía encuentra de vez en cuando alguna utilidad. *El Garito del Martillo* es uno de los muchos que pueden encontrarse por todo el Arenal —o en el

El Hueso

Tan acertado mote le viene a este extremeño, como se hace evidente desde el primer momento, de su menguadísima complexión, pues es en verdad un auténtico saco de huesos. Opera ahora mismo como reclutador para una discreta sociedad comercial sobre la que luego tendremos tiempo de hablar un poco más —refiriéndonos a ella, igual que hacen sus integrantes, sólo como La Sociedad—, y de la que él no dirá una palabra, para un encargo puntual y muy bien pagado, a realizar durante varios días a partir de pasado mañana. El trabajo consiste en conducir un carro cargado de mercaderías varias desde un punto acordado en las afueras de la ciudad, hasta donde lo conducirá el propio Hueso con un compañero, quienes se encargarán de salir discretamente del casco urbano, hasta una escondida cala situada no muy lejos de Sanlúcar de Barrameda, conocidísimo fondeadero de la Flota de Indias. Al entregarles el carro, si aceptan el trabajo, les darán también un mapa con instrucciones precisas. Es fundamental, por lo tanto, que alguno de los personajes sepa leer. Aunque sea un poco. Una vez lleguen a su destino, los personajes deben supervisar el embarque de la mercancía a bordo de una pequeña chalupa que, a partir de ese momento, se hará cargo de todo.

Aunque nadie debería decir nada al respecto, la carga es, obviamente, contrabando destinado a embarcar en algún transporte rumbo a Las Indias. Si alguno de los jugadores pretende inquirir sobre el tema, el narrador debería permitir a los jugadores una tirada de Ingenio, para que sus personajes caigan en la cuenta sin necesidad de preguntas y sin quedar por tanto como unos pardillos, aún en el caso de que ninguno de ellos disponga de la ventaja *Sentido común*.

Según el Hueso, el riesgo de la operación es moderado. Los personajes no seguirán directamente la ruta del río, por estar en estos días excesivamente concurrida, sino que darán un pequeño rodeo siguiendo una ruta prevista. Sólo deben andar advertidos ante la posibilidad de cruzarse con alguna patrulla de la Santa Hermandad, saturada estos días por la frenética actividad de los centenares de contrabandistas de la región, y tal vez por algún que otro asalto bandolero. Los que pagan lo hacen, obviamente, con la intención de que los que cobran, o sea los PJs, enfrenten como sea necesario cualquiera de estas adversidades a fin de que el cargamento llegue intacto a su embarque. Entre las últimas indicaciones del Hueso se encuentran las claves para, una vez lleguen a la cala, puedan dar con la chalupa correcta: el grupo

llevará consigo una linterna cubierta que deberán descubrir siete veces cuando estén dispuestos para la descarga. Desde la embarcación recibirán como respuesta un único destello, efectuado por sus tripulantes con una linterna de similares características. El santo y seña verbal, una segunda medida de seguridad, será la frase "Ave María purísima", a la que los personajes deben contestar "de Inmaculada Concepción". Una vez finalizado el trabajo, y de vuelta en Sevilla, los personajes entregarán un recibo por la mercancía —que debe firmar en su momento el patrón de la chalupa—, y recibirán a cambio cinco ducados de oro (quinientos reales) que podrán repartirse como ellos quieran. Ni se les concederá adelanto alguno ni servirá de nada una tirada de *Regateo*. Las condiciones del trato son generosas, pero absolutamente inflexibles para todos, incluyendo al Hueso. Puede que los personajes —o los jugadores— piensen que esto es extraño. Y de hecho lo es. Pero el Narrador haría bien en dejar a sus muchachos con todas sus dudas, porque lo cierto es que a esta misteriosa Sociedad se le dan una higa las consideraciones de sus agentes.

Y para aquellos Narradores sorprendidos por los enrevesados procedimientos para la descarga, aclaramos lo siguiente: en primer lugar, para cualquiera familiarizado con el contrabando en esta región y estas fechas, es bastante razonable suponer que, la misma noche y en la misma cala, podría haber más de una e incluso más de dos embarcaciones ocupadas en parecidos menesteres. Así, todos los contrabandistas de la zona acostumbran a utilizar contraseñas más o menos complicadas, para evitar que unos y otros grupos yerren al encontrarse. Ésta es la explicación que podría dar el Hueso a cualquier personaje preguntón. Pero hay también otros motivos, que ni el Hueso ni ningún otro de los directamente implicados en la operación conoce, para que los destellos sean precisamente siete y uno, y no otra secuencia cualquiera. Y es que siete son los brazos de la Menoráh, el famoso candelabro símbolo del judaísmo, para un solo Dios verdadero. Pero no nos adelantemos, que además la aventura tampoco va de herejías...

El Hueso

Un tercero.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Espada Corta (12/6, +2) y Pistola (12, +1)
- **Habilidades:** *Callejeo* 12; *Charlatanería* 12; *Comerciar* 14; *Juegos de azar:* 12; *Ratear* 11.
- **Ventajas:** *Agilidad*
- **Desventajas:** *Villano, Fealdad*

El Camino hacia la Costa

Si los personajes aceptan el trabajo, que es lo que se supone que harán, acordarán el encuentro con el Hueso para dos días después, a la hora prima —a primera hora de la mañana—. El punto de reunión es un promontorio coronado por un par de enormes piedras y un solitario olivo de gran tamaño, situado un par de kilómetros al oeste de Sevilla, siguiendo la ruta del

Algarve. El lugar es inconfundible. De acuerdo a lo acordado, el Hueso y un compañero se presentarán en dicho lugar y a la dicha hora, llevando consigo tanto el carro como el canuto de piel sellado con lacre que contiene mapa e instrucciones. Los personajes de los jugadores llevarán, por su parte, tantos caballos como miembros haya en el grupo. Si no disponen de montura propia, y lo declararon así en la primera reunión, La Sociedad, a través del propio Hueso, les proporcionará los necesarios la tarde anterior a la cita, alquilados en un establecimiento sin relación alguna con los patrones y previa firma, por parte de los jugadores que los hayan necesitado, de un recibo justificativo.

A no ser que los jugadores deseen hacer algo antes del día del encuentro, como por ejemplo comprar provisiones para cinco días y tal vez unas mantas, todos los sucesos acontecen hasta aquí exactamente de acuerdo a lo planeado. Es decir que, efectivamente, los personajes y el Hueso, con su silencioso compañero, se encuentran en el lugar indicado a primera hora de la mañana del día acordado, en el lugar que ya hemos descrito. Allí, previa firma de algunos recibos más —sí, la Sociedad es muy escrupulosa con todas sus entregas—, los personajes de los jugadores reciben el carro, el mapa, la linterna y todo lo demás, y podrán así ponerse en marcha.

El recorrido total del viaje, incluyendo los recodos del camino, será de unos ciento veinte kilómetros, lo que equivale a unos tres días de marcha con el carro, a buen ritmo. Harán la primera noche en una casa a las afueras del pueblo de Aznalcázar, que distinguirán gracias a un paño rojo que la dicha vivienda tendrá colgado en su puerta principal, y la segunda la pasarán al raso, entre los campos de la zona. La tercera noche, que será de luna nueva, deben alcanzar el punto de entrega de la mercancía, una pequeña cala situada dos kilómetros al sur del pueblo de Torre de la Higuera.

Además de todo lo indicado, y esto es importante, el Hueso entregará a los personajes dos bolsos con dinero —contra la firma de los correspondientes recibos, por supuesto—. Una de ellas contiene cincuenta reales destinados a pagar el hospedaje en Aznalcázar, y la otra, más grande, contiene otros cien, en monedas pequeñas, para comprar el silencio de los lugareños con los que puedan cruzarse por el camino. Según indicaciones del Hueso, el "donativo" habitual es de unos diez reales, cinco arriba o abajo según la calidad del lugareño, y conviene entregárselo a todo aquél con el que se encuentren, que más vale prevenir que lamentar.

Aparte de todo esto es obvio que, si alguien tiene que conducir el carro, no podrá al mismo tiempo montar a caballo. La solución, evidentemente, pasa por atar las monturas necesarias a la trasera del vehículo, lo que permitirá además al grupo disponer de refrescos por si fuera necesario.

El carro en sí, más bien una carreta, es abierto, con tiro de dos mulas y va cargado hasta los topes de bultos varios: cajas, paquetes, fardos, un par de toneles y algunas vasijas grandes de barro. Todos ellos precintados con lacres sellados y cubiertos por una gran lona cuyos nudos han sido también asegurados con grandes pegotes de resina, haciendo unas y otras medidas imposible el que los personajes, o cualquier otro, pueda hurgar inadvertidamente el cargamento.

Una vez solucionado todo esto nuestros intrépidos aventureros podrán, por fin, ponerse en marcha.

El camino, de calidad suficiente para permitir el tránsito de los carros sin graves incidentes —aún en el caso de que ninguno de los personajes disponga de la habilidad correspondiente—, discurre a través de la gran vega que atraviesa el suroeste de

Andalucía, desde la costa hasta la zona de Sevilla. Los principales cultivos de la zona son los cítricos, productos de la huerta y otros de regadío, en la primera parte del recorrido, y los olivos y el trigo más al sur del pueblo de Aznalcázar, hasta llegar a la costa.

Por cada día de viaje, uno de los jugadores deberá tirar un dado para determinar con cuántos lugareños se encuentran en ese tramo, a efecto de contabilizar el gasto de la bolsa destinada a sobornar a los locales. Es probable que a los personajes les llame la atención lo rutinario de todo el procedimiento, pues parece que todo el mundo en la región se beneficia del contrabando. Los campesinos, buhoneros y demás no tienen ningún reparo en extender la mano, para continuar después con sus asuntos como si nada hubiera sucedido. Es opción del narrador "rolea" uno o varios de estos encuentros, y cambiar ligeramente las condiciones habituales de los "donativos" de la manera que prefiera. También puede, por ejemplo, obligar a los jugadores a repetir la tirada en caso de que el resultado haya sido seis, con el propósito evidente de esquilmar a los muchachos tanto como sea posible.

Por supuesto, todos los locales conocen perfectamente la región y todos sus caminos, así como las rutas más habituales de los contrabandistas. Por ello, si los jugadores optaran por mostrarse tacaños, pueden estar seguros de que serán prontamente denunciados ante la Santa Hermandad, justificando un encuentro que de todas formas no van a poder evitar.

Aznalcázar

El paso por el pueblo no tiene por qué suponer ninguna dificultad. A no ser, claro, que los Narradores estimen otra cosa como oportuna. Efectivamente, la casa indicada puede localizarse con facilidad gracias a la seña convenida, unos centenares de metros antes de llegar al pueblo. Es una típica vivienda de campesinos relativamente acomodados, con paredes de adobe y cal, y techo de paja. Una construcción adosada a su parte posterior hace las veces de establo, granero, y alojamiento y cochera para contrabandistas, y también se dispone de un pequeño cercado para cerdos, pollos y gallinas, pozo propio y un pequeño huerto apto para abastecer a una familia, en el que hay también algunos naranjos.

A los personajes sin duda les llamará también la atención el hecho de que la mayoría de las casas con las que se han cruzado en esta zona exhiben en sus puertas diversos elementos que sólo pueden ser interpretados como señales equivalentes a la del pañuelo rojo que buscaban ellos, destinadas a llamar la atención de otros grupos de contrabandistas: una rama de olivo en esta, un cráneo de perro en aquella, una ristra de cebollas en la de más allá, etcétera.

Pero volviendo a la casa que a nosotros nos interesa, indicamos que el propietario es un tal Marcial —no dirá apellido—, que vive allí junto con su mujer y cinco de sus siete hijos y exigirá, antes de alojar al grupo, el religioso pago por adelantado de los cincuenta reales convenidos. El Narrador es libre de aderezar la estancia con una partida de cartas con Marcial, una hija moza de buen ver y seductor aleteo de pestañas, una esposa casquivana, o un hijo hambriento de aventura y dispuesto a fundir a nuestros rudos espadachines a preguntas. En cualquier caso, y a no ser que la cosa termine en imprevisible carnicería, que uno nunca sabe cuando juega roles, indicamos que los personajes cenarán, cortesía de la casa, buenas raciones de cecina, queso de cabra, pan y mermelada de naranja, regado todo ello con un poco de tinto de regular calidad. El forraje para

los animales va también incluido en el servicio. Dormirán junto al carro, en el establo, y partirán, por lo que atañe a quien esto escribe, a primera hora de la mañana sin mayor novedad.

Bandoleros

Efectivamente, en algún punto del camino que cada Narrador puede escoger como mejor considere, nuestros aventureros podrían verse envueltos en dificultades. Y es que la peligrosa banda de Teodoro "El Balas" merodea la región en busca de presas.

Los bandoleros se encontrarán apostados y bien ocultos en el interior de una pequeña arboleda situada a la vera del camino. Al acercarse, todos los jugadores tendrán derecho a una tirada de *Voluntad* para calibrar su estado de alerta. Virtudes como *Fuerza de Voluntad* harían que esta primera tirada fuese automáticamente superada. Todos los que dispongan de una virtud aplicable, o pasen la tirada, tendrán derecho a una segunda tirada de *Táctica* y, si alguno la saca, podrá evaluar desde lejos la arboleda como lo que es: un lugar perfecto para una emboscada, y tomar algún tipo de medida preventiva. Por ejemplo, hacer que alguno de los PJs se adelante a explorar. En este caso, el jugador de vanguardia tendría derecho a una tirada de *Espíritu* para detectar a los emboscados antes de meterse de lleno en la boca del lobo. Esta misma tirada puede ser efectuada por cada miembro del grupo caso de que hubieran fallado las anteriores y se acercaran juntos a la arboleda, pero en este caso tendrían automáticamente un seis en uno de los dados, convirtiendo la tirada en *difícil*.

En cuanto al grupo de Teodoro "El Balas" conviene indicar que no atacarán a un miembro del grupo si no pueden atacarlos a todos, puesto que no disponen de caballos para todos y no pueden, por tanto, afrontar la persecución de un grupo que sí los tiene. Así, en caso de que sorprendieran al explorador, no le dispararían, sino que le amenazarían con hacerlo si no anima a sus compañeros a continuar tranquilamente la marcha hacia la arboleda —y a partir de ahí ya verá el Narrador cómo resuelve, en base a las acciones del jugador—. Otra posibilidad es que, de una forma u otra, los personajes consigan advertir el peligro antes de llegar a él, y rehuyan el acercamiento. En tal caso, El Balas y su gente aguardarán con obligada paciencia hasta que suene la campana de la iglesia del pueblo cercano. Si para entonces los jugadores no se han decidido al enfrentamiento, los bandoleros renunciarán a esta presa, que además les espanta otras posibles, y se retirarán visiblemente y sin trampas. Ya llegará algún otro, y quizás no sea tan precavido.

En el caso de que el grupo de los jugadores caiga de lleno en la trampa, El Balas es hombre razonable y tratará de que sus oponentes se rindan sin hacerles correr la sangre por el lado malo de la piel, que es el que está a la vista. Pero si el grupo en su conjunto se da cuenta de lo que sucede encontrándose a distancia de tiro de arcabuz, o son sus integrantes de los que andan todo el día con las herramientas de matar a punto, El Balas no se andará con contemplaciones y se enfrentará con su presa a sangre y fuego, con todas las ventajas tácticas a su favor: su grupo está a cubierto y preparado, sus armas de fuego apuntadas desde rato ha (con los bonos correspondientes), y puede que cuenten también con modificadores positivos debido a la sorpresa. Y recuérdese además que el camino ha supuesto para los jugadores un avance por completo a la descubierta, y por eso ellos no tienen, fuera de la arboleda, nada que los proteja de la lluvia de plomo que se avecina, aparte de la carreta y sus propios caballos.

Teodoro "El Balas"

Estratega del bandidaje.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Arcabuz de pedernal (12, +3), dos pistolas (12, +0), Espada pesada (14/7, +4) y Broquel (12)
- **Habilidades:** *Táctica* 13; *Liderazgo* 12; *Sigilo* 10
- **Ventajas:** *Puntería* (ya contada para los niveles en armas), *Espadachín*, *Escuela de esgrima* (*Espada de filo* y *Broquel*).
- **Desventajas:** *Edad* (*Vejez*), *Codicioso*.
- **Protecciones:** Camisa acolchada, colete de cuero, botas, guantes.
- **Maniobras de esgrima:** *Antuvión*, *Tajo*, *Blitz Meyer*, *Posta di falcone*, *Cut* y *Mustacchio*.

Bandoleros (4)

Tan parecidos que se dirían hermanos.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Carabinas de pedernal (11, +3) y Espadas cortas (12/6, +2)
- **Habilidades:** *Trepar* 11; *Sigilo* 12
- **Desventajas:** *Villanos* y *Costumbres odiosas* varias.
- **Protecciones:** Colete de cuero.

Recuérdese que todos ellos reciben un bono de +3 a su primer disparo.

La Cala junto a Torre de la Higuera

Después de una tranquila noche al raso entre campos de trigo y olivares, y de un tercer día de marcha, a la caída de la tarde de dicho día nuestros contrabandistas en funciones llegan por fin a Torre de la Higuera. Se trata de una aldea bastante pequeña, construida en torno a una de las varias torres de vigilancia erigidas a lo largo de toda esta costa tanto con fines defensivos como para prevenir de la llegada de la Flota de Indias. Los habitantes de la localidad viven principalmente del cultivo de los campos circundantes, del abastecimiento a las otras torres cercanas, y del contrabando. El camino que lleva a la cala aparece señalado en el mapa de los personajes, y discurre, más o menos en paralelo a la casi virgen línea de costa, hasta llegar a un pequeño bosquecillo situado, como ya se apuntó antes, unos dos kilómetros en dirección sur. El camino continúa dejando la costa y el pequeño bosque a la derecha, pero los personajes deberán abandonarlo en este punto para atravesar la arboleda y alcanzar así la cala. Se sugiere a los Narradores enfatizar la descripción del momento, con los aventureros a caballo y, de fondo, la espectacular puesta de sol sobre el mar. En cuanto al bosquecillo,

es el único tramo del camino en el que se requerirán tiradas de *Conducir carro*, que serán además a dificultad *difícil* debido al terreno que, a pesar de estar relativamente cubierto de vegetación, es básicamente arena de playa. Y recordemos también que la de hoy es noche sin luna. Por cada dos personajes que ayuden empujando el carro, la dificultad de la operación bajará un grado, pero sólo hasta dificultad *fácil*. En caso de fallo, una de las ruedas quedará atrapada en una depresión del suelo, con lo que serán necesarias nuevas tiradas, a dificultad *muy difícil*, para hacerla salir de allí. En este caso, la ayuda al carro no podrá rebajar la dificultad de la tirada más allá de *normal*, pero también podrían intentarse tiradas de *Maña* para improvisar algún tipo de rampa que ayudase a la rueda a salir del socavón, lo que permitiría disminuir la dificultad de la maniobra hasta hacerla *fácil*, si la tirada de *Maña* es un éxito, o *muy fácil*, si es un crítico. En cualquier caso, cada fallo al intentar desatascar la rueda de la arena aumentará un grado la dificultad de la tirada de *Conducir carro*. Y en caso de pifia, ya sea en la primera o en posteriores tiradas, el carro volcará y una parte de la mercancía —la contenida en tinajas, que contienen vinos y aceites de la mejor calidad— se perderá irremisiblemente, junto a muchos de los precintos, reduciendo drásticamente la cuantía de los honorarios acordados anteriormente con el Hueso.

Adelantamos ya que, además de las tiradas necesarias para atravesar el bosquecillo, será necesario repetir la operación, y las correspondientes tiradas y demás procedimientos, para introducir la carreta en la playa. Caso de que los personajes optaran por reducir riesgos no llevando el carro hasta la arena, invitamos a los Narradores a utilizar todos los elementos que a continuación describiremos para perjudicar tanto como sea posible las intenciones de tan poco arrojados aventureros. Para empezar, es muy probable que los marineros de la chalupa pongan reparos a tener que realizar una docena de viajes a través de treinta metros de arena de playa, cargados como mulas y bajo el fuego enemigo.

Pero volvamos al presente, pardiez, que las dificultades de nuestros muchachos sólo acaban de empezar.

Al llegar a la cala, que es pequeña y con forma de gajo de naranja, y está flanqueada por sendos espigones rocosos de origen natural, los PJs tendrán derecho a una tirada de *Espíritu* para advertir que no están solos allí. Efectivamente, en el otro extremo de la playa otro grupo de extraperlistas, con sus caballos y su correspondiente carro, se esconde entre la vegetación en espera de la llegada de su propia chalupa. Obviamente, nada obliga al astuto Narrador a presentar la información como ahora la está leyendo. Sólo debe indicar que hay "alguien" al otro lado de la cala que trata de permanecer oculto. Dependiendo de las acciones de los jugadores, y de sus tiradas, el encuentro podría tornarse amistoso, inocuo, o decididamente hostil, desencadenando tal vez una absurda batalla entre dos grupos de hombres con intereses paralelos que podrían muy bien haber ido cada uno a lo suyo, o incluso ayudarse. Recordemos que ya se previno a los jugadores de que esto podía pasar. Y apuntamos también que, si el tránsito de la carreta por el bosquecillo se torna hercúleo trabajo, podrían ser los contrabandistas quienes descubrieran a los personajes de nuestros jugadores, y no al revés, circunstancia que cada Narrador debe administrar según su humor y su grado personal de vileza, que estimamos en general elevado.

Caso de que el encuentro con los contrabandistas se resuelva finalmente de manera pacífica, la primera chalupa en llegar será, obviamente, la de los PNJs. O sea, la que esperan los otros contrabandistas. Como es de suponer que nadie querrá

descubrir su posición innecesariamente, animamos a los Narradores a elevar el nivel de tensión de la escena hasta que se decida quién va a ser el primero en lanzar sus señales luminosas. Pero finalmente, y como hemos dicho, esta primera chalupa es la que esperan los contrabandistas, y más temprano que tarde todos los implicados se darán cuenta de ello. Así que los PJs verán cómo, con grandes dificultades, el grupo de extraperlistas se esfuerza por sacar su carro del bosquecillo y llevarlo hasta la playa mientras, aparejada con una única vela latina de color negro, la embarcación que estaban esperando se aproxima a la playa para quedar varada. Sería un buen momento para que los jugadores se decidan a echar una mano, porque dentro de un rato serán ellos quienes la necesiten.

La Santa Hermandad

A alguien tienen que atrapar de vez en cuando, y esta vez, por supuesto, le ha tocado a nuestros muchachos. Cada Narrador debe decidir el momento exacto en el que aparecerán. Podría ser durante el combate, si es que llega a producirse, entre los personajes de los jugadores y los contrabandistas. O quizás cuando llegue por fin la chalupa que esperan nuestros aventureros, que será más o menos cuando los otros contrabandistas estén terminando su descarga. En este caso, de las anteriores acciones de los jugadores dependerá que los contrabandistas pongan pies en polvorosa o se queden en cambio a ayudar a sus personajes contra el enemigo común. Y también pudiera ser que los hombres de la Santa Hermandad lleguen durante la descarga de la carreta que los PJs han traído hasta aquí, cuando los otros contrabandistas se hayan ya marchado. En cualquier caso, conviene recordar que ninguna embarcación se acercará a la playa si en ésta se disputa un combate abierto entre hombres desconocidos e imposibles de identificar. Mucho menos si una de las facciones grita cosas del estilo de "¡Favor a la Santa Hermandad!", u otras parecidas.

Por lo demás, aclaramos que los alguaciles de la Santa Hermandad son profesionales duros y competentes, no matachines de tres al cuarto, y como tal deben comportarse. El capitán y dos de los alguaciles irrumpirán en la cala desde el bosquecillo, lanza en ristre y a todo el galope de sus caballos, gritando "¡Favor al Rey! ¡Ténganse a la Santa Hermandad!", etcétera, etcétera, mientras sus dos compañeros permanecen apostados en ambos extremos del bosquecillo, con todas las armas de fuego del grupo, disparando hasta agotar sus cargas antes de unirse al cuerpo a cuerpo. Huelga decir que los gritos son pura fórmula, que ninguno de ellos va a esperar a ver si alguien se rinde antes de comenzar a disparar y alancear.

Por supuesto, los personajes tienen derecho a una tirada de Espíritu para notar movimiento entre los árboles antes de recibir el ataque.

El Jefe Contrabandista

Todo grupo tiene uno.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 15
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Espada pesada (13/7, +5) y Pistola de silla (11, +2).

- **Habilidades:** *Cabalgar* 9; *Liderazgo* 11; *Táctica* 10; *Juegos de azar* 12
- **Ventajas:** *Resistencia al dolor*, *Resistencia al alcohol*.
- **Desventajas:** *Calvo*, *Pendientes (2)*, *Intolerante* (odia a la Santa Hermandad... si conviene a la escena), *Jaranero*, *Villano*.
- **Protecciones:** Coletó de cuero.

El Resto de Contrabandistas (3)

Primos hermanos de los bandoleros.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Chafarotes (11/8, +2)
- **Habilidades:** *Conducir carro* 12, o *Cabalgar* 10; *Juegos de azar* 10
- **Desventajas:** *Indisciplinados*, *Jaraneros*, *Villanos*.
- **Protecciones:** Camisas acolchadas.

El Capitán de la Santa Hermandad

¿Lo ven vuesasmercedes?

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 14
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Lanza (12/7, +1), Ropera (15/11, +3) y Broquel (14, +1 a la parada por *Iniciativa*). Tiene además un mosquete de pedernal y dos pistolas de silla, que durante la escena estarán en manos de sus subordinados.
- **Habilidades:** *Cabalgar* 14; *Liderazgo* 13; *Táctica* 15
- **Ventajas:** *Espadachín*, *Escuela de esgrima (Broquel)*, *Iniciativa*.
- **Desventajas:** *Sanguinario*.
- **Protecciones:** Cota de mallas, camisa acolchada, sombrero, botas, guantes.
- **Maniobras de esgrima:** *Desenvainar*, *A fondo*, *Deslizamiento*, *Tajo de barrido*, *Aumento de número de paradas (nivel 2)*, *Mustacchio*, *Muro de rodela*.

Alguaciles de la Santa Hermandad (4)

Unos profesionales.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Lanza (12/6, +2), Ropera, (12/8, +3), Broquel (10), Armas de fuego (11)
- **Habilidades:** *Cabalgar* 12; *Recarga* 11; *Táctica* 12
- **Ventajas:** *Espadachín* y *Escuela de esgrima (Broquel)*.

- **Desventajas:** *Sanguinario.*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, colete de cuero, sombrero, botas, guantes.
- **Maniobras de esgrima:** *Finta, Respuesta, Carga de rodela, Muro de rodela.*

Cada uno de los dos alguaciles apostados debería tener cinco pistolas de silla y un mosquete de pedernal, aunque si algún narrador lo considera excesivo puede reducirlo como crea conveniente.

Marineros

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Chafarotes (12/8, +2)
- **Habilidades:** *Habla marinera* 14; *Marinería* 12; *Nadar* 11; *Trepar* 12.
- **Desventajas:** *Supersticiosos.*
- **Protecciones:** Ninguna.

Hay dos por cada chalupa, y no combatirán si pueden evitarlo. Aunque si deberían contar, si se encuentran en la playa, a la hora del reparto de los plomos disparados. Al menos hasta que puedan ponerse a cubierto, que los de la Santa Hermandad no distinguen una sombra de otra y, ante la incertidumbre, disparan a todo lo que se mueve.

Además, se encuentra a bordo de la chalupa que debe hacerse cargo de la mercancía transportada por los personajes de nuestros jugadores Don Mateo Silva, maestro del *Santa Marta* —mercante portugués propiedad de La Sociedad—, cuyas estadísticas pueden consultarse más adelante, junto a toda la información relativa al *Santa Marta* y su tripulación. La propia chalupa no pertenece, sin embargo, a la organización, y por tanto sus dos marineros, que son agentes libres y propietarios de la embarcación, sólo se consideran subordinados a Don Mateo para lo que afecte directamente a este trabajo. Cargar, trasladar y descargar. Combatir con la Santa Hermandad, por ejemplo, quedaría fuera de las condiciones del trato, y sus reacciones en estas circunstancias dependerán exclusivamente de la voluntad de ambos marineros, que a su vez dependerá de cada Narrador.

Si al final del combate queda suficiente gente viva en el bando que a nosotros nos interesa, y si los marineros no han optado o no han podido optar por tomar las de Villadiego, el trasvase de la carga desde la carreta a la chalupa podrá finalmente llevarse a cabo, con lo que los jugadores pueden dar por finalizado el trabajo. Pero deberían recordar que aún están pendientes de cobro, y también que, para poder ultimar este detalle, Don Mateo tendrá que firmarles —si aún puede firmar— el famoso recibo de marras. Caso de que Don Mateo ya no esté entre nosotros, habrán de ver los propios jugadores cómo se las ingenian para certificar la entrega.

Pero si la cosa ha salido mal, los personajes pueden encontrarse con un carro cargado de productos de lujo que no les pertenecen ni van a poder "colocar" con facilidad, prófugos de la justicia, y seguramente bastante heridos. Así concluiría entonces la presente aventura, y sería tiempo para la improvisación o para

crear nuevos personajes para probar con la siguiente. No obstante nosotros tenemos fe en que la situación se haya resuelto razonablemente a favor de nuestros aventureros, porque esta aventura apenas acaba de comenzar. Prosigamos pues.

Asumiendo entonces que las cosas han salido medianamente bien, nuestros valientes muchachos regresan victoriosos a Sevilla. Con suerte, tras correrse una buena juerga en Torre de la Higuera con sus nuevos amigos contrabandistas pues, si el lector ha estado atento, habrá notado que todos ellos padecían el defecto *Jaranero*. La vuelta les llevará otros tres días, y no vemos motivo para complicarla con más encuentros, por lo que directamente nos llegamos hasta el *Garito del Martillo*, donde el grupo podrá reencontrarse con El Hueso para hacerle entrega del dichoso recibo y cobrar sus honorarios. Una vez resuelto esto con la mayor discreción posible, El Hueso indicará a los personajes que tal vez les convenga quedarse un rato más en el local, que él va ahora mismo a encontrarse con quien contrató para dar la novedad y es posible que regrese dentro de un rato, necesitando de nuevo hombres de hígados para un encargo del que no sabe apenas nada, pero que se promete jugoso.

Nada impide a nuestros jugadores tomar la opción de seguir al Hueso, pero nosotros damos aquí por concluido este primer capítulo.

Conclusión de esta parte y recompensas

- Si los PJs consiguieron entregar la mercancía, justificar dicha entrega y cobrar, 1 PX.
- Si evitaron el riesgo de enfrentarse a los bandoleros, 1PX.
- Si ganaron la confianza de los contrabandistas y consiguieron aliarse con ellos en el combate contra la Santa Hermandad, 1PX.
- Por buenas ideas y/o interpretaciones, 1PX adicional.

Capítulo II: Viaje a las Indias

Otra vez en Sevilla

De acuerdo a lo apuntado, El Hueso retorna finalmente al *Garito del Martillo*, donde confiamos en que aún se encuentren los PJs, al cabo del tiempo de una cena más o menos buena y un par de vinos. Les cita para el día siguiente, a la hora tercia (hacia las diez de la mañana) en el mentidero de la Catedral, indicándoles que las personas que financiaron el anterior trabajo desean conocerles, entre otras cosas para comentarles personalmente las condiciones de una nueva propuesta algo más delicada que la última. Aclaramos que El Hueso no sabe realmente nada del trabajo, y por tanto será imposible sonsacarle adelanto alguno por ningún medio. Aunque no tiene ningún problema en echarse unos vinos y unos dados con los personajes, escuchando sus anécdotas del anterior capítulo y explicándoles —en confianza— que en verdad él no conoce demasiado a quien contrató la empresa, que sólo trabaja para él muy de vez en cuando y siempre para tareas que, piensa, no deben de ser las de mayor importancia. Lo único que puede decir con seguridad es que se trata a todas luces de un mercader, y que el *gachó*, dice, debe de tener un montón de sonante. “Ya verán voacedes mañana la casa que se gasta”, apunta El Hueso.

La Sociedad

Pues así, más o menos resacosos, nuestros personajes y El Hueso, en su última intervención en esta aventura, se encuentran en el citado mentidero cuando el poderoso tañer de las campanas de la Catedral se impone sobre el continuo bullicio del lugar. Tras seguir al extremeño durante unos diez minutos por entre las impresionantes casonas y mansiones del barrio, éste finalmente se detiene junto a una enorme reja de hierro forjado que hace las veces de puerta a una de ellas. Se trata de una gran mansión con muro de piedra de tres metros de alto, con un gran jardín barroco a través del que discurre un amplio camino de grava que lleva desde la reja hasta la casa propiamente dicha, en cuyo frente hay un amplio espacio circular con una gran fuente en el centro. La escultura de dicha fuente representa a una ménade clásica vertiendo agua de un cántaro. La mansión es muy grande y, por supuesto, también de piedra.

Junto a la reja, adosado a la parte interior del muro, hay un pequeño edificio de una sola estancia que da cobijo, sirviendo de despacho y garita, a un enjuto secretario con los dedos y la punta de la nariz manchados de tinta, y a un guardia armado con aspecto de fiero matasiete que no abrirá la boca de no ser necesario. De aquí no se puede pasar portando ningún tipo de arma, circunstancia que será diplomáticamente apuntada por el secretario, un tipo de aspecto ratonil.

Tras dejar las armas de los personajes al cuidado del guardia, el secretario hará sonar una campana colgada en la puerta de la garita —para avisar al servicio de la casa— y conducirá a nuestros aventureros hasta la puerta de la mansión. Allí les aguarda un estirado mayordomo con librea, que tomará posesión de sus sombreros, capas y cualquier otra cosa que los señores tengan a bien entregarle, para guardarlos cuidadosamente en un armario. Acto seguido, los personajes deberán seguirle, a través de imponentes salones y pasillos profusamente decorados, hasta llegar a una pequeña antesala provista de sillones desde la que una puerta de madera maciza y doble batiente da acceso a la Sala del Consejo de la mansión, llamada así por ser donde se reúnen los dos hombres y una mujer que dirigen la rama sevillana de La Sociedad.

Se trata de un amplio salón presidido por una gran mesa de roble e iluminado a esta hora por dos grandes ventanales que dan al jardín, situados ambos en la misma pared. El mayordomo cerrará la puerta sin abandonar la estancia, situándose de pie junto a una pared y ejerciendo desde allí de convidado de piedra durante toda la escena. Frente a los personajes de los jugadores, sentados tras la mesa de roble, se encuentran los tres personajes comentados. El mayor de los dos hombres tendrá unos sesenta años, se sienta en el centro y responde al nombre de Don Ramón. A su derecha se sienta Don Juan, de unos cuarenta y pocos, y a su izquierda Doña Inés, que no debe de llegar a los treinta. Don Ramón y Doña Inés hablan con un ligero acento portugués, mientras que Don Juan parece castellano. Todos ellos muestran un aspecto extremadamente distinguido y Don Ramón, que será el principal interlocutor de la reunión, exhibe además unas formas particularmente exquisitas y amables que no dejan de traslucir su impresionante autoconfianza. Aclaremos, para conocimiento exclusivo de los Narradores, que Doña Inés es hija de Don Ramón y esposa de Don Juan. Que ya se sabe cómo se ponen algunos jugadores al olor de la sardina, especialmente cuando esta viene rebozada en polvo de oro.

Tras las oportunas presentaciones, que será el propio Don Ramón quien inicie —y Don Juan quien registre minuciosamente

en un pliego de papel—, otra vez Don Ramón requerirá de los jugadores el relato pormenorizado de todo lo acontecido en el capítulo I, alabando siempre el arrojo o la prudencia, según la anécdota, de los personajes.

A continuación, y tras rápida consulta visual entre los tres parientes, Doña Inés explicará a los personajes de los jugadores las características generales del próximo trabajo que les tienen reservado. Se trata, básicamente, de viajar hasta las Indias, en concreto a Cartagena, en la provincia de Nueva Granada, para ocuparse de un problema de piratas que viene afectando a sus negocios allí desde hace más de dos años.

Si los personajes parecen dispuestos a aceptar el trabajo, y esperamos que lo parezcan, Don Juan pasará a explicarles a continuación las condiciones económicas del asunto. La recompensa final si concluyen con éxito su misión será de cincuenta ducados de oro por cabeza, de la que cobrarán un diez por ciento —cincuenta reales— en cuanto acepten el encargo, otro veinte por ciento —setenta y cinco reales— cuando desembarquen en Cartagena, y el resto al concluir el trabajo. Si los personajes aluden el tema, Don Juan les explicará que cualquier pieza de equipo que puedan necesitar, como por ejemplo armas de fuego, será facilitada por la propia organización, siempre en la medida de lo posible. Advertimos que en esta negociación sí se permiten intentos de regateo, siendo el máximo a alcanzar de setenta y cinco ducados, aunque no se aceptarán cambios en las cantidades adelantadas. Don Juan, que es quien se ocupa siempre de los aspectos financieros, tiene una habilidad de *Comerciar* de 15, aunque si los personajes se han ganado el favor de Don Ramón podrán contar con un bono a su tirada de +3, que representa la benevolente intervención del mismo en los últimos pasos de la negociación.

Una vez solventados los aspectos pecuniarios del negocio —con las correspondientes anotaciones de Don Juan—, Doña Inés intervendrá de nuevo para facilitar los detalles del mismo. Según informa, la Sociedad a la que ellos representan tiene, entre otras, una sede en Cartagena de Indias. Sede que ha perdido en tres años la inaceptable cantidad de siete cargamentos de perlas, cacao, tabaco y otras valiosas mercancías. Como tanta mala suerte es mucha mala suerte, Doña Inés y sus dos compañeros piensan que allí hay gato encerrado, que alguien de la organización debe de estar filtrando información a los piratas, porque de otra forma no se entiende. Así, el trabajo de los personajes consistirá, como se apuntó antes, en viajar a Cartagena, investigar la estructura de aquella sede hasta encontrar al infiltrado, averiguar dónde se esconden los piratas, localizarlos, y ahorcar a todos los que no hayan tenido que eliminar previamente. Doña Inés remarca que, dada la gravedad de la situación a la que se ha llegado, el ahorcamiento es preferible a la muerte en combate, por lo que tiene de disuasorio para otros piratas. En cuanto al infiltrado, si se diera el caso de tener que aplicarle tormento, los personajes deben procurar que sobreviva, que ya se ocupará Don Ferrán Aguilar, administrador de la sede de Cartagena y hermano de la propia Doña Inés, de darle su merecido. Si se lo preguntan, la señora indicará a los personajes que será también el propio Don Ferrán quien se encargue de proporcionarles todo lo que puedan necesitar allí, empezando por un barco y tripulación para ocuparse de los piratas cuando llegue el momento.

Si los jugadores no preguntan expresamente por el asunto, firmarán sus correspondientes contratos *antes* de ser informados de que parten a embarcarse a última hora de esta misma tarde, pues la Flota parte mañana por la mañana, con la pleamar. Ya

oyeron en el mentidero, al principio de esta aventura, que partía en diez días, y nueve han pasado ya. Así, Don Ramón, amabilísimo, pondrá un criado al servicio de cada personaje —lo quiera éste o no—, o más, si el interesado los necesita —cortezanos, nobles, tapadas y demás— para ayudarlo a preparar y acarrear su equipaje. A los personajes que piensen hacer alguna compra, Don Ramón, muy solícito y esta vez con completa sinceridad, les recomendará que se hagan sólo con lo imprescindible para el viaje, que en Cartagena, cuando cobren el segundo adelanto, podrán comprar cuanto deseen a precios de confianza. Los personajes tienen hasta la puesta de sol para resolver sus asuntos, y a esa hora deberán encontrarse en el almacén de La Sociedad en el Arenal. Los criados les guiarán. Allí, subirán a bordo de una barca en la que navegarán durante toda la noche hasta Sanlúcar de Barrameda, donde se encuentra fondeado el *Santa Marta*, mercante propiedad de la Sociedad en el que viajarán hasta Cartagena.

Otra vez en marcha

Así pues, nuestros personajes, ayudados diligentemente por los criados, llegan Al Arenal un poco antes de la hora señalada. Si pensaban que la salida era nocturna por cuestiones de discreción, a los personajes les sorprenderá comprobar que la actividad en el Arenal es más bien frenética, pues por todas partes se ve gente yendo de un lado para otro, cargando y pertrechando barcas y lanchas de todos los tamaños. Con una tirada de Espíritu, alguno de los personajes verá cómo un grupo de siniestros funcionarios de la Casa de Contratación inspecciona con linternas una de las muchas barcas varadas a lo largo de la orilla del río, ante la cara de consternación del que presumiblemente es su dueño o su responsable. En cuanto al almacén de La Sociedad, se trata de un edificio grande y diáfano, de madera y piedra, con una gran puerta de carruajes sin marca alguna. Allí se encuentra el guarda y responsable del almacén, que vive con su familia en la parte de atrás, junto a un pequeño cargamento de última hora. El guarda espera a que lleguen tanto los personajes como los dos remeros que han de conducir la barca, que llegan poco rato después que ellos. Se trata de un hombre de unos cuarenta y un muchacho de unos dieciocho, padre e hijo, que son a su vez hermano y sobrino del guarda. Los personajes de los jugadores, los remeros y el cargamento, acarreado por los criados, suben a bordo de una lancha de buen tamaño para zarpar de inmediato. El padre rema en el puesto de popa, de frente y haciendo las veces de patrón además de las de remero.

El viaje es tranquilo, aunque continúa sorprendiendo la intensidad de la actividad a lo largo de todo el río, pues el tráfico de barcas, botes y barcazas es esta noche ingente. Transcurrida más de media noche, los remeros toman un descanso para comer algo y beber unos tragos de vino, del que ofrecerán a los personajes si hay alguno despierto. Después retomaran la marcha, y finalmente la barca llega a Sanlúcar de Barrameda un rato después de haber amanecido.

El espectáculo es impresionante. Más de cuarenta mercantes de variados tamaños, pero en general muy grandes, y cuatro portentosos galeones, cuyas bordas se alzan sobre el agua hasta los cinco metros de altura, ocupan toda la desembocadura del Guadalquivir. El sol, todavía bajo a espaldas de los personajes, arranca de los aparejos y tablazones sobrecoedores destellos rojizos y anaranjados. La actividad es aquí también frenética, con todas las cubiertas de los barcos atestadas de

marineros ocupados en todo tipo de menesteres, dándose voces unos a otros en esa peculiar jerga que sólo ellos son capaces de entender —a no ser que alguno de los PJs disponga de la habilidad correspondiente, *Habla Marinera*—. Las numerosas barcas que llegan allí desde el río se pierden por entre las descomunales embarcaciones, hasta abarlotarse a alguna de ellas para trasladar sus mercancías con la ayuda de redes, lonas y poleas, o sus pasajeros, que deben trepar hasta las bordas valiéndose de escaleras de cuerda. El patrón de la barca de los personajes, por supuesto, conoce exactamente la posición del *Santa Marta* y se dirige directamente hacia allí.

El Santa Marta

Los Narradores pueden consultar las características concretas de esta embarcación, así como las de sus tripulantes, un poco más adelante. Se trata de un enorme mercante de tres palos y seiscientas toneladas que exhibe, además de la imperial, la bandera portuguesa. Una vez los personajes hayan conseguido trepar los cuatro metros que los separan de la borda, con las correspondientes tiradas *fáciles* de Tregar —por las escalas—, serán recibidos en cubierta por un grupo de marineros, quienes les habrán ayudado en el último tramo del ascenso. También están allí el maestre del barco a quien ya conocieron, Don Mateo Silva, y el capitán, también portugués, de nombre Don Joao Do Santos. Es este capitán un hombre de edad indefinida debido a las muchas arrugas que surcan la piel de su rostro, tostada por el sol. Tendrá entre cuarenta y cinco y sesenta, y es más bien bajo y de compleción robusta. Sus ropas de hidalgo no consiguen disimular del todo la tosquedad de su aspecto, acentuada por su deficiente afeitado, por la carencia de los cuatro incisivos superiores y dos de los inferiores, y por ciertos detalles un tanto bárbaros de su estampa. Luce, por ejemplo, un par de gruesos aros de oro prendidos de ambas orejas, además de una vieja camisa de extraño diseño y una no menos curiosa cimitarra, adquiridas ambas en Java. Los personajes, como todos a bordo, deben dirigirse a él como "Capitán". Y ya que estamos con las normas a bordo, Don Joao aprovecha para indicar, con la mayor delicadeza posible pero sin perder un ápice de firmeza, que el único que puede llevar armas a bordo es él mismo. Si los personajes se resisten a dejar sus herramientas, el capitán los llevará a un aparte, en su propio camarote, para explicarles que les esperan a todos unas semanas de navegación muy dura, y que será mejor, en pro de la convivencia, que se vayan haciendo cuenta de que a bordo de la *Santa Marta* no manda nadie más que él. Más conciliador, apuntará también que gracias a Don Mateo, de quien esperamos que sobreviviera al encuentro con la Santa Hermandad, todos a bordo saben que ellos son hombres de hígados, y que no deben temer que nadie de su barco vaya a ofenderles en modo alguno. Pero como más vale prevenir que curar, lo dicho. Las armas se guardan bajo llave. Si no les gusta, el capitán no tendrá ningún problema en desembarcarlos. Diga lo que diga Don Ramón, o quien sea.

Detallamos a continuación las características del barco, así como las de sus principales tripulantes:

El Mercante *Santa Marta*

- **Dimensiones:** 45 m. de eslora, 11,5 m. de manga, 5 m. de calado, 4 m. de francobordo.

Tipo	Mástiles	Tripulación	Tonelaje
Mercante	3	25	700
Velocidad	Navegabilidad	Cañones	Casco
7 / 9	+1	8	26

Si se comparan los datos con los facilitados para este tipo de embarcación en el dossier de navegación publicado en los PAB nº 2, se comprobará que es el *Santa Marta* un mercante más bien grande, aunque también relativamente estilizado y por ello más rápido que la mayoría. Navega con la tripulación justa y sus cañones, de hierro y más bien pequeños, no son nada del otro jueves. Su capacidad de defensa se basa más en su velocidad y en la protección que ofrece la navegación en conserva que en su mediocre artillería.

La oficialidad del *Santa Marta*

Don Joao Do Santos

Veterano Capitán de todos los mares.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 14
- **Apariencia:** -5 / -2 en ambientes marineros.
- **Armas:** Cimitarra (14/7, +4), Armas de fuego (12, +2)
- **Habilidades:** *Artesanía (Carpintería Naval)* 10; *Artillería* 13; *Charlatanería* 11; *Comerciar* 13; *Cultura local (Ruta de los Galeones, Ruta de Nueva España, Ruta de los Negreros Portugueses, Rutas de las costas Atlántica y del Pacífico (hasta Acapulco) de Sudamérica, Área navegable del Cabo de Hornos, Ruta del Galeón de Manila, Áreas navegables de las Filipinas, Borneo, Java, Sumatra, y todas las Áreas Navegables necesarias para completar la vuelta al mundo circunvalando África. Las puntuaciones del capitán oscilan entre el 10 para las Áreas Navegables extremo-orientales y el 18 que posee en el Conocimiento de la Ruta de los Galeones); Diplomacia* 12; *Estrategia (Naval)* 13; *Habla Marinera* 18; *Idiomas (Castellano)* 12, y tiene además conocimientos básicos de muchas otras lenguas europeas y asiáticas, así como de *Swajili*); *Intimidación* 12; *Juegos de azar* 11; *Liderazgo* 13; *Marinería* 9; *Nadar* 10; *Navegación* 18; *Orientación* 17; *Supervivencia* (en el mar) 14; *Trepar* 9.
- **Ventajas:** *Cargo (Capitán de barco), Don de lenguas, Estómago de hierro, Intuitivo, Salud de hierro (+2), Sentido de la orientación.*
- **Desventajas:** *Defecto físico* (-3 a la Apariencia por su extraño aspecto, aunque recibe un +3 en ambientes marineros por el mismo motivo), *Edad* (50 años), *Fealdad* (-2), *Lealtad* (a La Sociedad), *Pecadillos (Obsesivo: continuar siempre viajando sin establecerse nunca, y Supersticioso).*
- **Protecciones:** Coletó de cuero, camisa acolchada, botas, guantes, sombrero.

Don Mateo Silva

Maestre, Segundo de a bordo del Santa Marta y un poco hombre para todo.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -1 / +1 en ambientes marineros.
- **Armas:** Ropera (14/10, +2); Daga de guardamano (12/8, +0); Armas de fuego 11; Látigo 12, -2.
- **Habilidades:** *Artillería* 10; *Cirujía* 12; *Comerciar* 11; *Cultura local* (igual que Don Joao, pues por algo llevan muchos años juntos, aunque sus puntuaciones oscilan entre el 7 y el 12); *Curar* 14; *Diagnosticar* 10; *Habla Marinera* 16; *Idiomas (Castellano)* 14, y nociones básicas de algunas otras lenguas); *Liderazgo* 15; *Marinería* 14; *Medicina* 10; *Nadar* 12; *Navegación* 12; *Orientación* 14; *Supervivencia* (en el mar) 13; *Trepar* 12.
- **Ventajas:** *Ambidextro, Cargo (Maestre de barco), Espadachín, Estómago de hierro, Letrado, Sueño ligero*
- **Desventajas:** *Defecto físico (Pendiente), Fisgón, Lealtad* (a don Joao), *Secreto* (Judeoconverso).
- **Protecciones:** Coletó de cuero, camisa acolchada, botas, guantes, sombrero.
- **Maniobras de esgrima:** *Entrenamiento en esgrima de espada y daga (+3), Entrada, Cuchillada.*

Es Don Mateo hombre que ronda la treintena, serio, cabal y de no muchas palabras. Desempeña en el barco funciones de maestre, contramaestre y guardián, lo que le lleva a estar siempre vigilante, sobre todo en lo que se refiere al comportamiento de sus marineros y de todo extraño que suba a bordo. De ahí su defecto de *Fisgón*, pues no es Don Mateo alguien que se ande por las ramas y, si detecta cualquier comportamiento fuera de lo habitual entre sus hombres o en cualquier pasajero, no cejará en sus pesquisas hasta averiguar la causa de dicho comportamiento. Es además relativamente culto —aunque no muy buen conversador—, digno espadachín, y lo más parecido a un cirujano que hay a bordo del *Santa Marta*.

Don José Núñez de Santamaría

Piloto, tercero de a bordo, y escribano a su pesar.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +2
- **Armas:** Ropera (12/8, +2)
- **Habilidades:** *Cartografía* 11; *Comerciar* 12; *Cultura local (Ruta de los Galeones 16, Ruta de Nueva España 12 y Ruta de los Negreros Portugueses 10); Estrategia (Naval)* 12, *Habla Marinera* 15; *Idiomas (Portugués)*: 11; *Juegos de azar* 14; *Liderazgo* 11; *Marinería* 10; *Nadar* 10;

Navegación 16; *Orientación* 15; *Seducción*: 13; *Supervivencia* (en el mar) 10; *Tregar* 10.

Ventajas: *Belleza (Atractivo)*, *Cargo (Piloto de barco)*, *Elegante*, *Espadachín*, *Letrado*.

Desventajas: *Pecadillos (Jaranero y Manirroto)*, *Voluntad débil* -2.

Protecciones: Coletó de cuero, camisa acolchada, sombrero, botas, guantes.

Maniobras de esgrima: *Desenvainar*, *Ataque rápido*, *Estocada especial*.

Quinto hijo varón de un rico terrateniente malagueño, Don José es, con sólo veinticinco años, un piloto competente y bastante experimentado. A su atractivo físico se suma un carácter casi siempre jovial, incluso con los marineros, que ha hecho de él un hombre popular a bordo. Aunque puede decirse que su naturaleza es más bien disipada, debido a sus fuertes tendencias a la juerga, la bebida, las mujeres y el juego, lo cierto es que, mientras se encuentra a bordo, mantiene un comportamiento razonablemente adecuado a su posición. Entre sus funciones se cuentan, además de las relativas a su puesto de piloto, muchas relacionadas con el cargo de escribano, como llevar el control de las mercancías transportadas, de los pagos de la marinería y del cuaderno de bitácora, siendo éstas para él las menos gratas de sus obligaciones.

Y la marinería

De los veintidós marineros del *Santa Marta*, catorce son portugueses, siete andaluces y uno chino. A bordo se habla, pues, portugués y castellano, y algunas veces algo a medio camino entre ambas lenguas. Detallamos ahora la información relativa a cuatro de estos marineros.

Gonçalo Cunheiro

Un marinero leal.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -2 / +1 en ambientes marineros.
- **Armas:** Hacha de abordaje (12/6, +4); Armas de fuego 12
- **Habilidades:** *Cultura local* (más o menos igual que Don Mateo Silva); *Habla Marinera* 14; *Idiomas (Castellano)* 9, nociones básicas de algunas otras lenguas), *Juegos de azar* 11; *Maña* 12; *Marinería* 17; *Nadar* 13; *Navegación* 10; *Orientación* 9; *Supervivencia* (en el mar) 11; *Tregar* 12; *Artesanía (Carpintería de ribera)* 12
- **Ventajas:** *Cargo (Timonel)*, *Estómago de hierro*, *Sentido desarrollado (Vista)*
- **Desventajas:** *Defecto físico (Pendiente)*, *Edad (Vejez)*, *Lealtad* (a la jerarquía de mando del barco), *Pecadillos (Supersticioso)*.
- **Protecciones:** Coletó de cuero.

Gonçalo es el primer timonel del *Santa Marta*. Sus más de quince años a las órdenes de Don Joao lo convierten en marinero de más confianza para toda la oficialidad del barco, pues ni

siquiera Don Mateo lleva tanto tiempo con el capitán. También muchos de los marineros, sobre todo los más jóvenes, muestran hacia él una especial reverencia, y siguen sus indicaciones como si de órdenes se tratase. Es robusto, ágil para su edad, y exhibe en la piel los oscuros estragos de décadas de exposición al salitre, así como una anticuada barba de marino, constelada de canas, al uso del siglo pasado. Es frecuente encontrarlo por la noche rodeado de compañeros, a veces hasta de oficiales, escuchando fascinados sus asombrosas historias —de vez en cuando convenientemente retocadas— de lugares al otro lado del mundo.

Atila

Un marinero discolo.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -3 / -2 en ambientes marineros.
- **Armas:** Chafarote (12/7, +2); Daga de rodela (14/10, +2); Cuchilla de matarife (14/8, +1)
- **Habilidades:** *Cultura local* (*Ruta de los Galeones* 12, *Ruta de Nueva España* 10, *Ruta de los Negreros Portugueses* 9, *Área navegable del Caribe* 11); *Habla Marinera* 13; *Idioma (Portugués)* 7; *Juegos de azar* 13; *Maña* 12; *Marinería* 16; *Nadar* 11; *Orientación* 9; *Supervivencia* (en el mar) 10; *Tregar* 14; *Artesanía (Carpintería de ribera)* 14
- **Ventajas:** *Cargo (Calafate)*, *Escuela de esgrima (Daga de rodela)*, *Iniciativa*, *Resistencia al dolor*.
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas* (Pájaro de mal agüero), *Defecto físico* (dos chirlos en la cara), *Intolerante* -2, *Indisciplinado*, *Pecadillos (Rencoroso y Supersticioso)*, *Sanguinario*.
- **Protecciones:** Coletó de cuero.
- **Maniobras de esgrima:** *Esgrima de daga de rodela*, *Presa de daga*, *Cuchillada testera*.

Lo del mote le viene a este gaditano de una pelea de taberna en La Habana en la que le vio Don José resolver con gran ferocidad, matando a cuchilladas a dos, quizá tres hombres. Rondará el Atila, como todos le llaman ya, los treinta años, y es delgado, fibroso, moreno de piel y pelo y muy mal encarado, con un par de feos chirlos en la mejilla y el labio. Aunque buen marinero, Atila es decididamente la voz de la discordia a bordo, pues es propenso a la queja, la murmuración y a un siniestro pesimismo de muy mal fario. Su notable ascendiente entre muchos marineros a bordo, especialmente entre los andaluces, ha traído a los oficiales más de un dolor de cabeza.

Manelinho el Chino

Un toque de exotismo a bordo.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12

- **Apariencia:** -3 / -2 en ambientes marinos.
- **Armas:** Alfánje de abordaje (12/7, +1)
- **Habilidades:** *Artesanía* (Cocina) 12; *Comerciar* 13; *Cultura local* (varias Áreas navegables de todo el mundo, especialmente las de *Filipinas*, *Taiwán*, *Macao* y el *Mar de China*); *Fingir* 14; *Habla marinera* (portuguesa. De castellano apenas habla alguna palabra) 7, *Idiomas* (*Portugués* 8, y conoce también algunas lenguas extremo-orientales); *Marinería* 11; *Nadar* 9; *Orientación* 13; *Supervivencia* (en el mar) 14; *Trepar* 10.
- **Ventajas:** Buena memoria, Cargo (*Despensero*), Don de Lenguas, Sentidos desarrollados (*Gusto y olfato*).
- **Desventajas:** Mestizaje (*Chino*); Pecadillos (*Obsesivo*: viajar tan lejos como pueda).
- **Protecciones:** Ninguna.

Manelinho será, probablemente, el primer oriental que vean los personajes en su vida. Se unió a la tripulación del *Santa Marta* cuando, en la última vuelta al mundo del capitán Do Santos, éste se enteró, gracias a Gonçalo Cunheiro, que de camino a Filipinas su dispensero se dedicaba a vender alimentos a la marinería al margen de las raciones estipuladas. Al final, algunos de los suministros terminaron por agotarse antes de tiempo y varios de los hombres de a bordo perdieron los dientes, y dos de ellos la vida, debido al escorbuto. El capitán optó, pues, por tirar al dispensero por la borda en medio del Pacífico, y en Manila se vio obligado a contratar uno nuevo, que fue este hombre a quien todos en el barco llaman Manelinho. Tendrá el Chino entre treinta y cuarenta años, y es bajito y de complexión menuda. Sonríe constantemente, mostrando sus prominentes incisivos separados por un hueco de considerable grosor, y muchos de sus compañeros, así como el piloto Don José, le toman erróneamente por simple. En parte porque él mismo finge entender menos portugués de lo que realmente habla, y en parte por pura prepotencia europea.

Meninho

Grumete y lobezno de mar.

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 8
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 14
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -3 / -2 en ambientes marinos.
- **Armas:** Alfánje de abordaje (10/6, +2)
- **Habilidades:** *Cultura local* (Ruta de los Galeones 9); *Habla Marinera* 11; *Idioma* (Castellano 10), *Juegos de azar* 9; *Maña* 10; *Marinería* 11; *Nadar* 12; *Sigilo* 12; *Trepar* 15.
- **Ventajas:** Agilidad, Cargo (*Grumete*), Salud de hierro +2.
- **Desventajas:** Edad (*Juventud*), Enemigo (-2. Atila), Timidez -1.
- **Protecciones:** Ninguna.

Es el miembro más joven de la tripulación, y su apodo vendría a significar "niño" en una especie de mezcla de portugués y castellano. Es diligente y aplicado y, como luego se verá, no tiene más problemas a bordo que los que le causa el ruin Atila.

Primera Etapa del Viaje: Sanlúcar — Santa Cruz

De acuerdo a la rutina habitual, la Flota de Los Galeones se dirige, en primer lugar, al puerto insular de Santa Cruz de Tenerife. Antes de zarpar, el capitán solicitará a los personajes de los jugadores que vayan a instalarse en el camarote que les ha sido asignado, situado en la toldilla, para facilitar el trabajo de sus hombres. Una vez en marcha se les permitirá salir a cubierta para contemplar el inigualable espectáculo que ofrece la Flota al internarse en las aguas de la bahía de Cádiz. El viaje a Santa Cruz dura doce días y no presenta complicación alguna, salvo los inevitables mareos que puedan asaltar a alguno de los personajes. Recomendamos consultar la descripción del "mal del navegante" en el correspondiente apartado del número 3 de los PAB para ilustrar a los narradores sobre los detalles más desagradables de esta enfermedad, y aconsejamos también la lectura del ya mencionado dossier de navegación del número 2 como imprescindible ayuda a la hora de describir los detalles de la vida a bordo.

El puerto de Santa Cruz es, por estas fechas, poco más que un villorrio de pescadores, siendo la capitalidad de la isla ostentada por la vecina y mucho más cosmopolita ciudad de San Cristóbal de La Laguna —o, simplemente, La Laguna—, ciudad interior que no dispone, obviamente, de puerto propio. La Flota permanece tres días fondeada frente al puerto, durante los cuales el trasiego de botes y chalupas es constante. Los locales, de variadísimos orígenes isleños, peninsulares y europeos, obtienen de los barcos y tripulaciones todo tipo de mercancías a cambio, principalmente, de salazones de pescado y algunos alimentos frescos, como pan y frutas.

Los personajes pueden, si lo desean, desembarcar en la isla para explorar las tabernas y garitos de la ciudad, quedando en manos de los Narradores los detalles de la excursión.

Nada más especial que lo apuntado sucede durante estos tres días, transcurridos los cuales la Flota vuelve a ponerse en marcha. Sin embargo, una vez hayan zarpado y a los personajes se les permita volver a salir a cubierta, estos podrán comprobar cómo, mientras que el grueso de la Flota se dirige hacia el oeste —dejando la isla a su izquierda—, el *Santa Marta*, navegando en solitario, pone proa al sur —con la isla a su derecha—. La razón de esto es que, antes de dirigirse a Las Indias, el *Santa Marta* debe reunirse en las islas de Cabo Verde con un navío de negros de La Sociedad junto al cual, entonces sí, navegará hasta llegar a Cartagena.

Segunda Etapa: Santa Cruz — Ribeira Grande

Conversando con el capitán Do Santos

Es probable que, en algún momento del viaje, por ejemplo en esta segunda etapa, los jugadores deseen hacer algunas preguntas a Don Joao.

Con respecto al asunto de los piratas de Cartagena, el capitán se excusará ante los personajes por su falta de información, explicándoles que sabe más bien poco de los asuntos internos de las distintas delegaciones locales que La Sociedad mantiene a lo largo y ancho del mundo. Su trabajo consiste en llevar mercancías de un lugar a otro, y en mantener

las comunicaciones, y debido a esto no suele permanecer demasiado tiempo en un lugar concreto. Si los jugadores preguntan directamente si él ha sufrido algún asalto de este tipo, Don Joao informará de que sólo ha sido atacado por piratas en dos ocasiones a lo largo de su vida, pero ninguna de ellas en el Caribe. Ambos asaltos tuvieron lugar en las cercanías de Sumatra. La primera vez se trataba de piratas indonesios, y la segunda de holandeses.

Si los jugadores desean saber si el *Santa Marta* va a hacerse cargo de algún cargamento de negros, el capitán responderá lacónico que en su barco "no viaja nadie que no desee hacerlo". Dicho de otra forma: Joao Do Santos no trafica con esclavos. El veterano marino aprovechará para contarles que en una ocasión, cuando era joven, participó en una expedición negrera al interior de Benin, un reino de la costa guineana, y que no pudo evitar quedar fascinado ante la impresionante magnitud de la cultura de dicho reino. Si los personajes muestran interés, el viejo capitán no tendrá ningún reparo a la hora de recordar aquellas experiencias, y asombrará a su audiencia con portentosas descripciones de exóticos palacios y delicadas obras de arte en bronce, marfil y madera. La conclusión, implícita o explícita, es que Don Joao considera que la generalizada opinión europea acerca de la ausencia de alma en la gente negra es una paparruchada de la peor especie, pues no cree que alguien sin alma pueda crear obras de arte como las que él mismo tuvo ocasión de admirar en África. Estas revelaciones suponen, para un español del siglo XVII, todo un alarde de transgresión, y es posible que alguno de los personajes se muestre escandalizado ante ellas. Después de todo, hasta el Papa ha dicho que los negros no tienen alma. Llegado este caso, el capitán declara que tal vez por eso se hiciera marino; para poder decir en su barco lo que mejor le parezca sin temer las represalias de teólogos y leguleyos.

Y, con tanta conversación, es muy probable que los personajes terminen por enterarse de que el capitán ha realizado el viaje a las Indias la friolera de doce veces, y que cuando termine el presente viaje, que el continuará tras dejar a los aventureros en Cartagena, habrá completado su tercera vuelta al mundo.

Así, el mercante *Santa Marta*, con nuestros aventureros a bordo, continúa su singladura sin más compañía que el mar, las escasas nubes, y los astros del cielo. Tampoco en esta etapa se presentan incidencias dignas de mención —aparte de los mareos: la tirada para evitarlos será necesaria al inicio de cada etapa del viaje— y, tras otras dos tranquilas semanas de viaje, alcanza por fin nuestro bajel el siniestro puerto de Ribeira Grande, establecido en la costa sur de la isla de Santiago, la más grande y meridional de las quince islas que componen el archipiélago de Cabo Verde. Como curiosidad, indicamos a los narradores que fue esta Ribeira Grande la primera ciudad tropical fundada por europeos, en este caso portugueses, allá por 1462.

El Jeque Ibrahim Albacre Ibn Mustafa

Llama la atención el hecho de que el capitán Do Santos, a pesar de tener a la vista el mencionado puerto, evita fondear demasiado cerca del mismo. En cambio, los personajes podrán divisar en la costa, frente a ellos y, como decimos, ligeramente apartada de la ciudad, una impresionante finca amurallada de estilo árabe en la que sobresale especialmente una lujosa villa, casi un palacio, erigida sobre el punto más elevado del recinto.

Se trata de la residencia del Jeque Ibrahim Albacre Ibn Mustafa, originario de la lejanísima Damasco y pariente de sangre de los sultanes de Constantinopla. El Jeque es amigo de Don Joao desde hace años, y juntos han hecho negocios muchas veces.

Mientras se completa la maniobra de fondeado del *Santa Marta*, se arrian las velas y demás, dos grandes botes de remos parten desde el embarcadero de la finca y se aproximan a la embarcación llevando cada uno de ellos dos marineros y cuatro guardias armados. Don Joao pretende subir a uno de estos botes, y ordena a Don Mateo que aborde el otro para dirigirse al *Trinidad*, el buque negrero con el que han venido a reunirse, que puede verse fondeado frente al puerto de Ribeira Grande. Los personajes pueden decidir acompañar a cualquiera de los dos o quedarse a bordo del *Santa Marta*, como prefieran. La escala durará entre tres y siete días, dependiendo de la disposición que tenga el Jeque para hacer negocios.

Visitando al Jeque

Si nuestros personajes prefieren esta opción, se embarcarán junto al capitán en el primero de los dos botes para dirigirse a la finca. Don Joao, que antes de embarcar habrá repuesto a los personajes toda arma que no sea de fuego, lleva consigo, envuelto en un fino lienzo y a modo de regalo, un ejemplar encuadrado a mano de la *Peregrinación*, de Fernao Mendes Pinto, bello ejemplo de la literatura portuguesa de viajes del siglo XVI a la que tan aficionado es el Jeque.

Todo el grupo será recibido en el embarcadero por un afeminado mayordomo de origen persa, un eunuco de voz chillona y ademanes nerviosos que habla algo de portugués, pero nada de castellano, y que conducirá al capitán y a los personajes a través del exuberante jardín tropical de la finca, cuajado de asombrosas aves de colores y extrañas flores y olores, hasta llegar al edificio principal, el lujoso palacete que antes mencionamos.

Allí, un grupo de jóvenes esclavas negras, tantas como personajes haya —incluyendo al capitán, por supuesto—, recibirán a la zarrapastrosa embajada y, tras tomar posesión de cualquier equipaje que puedan llevar consigo —no son obligados a desprenderse de sus armas—, los conducirán hasta una lujosa sala de baño donde los anonadados personajes pasarán las próximas horas entre masajes, fricciones y vapores aromáticos.

Una vez aseados, afeitados y emperifollados, nuestros personajes, vestidos para la ocasión con finas túnicas y albornoces del mejor algodón, cortesía del Jeque, serán conducidos hasta un lujoso comedor en el que aguarda el sonriente Ibrahim, embelesado con el regalo que le ha traído su amigo portugués. Además de él, en la sala se encuentran algunos criados, esclavos y esclavas —incluyendo al mayordomo eunuco—, un grupo de músicos que encadenan una suave melodía tras otra en inagotable repertorio y, en un aparte, entre alfombras y almohadones, algunas de las esposas del Jeque, todas ellas mórbidamente cubiertas con vaporosos vestidos y velos.

Tras las efusivas saluciones entre Ibrahim y Don Joao, seguramente la primera vez en la que los patidifusos personajes de los jugadores ven a dos hombres besarse en las mejillas, y las correspondientes presentaciones, comienza una escena que durará horas. Primero tomar el té. Luego, una exótica cena a base de frutas, verduras, y carnes de cordero deliciosamente frescas, ultimada con una variedad de dulces árabes a modo de postre, y seguida de una inolvidable sobremesa en la que los personajes

asistirán, mientras degustan el aromático humo del narguile, a un asombroso espectáculo de danza del vientre protagonizado por las mismas esclavas negras que asistieron al grupo durante los baños. Con un guiño cómplice, el sibarita Ibrahim sugerirá a los personajes que escojan a la esclava que más les guste para que los acompañe una vez se retiren.

Y, mientras tanto, la conversación fluirá tranquilamente de un tema a otro. El Jeque, que no habla castellano y requerirá por tanto de los servicios de traducción de Don Joao, se interesará por las aventuras del capitán y de los PJs, por la situación del comercio mundial, y por las últimas novedades de la literatura épica y de viajes, que son sus favoritas. Bromeará con Don Joao sobre sus escrúpulos hacia la trata negrera, pues él mismo es un poderoso mercader de esclavos, y se lamentará por la situación actual del sultanato de Constantinopla, carcomido por ridículas intrigas palaciegas en las que él mismo ha perdido a muchos parientes, las más de las veces por obra de otros parientes. Las cuestiones polémicas, como el perenne conflicto entre el Imperio de los Austrias y el Otomano, serán cuidadosamente evitadas, y si alguno de los personajes es tan tosco como para sacar el tema provocará inmediatamente el disgusto del Jeque.

Etcétera, etcétera, etcétera. Si los personajes optan, como hará el capitán, por acogerse a la hospitalidad del Jeque durante toda su estancia en la isla, pasarán una semana inolvidable en la que sus vidas discurrirán de acuerdo a lo expuesto hasta ahora, con alguna excursión ocasional a la exuberante selva de la isla para admirar las fantásticas especies de plantas y aves que la pueblan.

En cuanto a los tratos entre Don Joao y su anfitrión, y por si los narradores tienen curiosidad, el capitán obtendrá finalmente un gran cofre que contiene dos portentosos colmillos de elefante, además de diez tinajas medianas de pimienta roja de Guinea y dos bastante grandes de goma arábica. Todo ello a cambio de un enorme cajón repleto de arcabuces y mosquetes, de salitre, carbón y azufre suficientes para elaborar un tonel de pólvora, y de doce lingotes de plomo.

Es bastante improbable que los personajes puedan ofrecer algo que interese a Ibrahim pero, si con sus interpretaciones se lo han ganado, los narradores pueden hacer que el Jeque, en su despedida, les entregue algunos pequeños obsequios.

Visitando el *Trinidad*

En realidad no hay mucho que contar. Con su habitual estoicismo, Don Mateo se dirigirá a la embarcación en el bote proporcionado por Ibrahim para discutir con el escalofriante capitán del barco negrero, de nombre Don García, los detalles del viaje a Cartagena. El *Trinidad* llegó a Ribeira Grande, directamente desde Lisboa, hace cuatro días, y todavía se encuentra en fase de negociación con los esclavistas de la ciudad. Don García cree que no tardará mucho más en concluir el trato y, a partir de ese momento, puede considerarse que estará listo para cargar y zarpar.

Aclaremos a los Narradores que frente al puerto de Ribeira Grande se encuentran fondeados, además del *Trinidad*, una docena larga de barcos negreros de todos los tamaños, y todos ellos, así como la propia ciudad, apestan desde lejos a sudor, a sangre, a heces, a pies, a orina, a roña y a muerte, por lo que cualquiera que se acerque y no supere una tirada de Bríos terminará echando por la borda todo lo que no hayan echado ya durante el viaje hasta aquí.

Visitando Ribeira Grande

Punto de encuentro de las rutas esclavistas de África, América y Europa, se trata, más que de una ciudad, de un poblado grande en el que no hay, prácticamente, ningún residente fijo. La mayor parte de los barcos fondeados van y vienen de las costas africanas, sobre todo de Guinea y Angola, que son los lugares donde se obtienen, mediante las *razzias* o intercambios con reyes y potentados del continente, las ingentes cantidades de seres humanos destinados a la explotación de las plantaciones y los yacimientos mineros de las Indias.

En cuanto a la ciudad, puede decirse que es en gran medida un territorio sin ley. Todo el mundo allí va armado hasta los dientes, y casi todos llevan látigos colgados del cinto. El ambiente es similar, aunque aún más siniestro, al de los pueblos que aparecen en las películas del salvaje oeste. Los únicos edificios de piedra son el de la Hacienda Real, en el que se consignan los envíos y se abonan los impuestos, y una iglesia pequeña y destartada. Todos los demás son de madera y cañas, con techos de paja, entre los que los visitantes podrán encontrar algunas posadas y tabernas mugrientas, mal abastecidas e insultantemente caras, un par de burdeles —muy baratos— en los que todas las mujeres son negras o mulatas, y una inmensa lonja en la que se subastan los esclavos. Aparte hay unas cuantas docenas de casas, poco más que chozas, y un montón de negrerías, que son una especie de grandes almacenes rectangulares de paredes desnudas de tablazón, una única puerta y una sola ventana en lo alto de alguna de sus paredes. Allí se aloja a los esclavos hasta que llegue el momento de su venta o traslado. Huelga decir que las condiciones de hacinamiento son en extremo inhumanas, y constantemente resuenan por toda la ciudad llantos, gritos y quejidos de los hombres, mujeres y niños retenidos. No por nada se dice de esta población, de toda la isla en general, que es el "lugar sin retorno", pues aquí se destruyen para siempre cientos de familias cada año.

Tercera Etapa: Ribeira Grande — Cumaná

Tras cinco días fondeado frente a la finca del Jeque Ibrahim, el *Santa Marta*, acompañado por el definitivamente apuesto *Trinidad*, zarpa de nuevo con destino a las Indias con el pobre Chino, cuyo fino olfato no tolera la cercanía del buque negrero, permanentemente colgado de la borda venga a vomitar. El destino de esta etapa será Cumaná, una ciudad portuaria en la costa occidental de Venezuela.

Gracias al impulso que proporcionan los vientos Alisios de estas latitudes, el paso del Atlántico resulta mucho más rápido desde las islas de Cabo Verde que desde las Canarias. Así, la duración del trayecto en esta etapa será inferior a las tres semanas, frente al mes largo de viaje que deberá afrontar el grueso de la Flota partiendo desde Santa Cruz de Tenerife. Es decir que, a pesar de la demora propia del rodeo por Cabo Verde, nuestros personajes divisarán la costa indiana sólo cinco días después de la llegada de Los Galeones.

Atíla y Meninho

El único suceso relevante durante esta tercera etapa del viaje tiene lugar durante una noche, la que el Narrador elija. Todos los personajes deben efectuar una tirada de Espíritu, a

dificultad *Difícil* para quienes *superasen* la tirada para no marearse al zarpar de Ribeira Grande, pero a dificultad *Normal* para quien *no* la pasara, o para quien disponga de la virtud *Sueño ligero*. Quienes superen esta tirada de Espíritu escucharán como unos gemidos infantiles acompañados de un sonido bisbiseante, como de chistar, producido sin duda por un adulto. Por si esto no es suficiente para que nuestros muchachos se desincrusten de sus respectivas hamacas, unos segundos después escucharán, con mayor claridad, las súplicas de Meninho, que le pide a alguien que pare. Por favor. Que pare. A continuación se oír un golpe no demasiado fuerte y una voz, que una nueva tirada de Espíritu permitirá identificar como la de Atila, que susurra al niño, ronca y crispada, que se calle de una vez.

Si los jugadores optan, como esperamos, por investigar, las voces los conducirán a la segunda cubierta, una zona de carga, justo debajo de donde se encontraban ellos durmiendo. Allí, entre los múltiples fardos, cajas y demás, Atila, de espaldas a los personajes y con los calzones bajados, está violando al pobre Meninho, silenciándolo con notable violencia. El pobre muchacho se encuentra tendido boca abajo sobre un enorme bulto envuelto en lona, y sus pies ni siquiera alcanzan el suelo.

A partir de aquí los jugadores pueden actuar como consideren, pero creemos necesario puntualizar una serie de cuestiones:

- Recordamos a los Narradores que los personajes están desarmados. Sus únicas opciones, si desean entablar combate armado, son los cuchillos de comer, que sí están autorizados a llevar, o las múltiples cabillas que pueden encontrar por todo el barco. Atila, en cambio, es un águila, y lleva siempre una cuchilla de matarife escondida bajo la camisa.
- Además, y aunque hasta ahora no habíamos dicho nada al respecto, aclaramos que la situación es hartó conocida por toda la tripulación del *Santa Marta*. Ninguno de los marineros ha intervenido nunca por miedo a, o connivencia con, Atila. Y lo cierto es que los oficiales lo consideran un comportamiento dentro de lo normal pues, efectivamente, este tipo de episodios eran frecuentes en la vida de los grumetes. Así que se toman el asunto con bastante frialdad.

Lo mejor para los personajes sería resolver el asunto de forma rápida y contundente, es decir, que matasen a Atila, sin más. Les costaría una buena reprimenda del capitán, pero en el fondo nada serio, pues no es Don Joao ningún admirador del siniestro marinero. En cualquier otro caso, que debería ser cuidadosamente administrado por el Narrador, la actuación de los personajes podría causar más de un problema: a ellos mismos si fuerzan al capitán a llevar a cabo un proceso disciplinario que éste no desea emprender. A Meninho, si exponen su situación a la vista de todos, podrían incluso crearle algún otro enemigo, así de injusta es la vida en el mundo de Alatríste. Y a todo el barco sí, al terminar el asunto, la posición de Atila entre sus compañeros quedase lo bastante fortalecida como para iniciar un motín. Y, por supuesto, se lleve como se lleve toda la escena, si Atila sale vivo los personajes se habrán ganado un enemigo que se basta solo para ocuparse de sus problemas.

Cumaná

Se trata de un puerto comercial de mediana importancia situado en la llamada Costa de las Perlas, a la entrada del golfo

que lleva su nombre —y que hoy día se llama de Cariaco— y frente a las famosas islas periféricas de Margarita y Cubagua. Su posición es marginal en relación a las grandes rutas transatlánticas, lo que por otro lado le proporciona importantes ventajas fiscales destinadas a fomentar la colonización de la zona. Así, aunque el comercio directo con la península es escaso, por no decir inexistente, el desarrollado con algunas regiones del Caribe, como las costas de Tierra Firme, Puerto Rico, Santo Domingo y, en menor medida, Cuba, es por el contrario bastante intenso, pues determinada carga pagará muchos menos impuestos si llega a Cartagena desde Cumaná, o cualquier otra ciudad "de segunda", que si lo hace desde alguno de los puntos señalados. Y, ya por último, es imprescindible destacar el hecho de que lo apartado de su situación respecto a los grandes núcleos caribeños convierten a Cumaná en uno de los más importantes centros de contrabando de la región, y posiblemente de todo el mundo. De modo que, aunque es muy raro ver por aquí alguno de los grandes galeones y mercantes de las Flotas, no lo es tanto el encontrarse con grandes barcos provenientes de Inglaterra, Francia o las Provincias Unidas, que durante todo el año utilizan este puerto y el de su ciudad vecina, Araya, como puntos de introducción de sus mercancías en toda el área del Caribe.

La escala dura tres días, durante los cuales la oficialidad tanto del *Santa Marta* como del *Trinidad* estará muy ocupada negociando y haciendo tratos, intercambiando esclavos los del *Trinidad*, y mercaderías varias los del *Santa Marta*, por perlas, ya dolorosamente escasas, y cacao.

Mientras tanto, los PJs pueden, si lo desean, alojarse en alguna de las múltiples fondas de la localidad para descansar un poco de tanto barco y explorar la ciudad, en la que podrán adquirir prácticamente cualquier objeto que se les antoje precios no demasiado abusivos. No se permite el acceso a la población de armas de fuego, o cualquier otro avío considerado de guerra.

La ciudad y puerto de Cumaná

La ciudad en sí no es gran cosa. Apenas unos cientos de casas, la mayoría de madera techada con cañas y hojas de palma, un par de viejas iglesias y un pequeño fuerte a la entrada de la bahía, más un puerto a todas luces insuficiente para albergar las dos docenas de pequeñas y medianas embarcaciones que se apolotonan en sus muelles creando no poco caos y accidentes. Destacan en el paisaje portuario, además del *Santa Marta* y el *Trinidad*, otros dos buques demasiado grandes para atracar en los frágiles muelles y que deben por ello permanecer fondeados en el seno de la bahía: el *Liberté*, un enorme mercante francés de setecientas toneladas, y el *Prince Charles*, un galeón inglés sin nada que envidiar a los que nuestros personajes pudieron admirar cuando zarparon desde Sanlúcar de Barrameda.

Una vez instalados, es seguro que los personajes desearán salir a dar una vuelta por la ciudad pues, como los Narradores ya deben de imaginar, se encuentran ahora en una de las localidades más variopintas que pueda imaginarse. Las calles, las tiendas, los garitos, prostíbulos y posadas, toda la ciudad en definitiva, rebosa de actividad y exotismo. Aunque una parte importante de la población es de origen español, las minorías conforman, entre todas, un grupo mayoritario, y entre ellas puede encontrarse casi de todo: negros, de raza pura africana o mezclados de todas las formas imaginables, y no siempre esclavos. Indios de pelo largo, los arawacos, que hablan en muchos casos castellano, y de pelo corto, los warao, de aspecto mucho menos "civilizado" y que apenas conocen algunas palabras de nuestra lengua —aunque

puede que sepan algo de inglés, francés u holandés, pero eso ya sería otra aventura—. Hay también muchos mestizos, que hablan castellano perfectamente y visten a la española, marinos portugueses, comerciantes genoveses, y otros blancos venidos de todas partes de Europa —sobre todo del Imperio, aunque también de otros lugares—. Los personajes podrían llegar a cruzarse incluso con algún turco o árabe, y tal vez hasta con algún indio —de la India—, traído hasta aquí por algún navío holandés.

La taberna del Alemán

Como no ponemos en duda las ganas de nuestros personajes de remojar los gaznates, ni su capacidad para meterse en líos, asumiremos que, de una u otra forma, terminan por recalar en este peculiar establecimiento. Construido en madera de tono rojizo —palo de brasil, para más señas—, con buen tamaño de planta y dos pisos de altura, hace las veces de taberna, hospedería, burdel, casa de juego y lo que se tercié. El propietario es un alemán (obvio) enorme, de pelo rubio y largo y cara enrojecida, que responde al nombre de Hans. Vive amancebado con una mulatona a su medida, o sea muy gorda, que le hace también las veces de cocinera, y tiene además trabajando en el establecimiento a un joven mestizo asalariado que le sirve las mesas, y a tres esclavas negras de regular presencia que también sirven un poco en las mesas, pero que se ocupan sobre todo de otros menesteres. Ya me entienden vuesa mercedes, y si los PJs desean también enterarse es con el Alemán con quien deberán hablar.

Y, como hablábamos de remojar los gaznates, tal vez sea éste el momento para hablar de las únicas bebidas que pueden adquirirse en estas latitudes a precios razonables: la cerveza, que los personajes seguramente ya conocerán, y una extraña y fortísima bebida de regusto dulce llamada "ron" que se obtiene, según podrá explicarles cualquiera, de la destilación del azúcar de caña. Si los personajes desean probarla, el Narrador es libre de advertirles que, hasta que se acostumbren, tienen un bonito -3 a sus Bríos a la hora de resistir la borrachera, pues no olvidemos que además hace aquí un calor insoportable para los estándares europeos, incluso los mediterráneos. Ya para cerrar el asunto, aclaramos que la penalización a los Bríos se reducirá paulatinamente aunque, por otro lado, es muy probable que para cuando se elimine por completo los personajes estarán ya completamente alcohólicos. Más aún de lo que estaban antes, queremos decir.

A la salud del Rey de España

Estando nuestros personajes todavía empezando con su primera jarra de cerveza o de ron, pues de momento no nos interesa que se emborrachen, irrumpe en el local con cierta brusquedad, aunque sin molestar directamente a nadie, un grupo de borrachos de peculiar y zarrapastroso aspecto. Se trata de media docena de escoceses e irlandeses, fácilmente identificables por las estrambóticas faldas de cuadros que lucen algunos de ellos, entre los que destaca uno de más edad y frondosa barba con su ojo derecho cubierto con un parche y su pierna izquierda sustituida por un tosco palo de madera. Se trata, obviamente, de algunos de los piratas con los que nuestros aventureros se van a tener que ver las caras dentro de un tiempo, que están ahora mismo celebrando su último golpe contra un transporte de La Sociedad. No conviene, por supuesto, que los jugadores se den cuenta, al menos muy a las claras, de nada de todo esto, así que

recomendamos a los Narradores que administren con mucho cuidado la escena que a continuación presentamos, puesto que lo que queremos es que, si es posible, piratas y jugadores se hagan amigos.

Los escoceses, no hablemos aún de piratas, irrumpen como decíamos en la taberna del Alemán ya muy borrachos y alegres, empujándose y asestándose sonoras palmadas unos a otros mientras sonríen a todo el mundo. El de la pata de palo, que va en cabeza, recoge directamente una botella de ron que venía pidiendo desde la puerta, y que le ofrece el Alemán, y se lanza sin más en brazos de las esclavas negras, de las tres, teniendo para ello que propinarle un fuerte bofetón a uno de sus hombres, que pretendía adelantarse. La tarascada arranca las risas de todos, incluyendo al que la ha recibido, y no parece generar ningún problema. Mientras tanto, tres de los marineros se acercan también a la barra, en la que piden un par de botellas de ron, una gran bandeja de madera, y un montón de jarras de barro, preparándolo todo con ciertos esfuerzos, debido a la borrachera. Entretanto, el último de los seis hombres afina un violín, o *fiddle*, como lo llaman ellos, instrumento que puede que los personajes conozcan o puede que no y, cuando se le une el abofeteado, que tiene ya en sus manos sendas jarras rebosantes, comienza a tocar una estridente y alegre melodía que entre los dos acompañan con ininteligibles cantos de marinero ebrio. Por su parte, los tres marineros que fueron a la barra comienzan a repartir jarras por todas las mesas, acercándose dos de ellos a los personajes. Uno lleva la bandeja con las jarras y una de las botellas, como si fuera un criado pero con mucha guasa, y el otro, tras calibrar el aspecto de los personajes, les dice algo que, a menos que hablen inglés —y muy bien, por aquello del acento—, no entenderán. Ante la presumible falta de respuesta, el marinero se frota la cara y pregunta, en algo parecido al castellano: "¿españoles?". Tras la respuesta, que suponemos afirmativa, el muy ebrio marinero palmea contento la mesa —no se entiende nada de lo que dice—, se santigua a la manera de los católicos, murmura un par de fórmulas en latín, también a la manera católica, y comienza a repartir las jarras que su compañero sostenía con ayuda de la bandeja para, acto seguido, escanciar abundante ron en todas ellas, incluyendo una para él y otra para su compañero. Después alza su jarra, invitando a los personajes a imitarle, y con ebria solemnidad brinda en muy mal español por el Rey de España.

Si los personajes secundan el brindis, cosa que suponemos que harán, los dos marineros se ponen muy contentos, y palmean amigablemente los hombros de los personajes que tengan más cerca —pero cuidando las formas todo lo que su estado les permite, pues buscan cualquier cosa menos problemas—, estrechan las manos de todos ellos y luego, olvidándose de todo, incluyendo la bandeja y la botella, que debe de ser un regalo, se unen a los cánticos de sus compañeros en el centro del salón.

Así, cantando y bailando, pasan los borrachos escoceses un rato más, hasta que se cansan y se sientan a una mesa cerca de los personajes y, ya más calmados, se ponen a lo suyo. Por ejemplo, una partida de dados. De vez en cuando alguno cruzará una mirada con los personajes, sonriendo siempre y repitiendo el brindis por el Rey de España.

De arriba se oyen, a ratos, los desmesurados gritos del capitán *Wild Bill McCoy*, el de la pata de palo, que no debe de dar abasto con las tres mujeres...

Ingleses

Un rato después, insuficiente para que ningún personaje se encuentre ya borracho a menos que pifie una tirada de Bríos, haya declarado expresamente que bebe sin control, o padezca el defecto de *Borracho*, entra en la taberna un grupo de cinco caballeros de pelo rubio y ojos claros, muy emperifollados todos ellos con cintas y lazos de colores, y acompañados por tres esclavos negros de alquiler. Una tirada exitosa de Ingenio permitirá suponer que debe de tratarse de la oficialidad del galeón inglés que los personajes vieron al arribar a puerto. Como es de suponer, la entrada provoca inmediatamente el hosco silencio de los escoceses que, tras encajar una mirada cargada de desprecio por parte de los boquirrubios, comienzan a murmurar entre ellos. Una vez los caballeros se han sentado, ostensiblemente en medio de la sala —con los tres esclavos aparte—, el violinista vuelve a apoderarse de su instrumento y comienza una nueva tonada, que sus compañeros acompañan con cánticos y golpes en la mesa. Y debe de ser jocosa la canción, porque la risa impide a alguno de los borrachos seguirla como es debido. Aunque por otra parte no parece que el asunto haga gracia a los elegantes oficiales, que comienzan a murmurar entre ellos y a mirar a los escoceses con gesto muy torcido.

Caso de que los personajes opten por preguntar a alguien que hable inglés, por ejemplo al Alemán, éste les explicará, con cierta preocupación por el futuro de su mobiliario, que la canción de los escoceses trata el tema del divorcio de Enrique VIII de Catalina de Aragón para casarse con Ana Bolena, a la que se define expresamente como una puta.

Aquí puede hacer falta una explicación, que de seguro los personajes no necesitarían pero puede que algunos jugadores sí. En resumen: Enrique VIII fue excomulgado por el Papa por no acatar su prohibición de divorciarse de Catalina, a la que deseaba abandonar por su incapacidad para darle un heredero varón y porque, dicen las malas lenguas, se había encaprichado con la joven, y por otro lado no demasiado agraciada, Ana Bolena. Y éste fue el nacimiento de la Iglesia Protestante Anglicana, que tantos quebraderos de cabeza dio al Imperio de los Austrias.

Así, tras unas pocas estrofas, los ofendidos caballeros ingleses se levantan finalmente de sus asientos e invitan a los escoceses, con fingida cortesía, a discutir en la calle, donde disfrutarán de más espacio, de teología y derecho monárquico matrimonial.

Otra pequeña explicación: dados los detalles de esta situación en particular, con los marineros que, además de ser villanos, apenas se tienen en pie, las normas de la hidalguía española impondrían como honorable resolución de este conflicto una simple tunda de palos que, indudablemente, los escoceses se han ganado a pulso —por muy simpáticos que nos resulten—. Así que no parece, a ojos de los personajes, que la situación de los amigables borrachines sea por el momento demasiado dramática. No lo suficiente para intervenir. Todavía.

De modo que ingleses y escoceses salen a la calle a sacudirse el polvo y los dientes, y se abren así dos posibilidades:

- Si los personajes deciden que esto no es asunto suyo, y permanecen en el interior de la taberna, el asunto se resolverá, efectivamente, con una simple paliza, pues obviamente no podemos permitirnos el lujo de masacrar a nuestros antagonistas antes siquiera de empezar, como quien dice, la aventura.

- Pero si los jugadores optan por salir también a la calle, ya sea por ganas de presenciar la pelea o por asegurarse de que no sucede nada grave, entonces sí. Sucederá algo grave.

Al salir a la calle, todos los implicados de deshacen de sus cinturones, como era previsible, y de toda la ferralla que estos sujetan. Los marineros escoceses la dejan sencillamente en el suelo, junto a la puerta de la taberna, y los ingleses en manos de sus criados. Y a continuación se inicia la pelea, en la que obviamente los caballeros, que todavía no habían bebido, llevan las de ganar. Pero, en un momento dado, sucede lo imprevisible, y es que uno de los escoceses, especialmente fornido y tal vez no tan borracho como parecía, o sencillamente buen pugilista, le atiza a su rival un soberbio puñetazo que lo envía directamente al suelo. Pensando que lo ha dejado fuera de combate, el imprudente luchador comete el error de darle la espalda al inglés para ir en busca de un nuevo oponente. Pero el inglés, sin que ninguno de los implicados en la pendencia lo vea, se alza del suelo furibundo y arrebatada su espada al esclavo que la sostenía y que se encontraba, mire usted qué casualidad, justo a su lado, para acto seguido lanzarse sobre quien tan deshonrosamente lo ha tumbado, con la clara y miserable intención de atravesarlo por la espalda.

Cualquier personaje que lo desee puede desenvainar y situarse entre el bellaco y su objetivo, sin necesidad de tirada alguna. Pero, por si no fuera ya bastante grave la situación, sucede que el impulsivo caballero está ya ciego de ira y no distingue. Así que, sin pensar en lo que hace, tira sin más de espada contra el PJ de turno, con intención de quitarlo de en medio, y convierte así la calle en Troya.

El entrechocar de las espadas es suficiente para que todos los luchadores, incluyendo a los escoceses, detengan súbitamente sus evoluciones para observar qué sucede, quién ha desenvainado. Se impone un tenso silencio en la escena, mientras los combatientes se van alejando unos de otros —si es necesario, el inglés que arremetió contra el personaje pasa a parada completa—, y se acercan a sus armas y a sus propios compañeros. Los ingleses, que no tienen muy claro si están en inferioridad, son los primeros en desenvainar y alinearse, pero los escoceses, tambaleantes y claramente asustados, son más reacios a tomar sus armas.

El Narrador debería aclarar aquí que los escoceses tienen muchas posibilidades de acabar todos muertos si los personajes no los sustituyen, lo que tienen ya sobradas razones para hacer —desde la reciente afrenta del traicionero caballero inglés hasta la defensa del honor de Catalina de Aragón, hija del gran Fernando el Católico, por citar dos ejemplos—. Caso de que no estén dispuestos, igual que si no lo estuvieron antes y permitieron al despreciable oficial inglés que ensartara al marinero, es el momento para que llegue la ronda, y cada mochuelo a su olivo. Tras lo que convendría detener un momento la partida y preguntar a los jugadores para qué diantre están jugando, que desaprovechan así una oportunidad para despacharse a gusto con un puñado de despreciables protestantes ingleses, lindicos, pisaverdes, oficiales para más inri. Tal vez prefieran cambiar sus puntuaciones, y trocar *esgrima* por *calceta*...

Pero como pensamos que no será éste el caso, ahí van las estadísticas de los caballeros. Las de los escoceses se detallan al final de la aventura.

Oficiales ingleses (5)

Escoria protestante revestida de encajes.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:**
- **Armas:** Roperas (12/8, +3) y Herreruelos (12)
- **Habilidades:** *Hablar idioma (Castellano)*, 8; Habilidades propias de oficiales de marina militar, con puntuaciones variables.
- **Ventajas:** *Espadachines, Elegantes.*
- **Desventajas:** *Impulsivo* (al menos, uno lo es), *Lealtad* (a la Corona británica).
- **Protecciones:** Camisas acolchadas, sombreros, botas, guantes, herreruelos.
- **Maniobras de esgrima:** *A fondo, Deslizamiento, Trababar con capa, Fintar con capa.*

Aclaremos que, caso de que no haya suficientes esgrimistas en el grupo para enfrentar a todos los oficiales, se agregarán al combate los menos perjudicados de los escoceses, tantos como sea necesario para igualar el número de los oponentes. Pero estos marineros tienen todas las penalizaciones correspondientes a su actual estado de ebriedad, es decir -3 a todas sus características, y por ello no se arriesgarán demasiado, prefiriendo hacer uso de la parada completa en espera de que los personajes vayan resolviendo sus duelos. Llegado el caso, si los personajes derrotan a sus respectivos adversarios, los ingleses que queden en pie optarán por rendirse. Aunque sólo sea porque quede alguien sano para gobernar el *Prince Charles*.

Una vez derrotados los cinco oficiales, los escoceses, tras expresar como puedan su profundo agradecimiento, optarán por ir en busca de su capitán para largarse de allí lo antes posible, pues además alguno de ellos —y tal vez también alguno de nuestros personajes— podría estar herido de cierta consideración. A no ser que alguno de los jugadores hable inglés, será imposible cualquier tipo de comunicación entre ambos grupos más allá de lo que permitan las señas, pues ninguno de los marineros, y tampoco su capitán, hablan una palabra de castellano. El Alemán, por su parte, estará más que encantado de liarse a puñetazos con cualquiera que le proponga hacer labores de traducción, en agradecimiento del escándalo han armado entre todos justo a la puerta de su establecimiento.

Si los personajes hacen amago de ponerse pesados, el Narrador puede recordarles que no es prudente andar por la calle después de un baile de mojadas como el que acaban de protagonizar, que también en el Caribe hay una ronda...

Por último, es obvio que cualquier averiguación que deseen hacer sobre los escoceses sólo les conducirá a falsos resultados. Y no sólo porque convenga esto a la aventura. El trato con, o encubrimiento de, piratas es tan crimen como la propia piratería, y cualquiera que conozca información que conduzca a su captura está obligado a comunicarlo a las autoridades. Así, lo más que podrán obtener los personajes de cualquier informante es el dato de que se trata de un grupo de inofensivos contrabandistas. Algo muy frecuente en esta ciudad, y en todo el Caribe.

Cuarta Etapa: Cumaná — Cartagena

Transcurridos los tres días de la escala, el *Santa Marta*, con los PJs a bordo y esperamos que en no muy mal estado —recuérdese que, llegado el caso, Don Mateo Silva puede hacer las veces de cirujano—, y su repulsivo compañero el *Trinidad*, se hacen de nuevo a la mar para alcanzar, por fin, el puerto de Cartagena. El régimen de vientos y corrientes del Caribe no tiene nada que ver con el que hasta ahora han venido aprovechando los capitanes de ambos barcos, lo que significa que, a partir de aquí, el avance será mucho más lento. En concreto, los personajes van a tardar lo mismo en atravesar los poco más de mil trescientos kilómetros de costa que los separan de su destino que lo que han tardado en atravesar los cuatro mil quinientos que separan Cabo Verde de Cumaná. O sea, que les quedan otras dos semanas y media por delante, y eso sin hacer más escalas.

De camino a Cartagena pasarán a la vista de algunas de las llamadas Islas de Sotavento (las que faltan de la lista, como Margarita, quedaron ya atrás): Tortuga —no la mítica Tortuga, que se encuentra al norte de Santo Domingo, sino otra de igual nombre situada frente a Caracas, habitada en estos días por holandeses que se dedican a la explotación de sus salinas y que no serán definitivamente expulsados de allí hasta 1631—, La Orchila, Los Roques, Las Aves —estos dos son en realidad sendos conjuntos de cayos e islotes, no islas propiamente dichas—, Bonaire, Curazao y, finalmente, Aruba, situada ésta frente a la entrada del más notorio accidente costero que avistarán los personajes durante todo el trayecto, el inmenso Golfo de Venezuela que, según podrá indicarles el piloto Don José, da entrada a una gigantesca y extraña ensenada conocida como la Laguna de Maracaibo, por la célebre ciudad situada en su acceso. Tras superar el paso del golfo, de navegación complicada, el *Santa Marta* y su inseparable compañero bordearán la península de los Guajiros para a continuación, siempre siguiendo la costa, virar al sudoeste y continuar después en esa dirección hasta llegar, por fin, a Cartagena.

Nada sucede durante todo el trayecto que pueda calificarse como notable. Se avistan de lejos algunas pequeñas embarcaciones que finalmente no representan, por fortuna, ningún peligro, aunque ponen a todos los nervios a flor de piel, y tal vez algunos grupos de indios que contemplan resignados, ya rendidos ante la presencia de los españoles, el tranquilo paso de las embarcaciones. No obstante, cada detalle del paisaje, cada pequeño acontecimiento, resulta para los personajes un descubrimiento. La increíble pigmentación del mar, inconcebible mixtura de azules y transparencias. La blanquísima arena de las playas. La frondosidad de la jungla, cuya exuberancia alcanza en algunos trechos la línea de costa. El asombrosamente colorido exotismo de algunas de las aves que, curiosas, se acercan a la *Santa Marta*, o el espectacular paso de una tortuga, que se diría del tamaño de un carruaje, por debajo de la quilla de la embarcación. Y, como si con esto no fuera suficiente, los personajes comprobarán que, en estos nuevos territorios, las impresiones resultan tan intensas que avasallan no sólo la vista, sino la totalidad de los sentidos: el calor resulta sofocante, húmedo y pegajoso más allá de toda medida, y más cuanto más se internan en el Caribe y se alejan de las refrescantes influencias atlánticas. Y la jungla, por su parte, sorprende por la intensidad de sus misteriosos sonidos y sus embriagadores olores, que consiguen fundirse con los emanados de las aguas de este mar

que parece de cristal hasta conseguir borrar la constante y fastidiosa pestilencia del *Trinidad*.

La llegada a Cartagena marca el final de este segundo capítulo, y el principio del tercero.

Conclusiones de esta parte y recompensas

- Si los PJs liquidaron a Atila sin complicarse más la vida, 1 PX.
- Si impidieron el vil asesinato del pirata escocés, 1 PX.
- Por buenas ideas y/o interpretaciones, 1 PX adicional.

Capítulo III: Cartagena

Antes de continuar con el desarrollo de la aventura, consideramos necesario interrumpir la narración para introducir al lector en el complicado mundo en el que él, a su vez, deberá introducir a sus jugadores.

Exponemos a continuación, todo lo que los Narradores, *no los jugadores*, deben conocer sobre la trama de la aventura.

Introducción a la trama: Aguilares y Galianas

Lo que nosotros hemos venido llamando La Sociedad es en realidad un conglomerado económico internacional de tipo familiar, con ramificaciones que llegan a todos los rincones del extenso Imperio de los Austrias, e incluso más allá. Pero existen otras sociedades de características similares, la mayoría de ellas dirigidas por familias de orígenes judíos, especialmente portugueses. Los Aguilar, la familia de Don Ramón, Doña Inés y Don Ferrán, son una de estas familias. Y los Galiana son otra. Estas agrupaciones pueden dedicarse a muchos negocios distintos, siendo los más habituales la trata de esclavos, el comercio a gran escala y el préstamo de efectivo. En concreto La Sociedad, la de los Aguilar, se dedica fundamentalmente al comercio al por mayor a escala mundial. En Indias, eso significa intercambio a gran escala entre Cartagena y la Península, por una parte, y un volumen medio-alto de comercio regional en el Caribe y en las costas del Perú, donde la ruta está aún en fase de afianzamiento. También es importante para La Sociedad el negocio del préstamo.

He aquí, mondo y desnudo, el núcleo central de la madeja que nuestros personajes van a tener que desenmarañar para llevar a buen término la aventura.

Don Ramón Aguilar, a quien los personajes conocieron en Sevilla, es el patriarca de la familia Aguilar y la cabeza visible de toda la organización. Tiene dos hijos: Doña Inés, a quien nuestros personajes también han conocido, y Don Ferrán, residente en Cartagena, que algún día heredará todas las atribuciones de su padre y mientras tanto ejerce como encargado de dirigir todas las operaciones en las Indias. Algo parecido a lo que sería hoy un director de zona de una gran empresa.

Hace siete años, cuando Ferrán contaba dieciocho y vivía todavía en Sevilla con su familia, los Aguilar y los Galiana decidieron estrechar sus lazos mercantiles, y lo hicieron como suelen hacerse estas cosas: por la vía del matrimonio. Se acordó la boda de Don Ferrán con Doña Irene da Galiana, sobrina de Evaristo da Galiana, comerciante afincado en Lisboa y equivalente entre los Galiana de lo que viene a ser Don Ramón

Aguilar entre los suyos. O sea, el que más manda. Al año siguiente se celebró la boda en Lisboa y acto seguido la pareja de recién casados partió hacia las Indias para que Don Ferrán asumiera sus nuevas responsabilidades.

El hijo mayor y heredero de Don Evaristo es Don Nunho da Galiana. Es el apoderado en Cartagena de la organización de su familia, lo mismo que Don Ferrán en la de los Aguilar.

El problema es que los Galiana no juegan limpio.

Al llegar a Cartagena hace seis años, el recién formado matrimonio Aguilar-Galiana fue recibido por Don Nunho que, siguiendo las instrucciones de su padre, obsequió a su prima con una serie de regalos entre los que se incluía una joven y valiosa esclava mulata llamada Catalina. Pero Don Nunho tuvo buen cuidado de mantener en propiedad a los dos hijos bastardos, también esclavos, que Catalina había tenido de él mismo. Así, la lealtad de la esclava a Don Nunho quedaba asegurada. Con los años, Catalina, de acuerdo siempre con los dictados de su antiguo amo, consiguió ganarse la total confianza de Doña Irene que, a la sazón, siempre ha sido para Don Ferrán una esposa fiel y una valiosa consejera en los negocios.

Y llegamos por fin al meollo de la cuestión. Evidentemente, la sigilosa infiltrada en La Sociedad de los Aguilar no es otra que Catalina, que aun siendo esclava sabe leer y escribir, entre otras cosas, y tiene seso suficiente para enterarse de vez en cuando de valiosos detalles sobre las rutas que siguen los barcos de Don Ferrán en sus expediciones comerciales por la región del Caribe. Y, por si no queda claro, la pobre no lo hace por gusto, que le tiene a Don Nunho todo menos simpatía. Pero su situación es desesperada. Sabe que si la descubren le espera con toda seguridad una muerte horrible, pero si denunciase la situación a su ama, algo para lo que además ya es tarde, serían sus hijos los que sufrirían la ira de Don Nunho, quien para esto cuenta encima con todas las ventajas legales pues, como ya se ha dicho, es el propietario de los dos pequeños y puede hacer con ellos lo que considere.

Las motivaciones de Don Nunho y de su padre en toda esta historia son simples. Para ellos, los Aguilar son primos pero no hermanos, y aunque también los Galiana han sacado beneficio de la unión y no tienen especiales deseos de romperla, una y otra familia no dejan de ser, en lo esencial, competidores en un juego de poder y ganancias en el que las alianzas son siempre parciales y temporales.

Y por cierto, por si alguien se pregunta qué ganaron Aguilares y Galianas con la unión de Ferrán e Irene, la respuesta se encuentra en las Provincias Unidas. Allí, ninguna de las dos familias disponía por separado de suficientes activos para fletar sus propios barcos para el comercio directo con Francia, Inglaterra, Escandinavia, y con las propias Indias, donde el contrabando, como ya hemos visto, es un lucrativo negocio. Ahora, seis años después del casamiento, ambas familias disponen de sus propias embarcaciones en el Mar del Norte y se ahorran pequeñas fortunas en intermediarios.

Bienvenidos al nacimiento del mundo globalizado.

Pasemos ahora a la descripción de los personajes con los que nuestros aventureros tienen más probabilidades de cruzarse durante su investigación cartagenera. Se facilitan todos los datos importantes sobre los implicados, incluyendo muchos que los jugadores no deben conocer de entrada: quiénes son, dónde viven, dónde tienen sus negocios, cuáles son sus niveles relativos de poder económico y social y en qué consisten sus actividades. Asimismo, trataremos de justificar su presencia en la trama, pues

algunos no son más que "cebos" para despistar a los jugadores. Las estadísticas de todos ellos se facilitan al final del capítulo. Y un último apunte: debemos apelar a la iniciativa y capacidad de improvisación de los narradores para completar los datos que por nuestra parte facilitamos pues, obviamente, no nos es posible detallar, por ejemplo, cómo son las residencias de todos ellos, quiénes son sus criados, esclavos y lacayos de mayor confianza, o cuáles son sus relaciones y problemáticas familiares. Háganse voacedes cargo, por Dios.

La Familia Aguilar-Galiana

Don Ferrán Aguilar

A sus veinticinco años, Don Ferrán es la viva imagen de la belleza, la elegancia y la prosperidad. De complexión delgada y fina piel blanca, es extremadamente esmerado con su aspecto: cuidada melena peinada a la española, es decir con raya en medio, y elegante bigote con raya de barba bajo el labio, a la manera de los franceses. Luce siempre ropas del mejor corte, confeccionadas con finas sedas de colores llamativos sin llegar a extravagantes, adornadas con encajes y lazos de flandes, botones con perlas o piedras semipreciosas engastados, anillos, hebillas de plata y de oro, y demás. Todos sus sombreros, de los que tiene una verdadera colección, se adornan con esplendorosos penachos de plumas de coloridas aves tropicales, y luce siempre un portentoso espadín enjoyado al estilo de los cortesanos. De carácter alegre y jovial, es un consumado maestro de las relaciones sociales, y es muy difícil que le caiga mal a nadie que haya tenido la oportunidad de intercambiar con él algunas frases. A pesar de su aspecto y de su carácter, esencialmente frívolo, no es Don Ferrán ningún relamido, y es capaz de aguantarle la conversación al más rudo soldado o al más avispado granuja tanto como al Rey de las Españas. Las probabilidades de que cualquier personaje femenino esté dispuesto a trocar una noche con él por una eternidad en el infierno son bastante elevadas, aunque en realidad no es la carne una de las debilidades de Don Ferrán. Juguetea mucho, pero al final, salvo algún escarceo de vez en cuando con mujeres que lo valgan y sus más habituales relaciones con esclavas y cortesanas, es básicamente fiel a su esposa.

Como harto se ha comentado ya, es el único hijo varón de Don Ramón Aguilar, a quien los personajes ya conocieron, y eso lo convierte en hermano de Doña Inés Aguilar y, por tanto, en cuñado de Don Juan, a quien los personajes también conocieron en Sevilla.

Hemos comentado también con detalle su matrimonio con Doña Irene da Galiana, y ahora añadimos que tiene con ella dos hijos legítimos, niño y niña de cuatro y cinco años respectivamente.

En cuanto a sus actividades, Don Ferrán es el máximo responsable de la sede local cartagenera de La Sociedad. Coordina todas las operaciones de la misma y es responsable último de las botaduras de barcos, rutas de viaje concretas, composición de las cargas y otras tareas de orden directivo.

Aparte de su esposa, con quien consulta y comparte absolutamente todas sus decisiones y responsabilidades, normalmente en privado, sus dos personas de mayor confianza son su secretario, Alonso Pedralbes, y el jefe de sus esclavos, el también esclavo Andrés Angola, de quienes hablaremos un poco más adelante.

Don Ferrán vive con su familia y sus esclavos en una rica mansión cuajada de lujos y oropeles —muebles de maderas exóticas, alacenas repletas de cristalería, vajillas de la China, etc.— que se encuentra cerca de la catedral, en el barrio más selecto de Cartagena. Posee además otras dos viviendas en el barrio de Getsemaní: una finca de esas con muelle propio en su parte trasera que utiliza como atracadero y almacén para el contrabando, a la que los integrantes de La Sociedad se refieren informalmente como "La casa del embarcadero", y una casita de menor importancia en el interior del barrio que suele emplear como residencia para invitados. Es propietario también de una negrería de buen tamaño en Getsemaní, a tiro de piedra de la tercera casa que hemos comentado.

Queremos destacar que, pese a que Don Ferrán no es precisamente tonto, sí tiene sus prejuicios y sus debilidades. Para empezar es bastante confiado, casi un filántropo para según que cosas, y es tan buena su relación con su esposa que jamás se le ha ocurrido cuestionarse la lealtad de los Galiana. Por otra parte, tiene una incorregible tendencia a contemplar a sus esclavos como cosas o como animales más que como seres humanos, y por ello virtualmente ignora que tienen inteligencia propia, ideas, opiniones, albedrío. Jamás habla sobre ellos como seres que piensan, que pueden escuchar y luego hablar, y en su concepto de estar "en privado" los esclavos no tienen ninguna relevancia. A veces puede hacerlos salir de una habitación para estar a solas, pero otras, simplemente, se olvida de que no está solo. Y esto y no otra cosa, por supuesto, es lo que ha permitido a Catalina enterarse de tantos detalles acerca de sus operaciones. Pero queremos dejar clara, además, otra cuestión relacionada con todo esto: puede que los personajes se den cuenta de ello y puede que no, pero Don Ferrán no habla para nada de sus esclavos. Por ejemplo, si los personajes de los jugadores le preguntan quién podría estar al tanto de las rutas de sus barcos, Don Ferrán no mencionará ni siquiera a Andrés Angola, que en realidad suele estar al tanto de casi todo. Mucho menos a Catalina. Y, si le preguntan directamente por lo que saben o no saben los esclavos, simplemente no tiene ni idea. Puede llegar a responder, incluso, que le pregunten directamente a Andrés.

Doña Irene da Galiana

Tres años más joven que su marido, es la joven señora de Aguilar una belleza portuguesa de ojos y cabellos oscuros. Sus dos embarazos no parecen haber hecho gran mella en su fino talle y, al igual que Don Ferrán, Doña Irene es todo un ejemplo de elegancia y buen gusto en el vestir, luciendo para regocijo de quien la contemple hermosos vestidos y abundantes joyas. El suave deje portugués acentúa la dulzura de su voz, baja y clara, casi susurrante, y todo en ella, sus ademanes, su risa, sus rasgos, sugiere la mayor de las delicadezas.

Poco podemos añadir sobre su situación familiar, aunque queremos insistir en que su presencia, sutil y radiante a la vez, esconde una inteligencia preclara y no exenta de cierto punto de frialdad. Aunque muchos no ven en ella más que una buena esposa y madre, tal vez incluso un lindo trofeo para Don Ferrán, es en verdad Doña Irene una mujer de negocios hasta la médula, digna heredera de su estirpe, que en la intimidad de su casa y su alcoba ejerce constantemente como consejera de su esposo para casi todos los asuntos con absoluta lealtad.

Tiene Doña Irene algunos esclavos de su propiedad, entre los que destacan dos mujeres, Berta y Catalina, de las que hablaremos enseguida.

Huelga decir que Doña Irene no alberga tampoco sospecha alguna sobre Catalina, a quien tiene como esclava de mayor confianza y a quien considera no sólo una fiel servidora sino casi una buena amiga. En cuanto a su familia consanguínea, los Galiana, hay que apuntar que tanto su tío, Don Evaristo, como su primo, Don Nunho, son dos de esos muchos que no la valoran en lo que deberían, y que piensan de ella que es sólo otra mujer de seso reblandecido. Doña Irene, como tantas otras adolescentes, quedó prendada de Don Ferrán nada más conocerlo, y su tío consideró esto como una muestra más de debilidad femenina, por lo que la descartó enseguida como posible compinche para su sibilina traición. Obviamente, pues, Doña Irene desconoce por completo la implicación de sus parientes en el misterio que los PJs han venido a desvelar. Además, la familia es la familia, y en ningún momento hemos dicho que la joven Doña Irene no tenga su punto de inocencia.

Catalina

De aproximadamente la misma edad que su actual ama, es Catalina una mulata menuda de piel clara y ojos verdes, rasgos suaves y formas marcadas aunque no rotundas. Según nuestros estándares actuales, al menos, una verdadera belleza. Y es precisamente esa característica, junto a su aguda sensibilidad y no poca inteligencia, la que ha marcado su triste existencia como valiosa mercancía.

Además de saber leer y escribir, Catalina canta, toca la vihuela, juega al ajedrez y las damas y tiene mil y un talentos domésticos menores. Posee también un refinado concepto de la elegancia que hace de ella no sólo un bocado sumamente apetecible, sino una valiosa consejera en cuestiones estéticas y un envidiable complemento, tal cual si de un valioso camafeo se tratase, para las ocasiones sociales.

Como ya hemos dicho, Catalina tiene dos hijos pequeños que son a la vez hijos naturales y propiedades de su antiguo amo, Don Nunho, que en calidad de tal la usaba habitualmente, y aún la usa de vez en cuando, como forzoso objeto de placer. Desde que era apenas una niña.

Gracias a la confianza que su ama le tiene y a su notable capacidad para retener datos en su memoria mientras aparenta estar haciendo cualquier otra cosa, su labor como espía de los negocios de Don Ferrán le ha sido siempre relativamente fácil. Arriesgada, pero fácil. Aunque queremos destacar que no grata. En comparación con Don Nunho, el matrimonio Aguilar-Galiana son unos amos más que aceptables. Hasta el propio Don Ferrán se ha abstenido siempre de aprovecharse de los encantos de la esclava. Y no por falta de ganas, que a nadie le faltarían, sino por deferencia a su esposa y a la relación que ésta mantiene con Catalina. O sea, que lo de espiar lo hace con mucha más pena y asco que con gusto, pero los hijos son los hijos.

El método que utiliza Catalina para hacer llegar la información a Don Nunho no es complicado. No es ningún secreto que tiene dos hijos en casa del portugués, y como es esclava muy apreciada se le permite visitarlos con cierta frecuencia. Es durante estas visitas cuando se reúne con Don Nunho quien, además de información, acostumbra a sacar de ella otros provechos. La verdad es que pensamos que son dichas visitas la mejor pista que pueden seguir los personajes. Tal vez así puedan atisbar por una ventana una extraña reunión entre ambos personajes, con ambos de pie dialogando sobre algún documento —un mapa— dispuesto sobre una mesa que queda fuera del ángulo de visión de los furtivos observadores. Dicha

reunión concluirá con la inquietante escena de Don Nunho desvistiendo metódicamente a su antigua esclava que, mientras tanto, no puede sino mirar al suelo y permanecer dócil. Tras esto Don Nunho cierra la cortina, y los personajes sólo podrán imaginar lo que pasa.

Caso de que los jugadores optaran por interrogar a la esclava, o por irle con el cuento a sus amos, hemos de decir que Catalina lo negará todo *pase lo que pase*. Tal vez no lo haga de forma convincente, al menos no si en el interrogatorio está presente Doña Irene, a quien de veras aprecia, pero ni las más atroces torturas conseguirán arrancarle una confesión que ponga en peligro la vida de sus hijos. Que otra cosa no, pero de apretar los dientes y aguantar los esclavos saben un rato.

Andrés Angola

Tiene más de cincuenta años y abundantes canas en el cabello y la barba. Un poco como el actor Morgan Freeman, para que voacedes lo vean. Luce siempre su impecable librea, siendo el único esclavo de los Aguilar que la lleva, y es lacónico y taciturno. Su parlamento tiende definitivamente al monosílabo —mucho "sí, amo", "no, amo", "bien, amo", etcétera—, y sus ademanes son rígidos, precisos y pausados.

Cuando los Aguilar llegaron a Cartagena Andrés ya era el esclavo de mayor confianza del anterior preboste de la sede, el actual secretario de Don Ferrán, Don Alonso Pedralbes. Debido a los buenos informes que de él diera Don Alonso, y a su conocimiento de las diferentes tareas, Don Ferrán lo ha mantenido básicamente en el mismo puesto. Sólo que ahora los servicios personales de Andrés, fundamentalmente tareas de mayordomo, los disfruta él.

Habitualmente es abnegado en el cumplimiento de sus tareas, y no suele temblarle la mano a la hora de imponer castigos al resto de los esclavos si observa en ellos faltas de diligencia o esfuerzo. Por eso es su jefe. Pero el caso de Catalina es diferente.

De todas las personas del entorno de los Aguilar, Andrés es el único que alberga sospechas sobre la joven. Para él no supone ningún esfuerzo de imaginación, con lo de sus hijos, lo hermosa e inteligente que es, y lo que acertadamente se figura debía de pasar con frecuencia entre las sábanas del amo. Además, Andrés ha observado que, en ocasiones, algunas de las veces en que Catalina vuelve a casa tras visitar a sus hijos, lo hace especialmente triste y melancólica, y que dirige al amo Don Ferrán y al ama Doña Irene extrañas miradas cuando ellos no la ven. Es la culpabilidad lo que percibe, y él lo sabe. O lo cree con acierto, que viene a ser lo mismo. Pero Andrés no ha dicho nunca nada, ni lo va a decir. Ni siquiera a Catalina, aunque sólo sea por mantener abierta la posibilidad de declararse ignorante de todo. Y tiene para ello muchas razones: en primer lugar, Andrés considera que él mismo, un pobre esclavo acusando nada menos que al querido primo del ama, podría ser el primer perjudicado si hablara. Y además simpatiza con la situación de Catalina: es una buena mujer, una buena madre y, también, una buena esclava. ¿Esclava de quién? Bueno. Eso son detalles de merienda de blancos, por así decirlo. ¿No dice su ley que los negros tienen que servir a sus amos blancos? Pues eso hace ella. Servir al amo blanco.

Huelga decir que Andrés es un consumado maestro en lo de "e'te negrito no zabe ná de ná, amito. Naaá de ná", y en poner cara de póquer. Pero si por alguna insondable razón alguien acabase sometiéndole a tortura para averiguar si sabe algo, hay que decir que él no es ningún héroe. Aguantará unos latigazos,

claro, pero no una verdadera sesión de tortura con su potro, sus hierros al rojo y todo lo demás.

Berta

Ama de cría de dos generaciones de los Galiana, pues ya se ocupó en Portugal de Doña Irene desde que nació, Berta es abnegada y leal a su ama por encima de todo. Fiel como un lebre, es una mujer de muy pocas luces. Gruesa y sudorosa, tiene ya cincuenta años y muy poco que decir sobre cualquier tema más allá de limpiezas, cocinas, costuras y pañales, pero ay de cualquiera que se acerque a su niña Doña Irene o a cualquiera de sus cachorros y la coja a ella en medio con una sartén o un rodillo a mano.

La Sociedad en Cartagena

Detallamos a continuación la información sobre los principales empleados de los Aguilar en las Indias.

Don Alonso Pedralbes

Con algo más de cincuenta años, bajito y un tanto grueso, Don Alonso es uno de aquellos caballeros como los de antaño. Viste siempre de negro riguroso con asfixiante gorguera y vieja ropera de pitones al cinto que no ha salido de su vaina desde que se adquirió hace décadas. Su pelo es corto, casi blanco y más bien escaso, y su perilla, como su bigote, frondosa y excesivamente rizada.

Como ya se ha apuntado, Don Alonso, hijo y nieto de secretarios de los Aguilar y secreto judaizante como sus patrones, se ocupaba de todos los negocios de los Aguilar en Cartagena y las Indias hasta la llegada de Don Ferrán, lo que evidentemente implica que siempre ha sido hombre de la mayor confianza para Don Ramón. Pero, al contrario de lo que nuestros desconfiados jugadores probablemente pensarán, el cambio no ha supuesto para el fiel secretario un empeoramiento de su calidad de vida, sino más bien al contrario. No es que viva relajado, que sus funciones siguen siendo extensas y absorbentes, pero al menos ahora reparte sus tareas de siempre con su joven patrón, y encima está exento de las mayores responsabilidades. Y en cuanto al aspecto económico, en fin, tampoco antes robaba tanto. Alguna chuchería de vez en cuando, pero nunca nada de mucho valor. O sea, que la cosa en este sentido no ha ido tampoco muy a peor.

En cuanto a las extensas funciones que comentábamos, se encuentran entre ellas las siguientes: llevar al día la agenda de Don Ferrán, asegurarse de que sus disposiciones se cumplen, controlar la información de los mercados, ocuparse personalmente del control y registro de toda mercancía de contrabando que entra o sale de Cartagena, y centralizar toda la información administrativa de la organización, es decir, mantener en orden todas las cuentas supuestas, que son las que obvian el contrabando, y las reales, en las que figura todo. Además, por supuesto, aparte de Doña Irene, Don Alonso es el principal consejero de Don Ferrán para todos los asuntos de negocios.

Está casado desde hace décadas con una mujer llamada Francisca Barrachina que en tiempos fue muy guapa, ahora muy gorda, y siempre bastante simple. Jamás trata con ella ningún tema de trabajo. De ella ha tenido varios hijos, tres de los cuales se encuentran al servicio de La Sociedad aquí, en Indias. La información sobre ellos se detalla un poco más adelante.

Por último, indicamos que Don Alonso vive con su esposa en una casa de buen tamaño, razonablemente lujosa aunque sin llegar a ser mansión, en el barrio de San Diego. Tiene bastantes esclavos, muchos de los cuales los utiliza Doña Francisca para que la ayuden a llevar un figón del que es propietaria —bueno, legalmente lo es su marido, pero el figón es cosa de ella—, el figón de San Francisco, situado en el barrio de San Diego y famoso en toda Cartagena por sus excelentes guisos. Si no otra cosa, hay que reconocer que Doña Francisca es una cocinera como hay pocas, y gracias a eso, y a un liberto negro llamado Jorge que se ocupa de los aspectos contables y administrativos, el negocio va bastante bien. ¡Ah! Y por cierto, entre nosotros: no son las cuentas lo único de la señora de lo que se ocupa el tal Jorge en su despachito del sótano. Aunque tal vez sea mejor que de esto el cornamentado Don Alonso no se entere.

Como probablemente les suceda a los jugadores, el primero de quien sospechó Don Ferrán tras el tercer asalto pirata consecutivo fue Don Alonso, motivo por el cual tomó algunas medidas entre las que se incluyeron el enviarlo a él con su hijo mayor a Portobelo, y a su hijo mediano, Ramón, que como capitán había sido tres veces asaltado, a abrir una nueva ruta entre Panamá y el Perú por la costa del Pacífico. Tras un año y tres asaltos más, cuyos detalles ya comentaremos porque tienen su miga, Don Ferrán se convenció de su error y permitió la vuelta de Don Alonso, que por lo demás le era muy necesario. Ramón, como luego veremos, permaneció en su nuevo puesto, donde se demostró no sólo leal sino además eficaz. Tras aquello, Don Ferrán desagrávi a su secretario financiándole una reforma y un cambio de licencia al local de su mujer, que siempre había sido un bodegón y no un figón, y la cosa volvió a ser como siempre.

Hoy día, Don Ferrán no pone en duda la lealtad de Don Alonso, aunque permitirá a los personajes de los jugadores averiguar, por si acaso, lo que crean oportuno.

Pero hay que añadir que Don Alonso, en su celo y lealtad, es fiero y obcecado guardián de los secretos de La Sociedad, y puede que su secretismo lleve, si el narrador se da buena mano, a acicatear las sospechas de los jugadores sobre él. Así, toda información que los jugadores soliciten le parecerá un exceso innecesario, y será hartamente avaro a la hora de revelar cualquier dato, salvo los más superficiales, pidiendo siempre la aquiescencia de su patrón antes de decir nada. Y aun después de ello, Don Alonso se tomará numerosas libertades en la interpretación de las indicaciones de Don Ferrán que, salvo algunas excepciones que más tarde se darán, permite a los personajes investigar casi lo que quieran.

Al respecto de sus propias sospechas, el enlutado secretario tampoco se ha planteado nunca la implicación de Catalina, por motivos muy parecidos a los de Don Ferrán. Tal vez de Andrés sí se lo haya planteado, pero lo conoce desde hace demasiado tiempo y, tras mantenerlo mucho tiempo bajo observación, ha llegado a la acertada pero no definitiva conclusión de que él no tiene nada que ver. No pondría la mano en el fuego, pero en principio cree que es así.

Alonso, Ramón y Manuel Pedralbes

Los hemos nombrado por orden de edad, de mayor a menor. Sólo Manuel se encuentra en Cartagena a la llegada de los personajes, así que sólo con él podrán hablar. No obstante, resumimos algunos datos sobre cada uno de ellos.

Don Alonso Pedralbes, el hijo

Como apuntamos antes, el mayor de los hermanos Pedralbes vive en Portobelo desde hace muchos años. Allí, ejerce como factor —delegado comercial— al servicio de La Sociedad. Es completamente imposible que esté implicado en los acontecimientos.

Capitán Don Ramón Pedralbes

Hasta el tercer ataque pirata era capitán del *Hermes*, el barco de La Sociedad que solía cubrir la ruta del Caribe oriental, que es la que más asaltos ha sufrido. Durante el segundo ataque intentó huir, pero fue cañoneado y obligado a rendirse. Aunque Don Ramón no sufrió heridas, algunos de sus hombres no fueron tan afortunados. Dos de ellos murieron. A pesar de esto, y como ya se ha explicado, Don Ferrán decidió trasladarlo tras el tercer ataque. Desde entonces, y con otro barco, Don Ramón, que por cierto se llama así en honor del patriarca de los Aguilar, se ha dedicado a abrir una nueva ruta comercial para La Sociedad entre Panamá y Perú con resultados bastante notables. La inversión para abrir dicha ruta aún no se ha recuperado, pero va camino de ello.

Capitán Don Manuel Pedralbes

El menor de los tres hermanos es capitán del *Mercurio*, el barco que se encarga de las rutas del Caribe occidental desde Cartagena-Portobelo a Yucatán o Veracruz, dependiendo del viaje. Él también ha sufrido un ataque por parte del mismo barco pirata, el cuarto de la serie, en el que se perdió entre otras mercancías un valioso cargamento de añil de Nicaragua.

Don Manuel es un joven bien parecido, un par de años más joven que Don Ferrán. Es rubio, de buena complexión y sensiblemente más alto que su padre, que es paticorto. Viste ropas marrones con camisa blanca, al estilo de cualquier español, y luce un sombrero negro con cinta pero sin pluma. Va armado con una ropera. Es de carácter optimista, pero la verdad es que este asunto de los piratas lo tiene tan anonadado como a cualquiera, y es posible que si sólo hablan de eso los personajes se lleven la impresión de que es más serio de lo que en realidad es.

Don Manuel puede proporcionar algunos datos no demasiado detallados sobre la identidad de los piratas. Lo suficiente para que los personajes intuyan que se trata de los mismos escoceses simpáticos que conocieron en Cumaná. Puede describir su bandera: "un esqueleto con faldas sosteniendo una especie de bota de vino entre las manos". Puede precisar también que el tipo de embarcación es un balandro a la que han puesto un nombre hereje rarísimo: "*Brang of Nemain*", o algo parecido, con uve doble", que tiene doce cañones cuyo tipo no sabría determinar, y que la mayoría de los tripulantes eran evidentemente escoceses, porque llevaban falda como el esqueleto de su bandera. Entre ellos había también un gigante indio armado con una de esas espadas de madera y piedra que todavía usan algunos de ellos. Por último, puede describirles a su capitán, un tipo bajito y fornido también con faldas, tuerto y con una pata de palo. Clavadito al que los personajes vieron en Cumaná.

Y ya. Cualquier otro tipo de información va más allá de sus capacidades. Tenían armas, ¡claro que tenían armas! ¡Muchas! ¡De todos los tipos, claro! ¡Son piratas!, etcétera. Don Manuel es

un marino, no un soldado. No tiene ni idea de precisiones tácticas.

Don Melchor Morales y Don Gaspar Noguera

Ambos de unos cuarenta años, son cuñados, covachuelistas y residentes en Cartagena. Llevan juntos un despacho de escribanía cuya oficina se encuentra en la calle de los Santos de Piedra, que es la que llega desde el norte a la Plaza de la Catedral y en el que cada uno dispone de un ayudante español y uno o dos esclavos. Hace años que trabajan para los Aguilar, desde los tiempos en que la sede era administrada por Don Alonso. Se ocupan principalmente de la inspección y registro de las cargas legales que recibe y envía la sociedad, supervisan el pago de impuestos apartando las partes correspondientes, llevan la contabilidad y realizan todas las ingratas tareas del mismo jaez. Luego le pasan los informes, facturas y demás documentos a Don Alonso, quien se encarga de contrastarlas con los documentos que le entregan los distintos capitanes y, si todo está en orden, las archiva.

Los dos covachuelistas viven con sus respectivas esposas, la de Don Melchor hermana de Don Gaspar, y algún hijo o hija no muy mayor, en el barrio de San Diego. Cada uno en su casa, por supuesto, y Dios en la de ambos. El nivel de vida de los dos es relativamente alto, pues el suyo no es oficio mal pagado, pero tampoco con grandes lujos. Casas individuales de piedra encalada, techo de teja y buen tamaño, más unos cuantos esclavos para cada uno. Que no es poco, si lo comparamos con la triste España.

Es necesario apuntar que ambos escribanos no trabajan para La Sociedad en exclusiva. Tienen además un par de clientes fijos importantes, y numerosos encargos ocasionales. Es opción de los narradores hacer que uno de esos clientes sea Don Nunho da Galiana, aunque nosotros consideramos que podría ser rizar en exceso el rizo.

Ya sabemos nosotros que los dos covachuelistas no son responsables de los ataques piratas. Pero los jugadores no. Hay varias opciones para ponerles la mosca detrás de la oreja: las más evidentes es hacer que alguien sospechoso pase a su oficina mientras los personajes la vigilan, o que acudan a algún tipo de reunión también aparentemente clandestina. Los Narradores que lo deseen también pueden inventarse algún tipo de trama independiente, para alargar un poco la aventura, como por ejemplo hacer de estos dos personajes sendos judaizantes y que la reunión no fuera otra cosa que una ceremonia en la que participarían unos cuantos de los personajes de esta aventura. Voacedes verán. Pero queremos hacer una consideración: dada la naturaleza del trabajo de estos dos personajes para La Sociedad, el único medio por el que nosotros pensamos que podrían averiguar las rutas de los barcos —si se lo propusieran— sería conspirar junto a alguno de los capitanes, porque obviamente Don Alonso nunca les facilita ese tipo de información. Ténganlo en cuenta, si lo creen conveniente, aquellos narradores que deseen volver locos a sus jugadores haciéndoles sospechar de todo y de todos.

Fray Agustín Santaclara

Este jesuita y leguleyo de treinta y cuatro años es el principal abogado de La Sociedad en Cartagena. Es sumamente aficionado al vino, y no sólo en misa, lo que le da a su cara regordeta, y sobre todo a su prominente nariz, un tono bastante

enrojecido. Por lo demás, viste su correspondiente hábito y tiende a obeso.

Se encarga de todo el papeleo legal de La Sociedad, lo que incluye la redacción de documentos de préstamos otorgados por Don Ferrán y la revisión de los que debe firmar por ser él el solicitante. Se encarga también de las gestiones relacionadas con la solicitud de mercedes, licencias y demás, y de todo lo relacionado con el pago de impuestos, y también con su evasión.

La mayor parte de sus honorarios vienen en forma de donativos para su orden, aunque él también se lleva sus buenos pellizcos, que Dios le dio la vida y la vocación pero no le paga los gastos. Vive, por prescripción eclesiástica pero más porque es un racán, por debajo de sus posibilidades, en el segundo piso de una corrala del barrio de Getsemaní, con la única compañía de una esclava negra que tiende a rellenita y posee un busto particularmente exuberante, a la que él adquirió por necesidades domésticas de lo más corrientes.

Lo cierto es que por las características de sus desempeños para La Sociedad fray Agustín es uno de los personajes que menos conocen de su funcionamiento concreto. La información que posee, y sobre la que es obviamente reservado, podría causarle muchos problemas a Don Ferrán y a cualquier otro de sus clientes, pues una parte importante de su trabajo, como se ha apuntado, consiste en tapar irregularidades. No obstante, específicamente sobre las rutas no sabe literalmente nada que lo pueda relacionar con los asaltos piratas. De todas formas, reiteramos las últimas observaciones apuntadas cuando hablábamos de los dos covachuelistas, para el que quiera abusar de la paranoia.

Capitán Don Ángel Gramajo

Se trata, pese a no tener ningún tipo de relación con la trama principal de la aventura, de unos de los personajes más interesantes con los que pueden cruzarse nuestros personajes durante la misma. Tiene unos cuarenta y cinco años y es robusto, más fuerte que gordo, con varias cicatrices y aspecto de veterano. Su sombrero de paja con el ala levantada por la parte delantera, su jubón abierto y desgastado y su camisa desarreglada y llena de remiendos le gritan al mundo que se le da una higa lo que opinen de él. Sus collares, brazaletes, pulseras y anillos, todo de oro macizo de la mejor ley, lo delatan como un hombre rico. Y lo es. Don Ángel es un viejo aventurero que hizo fortuna saqueando tumbas de indios por toda la costa de Tierra Firme y que, cuando reunió el dinero suficiente, compró la licencia de corredor de lonja y se estableció en Cartagena. Su oficio es subastar esclavos negros traídos legalmente —al menos en teoría— a Cartagena, por distintos mercaderes con licencia, como por ejemplo Don Ferrán, y ganar una fortuna con las comisiones. El procedimiento es siempre el mismo: el corredor y el mercader, ambos con sus correspondientes licencias, que por cierto no son baratas, llegan a un acuerdo privado en el que el principal elemento de negociación suele ser el volumen de las comisiones. Por mutua conveniencia, acostumbra a establecerse una cláusula según la cual el mercader no puede valerse de los servicios de ningún otro corredor del mismo mercado. La duración de dicho compromiso es también objeto de negociación. Evidentemente, el capitán Gramajo es el corredor de Don Ferrán, en concreto desde hace unos cinco años, que es el tiempo que lleva el capitán en Cartagena y en el oficio. Así, Don Ferrán es uno de sus clientes más antiguos, aunque en realidad este dato no tiene demasiada

importancia ahora que Don Ángel es un corredor próspero, establecido, y con una peculiar personalidad.

Por informar de todo: Don Ángel Gramajo es también capitán de la milicia encargada de la defensa de Cartagena, un título que también vale sus buenos ducados y que le proporciona prestigio social y rentas, y que también le obliga con ciertas responsabilidades. No es que ejerza como militar profesional pero, en caso de ataque, se espera de él que colabore en la organización de la defensa y que comande una parte de la tropa.

El capitán Gramajo es hombre soltero, pero dispone en su extravagante mansión en el barrio de San Diego de un verdadero harén de esclavas negras, indias, y mestizas de todas las mezclas, además de una china un tanto depravada que es la niña de sus ojos y de la que nadie se atrevería a preguntar si es esclava, liberta, concubina, prima o qué carajos. La China, como la conocen algunos en la ciudad, suele acudir a la lonja los días que a su hombre le toca subastar, y allí ejerce como secretaria, para que al capitán no se le traspapele el cobro de ninguna comisión. Y no es lo único que hace. Una característica peculiar de la mansión de Don Ángel es que tiene una parte importante de su planta superior al descubierto, parecido a lo que hoy día sería un ático. Allí, la China le cuida una soberbia plantación de unas extrañas flores con forma de cebolla que sólo algunos conocen como adormidera u opio. Con el jugo de esa flor, al que en realidad el capitán no es tan aficionado, mantiene a las esclavas del harén en un estado que ya quisieran para sus conquistas muchos libertinos y sibaritas. Suponemos que se hacen vuestras mercedes idea de la imagen que tratamos de transmitir.

A pesar de todo, Don Ángel Gramajo es un individuo intensamente religioso, y dona grandes cantidades de dinero a fundaciones eclesiásticas de toda índole con sincera convicción, lo que además tiene la ventaja de quitarle de encima a la Inquisición y permitirle pues vivir como le dé la real gana.

Todo lo dicho para los anteriores personajes puede ser aplicado a Don Ángel exactamente igual. O sea, que él no sabe nada pero los personajes no saben que él no sabe. Pero advertimos: el capitán es un hombre impulsivo y extremadamente violento, amén de un tanto paranoico, y ay del que le entre con malos modos o de aquél al que sorprenda espiándole, porque además de todo lo dicho es también exsoldado, y no sólo lo parece, y se da mucha mano con la ropera y la daga. Las preguntas de los personajes le importan poco y le cansarán rápido, y además los buenos modales se le dan también una enorme higa. Aunque hay también una interesante posibilidad que, si no otra cosa, sí que podría proporcionar una buena escena, y es que el capitán es muy aficionado a las juergas nocturnas del barrio de Getsemaní. Don Ferrán podría facilitar este dato sin ningún problema. Un PJ o grupo de PJs, con buena resistencia y manejados por jugadores lo bastante sutiles, podría establecer con él buenas relaciones y, si la cosa sale bien, terminar la juerga en la mansión que hemos comentado, cuajada toda ella de muebles y otros objetos lujosísimos, aunque no exactamente elegantes. Allí, los personajes podrán ver y hacer cosas que jamás podrán olvidar (¿ya hemos hablado de La China?), antes de irse con la seguridad de que este loco no tiene nada que ver con los problemas de Don Ferrán. Y por cierto, Don Ángel padece el defecto *Duro de oído*, lo que hace bastante complicado mantener con él una conversación discreta.

Capitán Don Sebastián Arbizu

El último de los capitanes reclutados por Don Ferrán para ocuparse de las rutas del Caribe oriental y, más concretamente, del maldito problema de los piratas. Don Sebastián es un veterano marino vizcaíno, de cuarenta años, con amplia experiencia en operaciones de corso y guerra naval. Es muy fornido, uno de esos vascos con cuello de toro, cabeza cuadrada y mentón prominente. Una fea quemadura le cubre parte del lado izquierdo de la cara y el cuello y aumenta la ya de por sí intimidante ferocidad de su expresión. Lleva el pelo corto y la parte de su cara donde aún crece pelo impecablemente afeitada, y viste un extraño gabán o guardapolvos de oficial de marina, de color azul celeste y blanco, y con ribetes dorados. Va armado con una especie de enorme chafarote, tan grande que equivale en todo a una cimitarra. Para entrar en combate, además, se coloca al cinto dos enormes pistolones de silla a la medida de sus gigantescas manos, aunque eso no lo puede llevar por las calles de Cartagena.

Ha sido contratado con la única misión de exterminar a los piratas, para lo que el mismo Don Ferrán ha trazado un plan de acción del que los PJs forman parte. El plan no es muy complicado, y se encuentra ya en una fase avanzada. En primer lugar, Don Ferrán ordenó la construcción de un nuevo mercante, el *Albatros*, que costó una verdadera fortuna e incluía algunas modificaciones especiales determinadas por el capitán Arbizu, en funciones de asesor naval, con el objetivo de hacerlo más adaptable al combate. Las características de dicha embarcación se facilitan al final de la aventura. Básicamente, es algo más rápido de lo habitual y permite la apertura de portillas para cañones de forma rápida y sin dañar la estructura. La siguiente fase del plan, completada hace un mes, consistía en botar el barco al mar y dejar que los piratas lo asaltaran nuevamente, sacrificando el cargamento, para permitir al capitán Arbizu estudiar en persona las características y capacidades de el balandro de los piratas, su artillería y demás. Para que la información fuera más completa, se reclutó a un marinero inglés llamado Hawkins —"Joquins"— como parte de la tripulación. La fase actual incluye la investigación a realizar por los personajes, cuyo objetivo último es tanto descubrir al infiltrado en la organización como la localización exacta del refugio de los piratas. Mientras tanto Don Sebastián Arbizu, de regreso en Cartagena con cinco días de ventaja sobre los jugadores, debe conseguir todo el equipo material y humano necesario para lanzar el ataque definitivo contra el barco pirata.

Mientras se encuentra en Cartagena, Don Sebastián, que es soltero, se aloja en la casa de invitados de Don Ferrán, en el barrio de Getsemaní, que comparte durante estos días con los oficiales del *Santa Marta* y el *Trinidad*, los dos barcos de bandera portuguesa que han traído hasta aquí a los personajes de los jugadores.

Como luego repetiremos, la única información relativa a la aventura que el capitán puede revelar, y los personajes preguntar, es la que se refiera a los propios piratas. El capitán también puede, si los personajes le caen bien, facilitar información muy genérica sobre el balandro que utilizan. Absolutamente nada sobre el *Albatros* que los personajes no conozcan ya gracias a Don Ferrán.

Respecto a los piratas la información es sustancialmente la misma que la facilitada por Don Manuel Pedralbes, aunque Don Sebastián precisa que, en su opinión, ese indio tan "jodidamente —literal— grande, mestizo debe de ser. ¿No supones que esos

cabrones unos jodidos mequetrefes son?". Además, según el marinero Hawkins, el nombre del capitán era *Wild Bill*, que al parecer significa "Loco Guillermo" o algo parecido.

El nombre del barco pirata, un balandro bien apañado, maniobrable y rápido, es *Wrath of Nemhain*, que significa "Ira de Nemjain". Hawkins no tiene ni idea de quien es el tal "Nemjain", pero para el capitán Arbizu que "de algún jodido hereje hijo de la gran puta tratase, probablemente". En cualquier caso, igual le da, porque "al tal *Nemjain* sus aparejos por toda la popa le va a clavar él, sea quien puto coño sea, el maricón". Sobre las capacidades ofensivas de este barco de tan crudo futuro, les dice Don Sebastián que "no preocúpense, que para eso ya en Mundaka a él su santa *amatxu* lo parió, que a mala hostia para el cañoneo no hay Dios, con perdón, que a los *biskainos* gane".

El marinero Hawkins

Como los jugadores de rol son como son, lo más probable es que, aunque sea para nada, los de esta aventura deseen entrevistarse con este oriundo de Liverpool. Sólo podrán encontrarlo si se ponen muy pesados con Don Sebastián, que es su capitán y el único que lo tiene un poco localizado mientras ambos están en tierra. Pero el Narrador debería tomar nota de que sus personajes son un poco plastas, y a lo mejor llegado el caso nadie les echa una mano cuando escupan sangre sobre la cubierta de cierta goleta pirata.

En fin, plastas o no, el tal Hawkins se aloja en una fonda regentada por una liberta negra en el barrio de Getsemaní, y acostumbra a pasar el día jugando a los dados y remojando el gaznate en una taberna, de nombre "La Batayola", muy frecuentada por marineros, que se encuentra a la vuelta de la esquina de la mencionada fonda.

Se trata de un marinero tuerto, con su parche y todo, artillero para más señas. Típico inglés rubio y pecoso, con el ojo que le queda de intenso color azul. Tiene órdenes de no decir ni una palabra, pero con unas pocas jarras de ron no es difícil desamarrarle la lengua.

Las únicas informaciones que puede facilitar y que los personajes no conozcan ya son: un informe detallado sobre la artillería a bordo del *Wrath of Nemhain* y, si los jugadores preguntan específicamente por ello, aclarar que lo que sostiene entre sus manos el esqueleto de la bandera de los piratas no es una bota de vino, como afirma Don Manuel Pedralbes, sino una *fucking* gaita escocesa. Todo lo demás es repetitivo.

Personajes relacionados con la Sociedad

Los siguientes son los más importantes personajes cartageneros con los que La Sociedad mantiene relaciones financieras. Incluimos un gran prestamista con quien Don Ferrán ha contraído deudas durante estos tres años, y los dos únicos deudores que todavía le deben al propio Don Ferrán que, para compensar las pérdidas producidas los ataques, se ha visto obligado a ir liquidando las cuentas de todos los que alguna vez le habían pedido préstamos. En casi todos los casos, y por lo apretado de su situación, Don Ferrán ha tenido que renunciar al cobro de parte o de todos los intereses.

Don Policarpo León

Por decirlo claramente, éste es un pez gordo de verdad. Es un hombre muy poderoso, y a su lado Don Ferrán es poco más que un tendero.

Don Policarpo, un hombre de muy difícil acceso, mantiene innumerables negocios en las Indias: tráfico legal y clandestino, regional y trasatlántico, de todo tipo de mercaderías, minas, plantaciones de algodón, azúcar y cacao, negocios inmobiliarios y hosteleros de todo tipo, préstamos, venta de materias primas para la construcción de barcos, canterías, etcétera. Posee también algunos cargos oficiales, el más lucrativo de los cuales es el de Condestable Mayor de Cartagena, lo que lo convierte en el custodio de la mayor parte de las piezas y municiones de artillería pesada de la ciudad, una de las más fortificadas, armadas e inexpugnables del mundo. Es también habitual arrendador de impuestos, un negocio muy lucrativo, y posee conexiones hasta en la Corte de Madrid.

Si existe alguien que de verdad se haya beneficiado directamente de los ataques piratas contra los barcos de La Sociedad, aparte, claro, de los propios piratas, es él. Debido a las pérdidas, durante estos años Don Ferrán se ha visto obligado a solicitar de Don Policarpo dos préstamos muy sustanciosos. Uno para sufragar la construcción de un nuevo barco tras el hundimiento del primero, el *Hermes*, a consecuencia del sexto ataque pirata, y para compensar pérdidas, y un segundo más generoso aún para la construcción del *Albatros*. Además, Don Policarpo es la persona con quien debe negociar Don Ferrán para dotar de armamento a este último barco, lo que implica no sólo el alquiler de las piezas, la compra de la munición y el correspondiente depósito de fianzas, sino también el desembolso de jugosas cantidades a Don Policarpo en concepto de soborno, por aquello de captar su interés.

El magnate, de sesenta años, está casado pero no tiene hijos. Vive con su esposa y un ejército de sirvientes en una de las más lujosas mansiones del barrio de la catedral de Cartagena, y tiene muchos otros inmuebles por toda la ciudad que emplea con distintos fines.

En el muy improbable caso de que Don Ferrán acepte concertarles una entrevista a los personajes con alguien del entorno de Don Policarpo, ésta sería con el secretario de algún secretario del Gran Hombre, y en todo caso no llevará a ninguna parte. Y más les vale a los jugadores andarse con mucho tiento con lo que dicen, hacen o sugieren en su presencia, porque hasta los freganchines de la casa de Don Policarpo se las gastan finas con la honra de su señor.

Acercarse al propio Don Policarpo es *im-po-si-ble*, que para eso tiene él unas pocas docenas de hombres de armas a su servicio. Un error en este sentido supondría inmediatamente el encarcelamiento y subsiguiente fin de la aventura para cualquier jugador lo bastante insensato para intentar poner sus partes encima del escritorio de Don Policarpo.

Don Juan Merchante

Andaluz de origen morisco, con unos cincuenta años, moreno, pequeño y un tanto correoso, Don Juan Merchante es un pequeño comerciante dedicado a la introducción de mercancías al interior de la provincia. El procedimiento es el siguiente: cuando llegan las flotas de Indias pide un préstamo, casi siempre a La Sociedad —aunque este año ello no va a ser posible—, y con ese dinero adquiere tanta mercancía de las Flotas como pueda.

Después, utilizando recuas de mulas, se desplaza hasta Mompo para tomar el cauce del Río Grande de la Magdalena, que remonta hasta alcanzar los grandes centros mineros de tierra adentro. Allí cambia la mercancía adquirida a la Flota por plata y, de vuelta en Cartagena siete u ocho meses después, cancela sus deudas y vive el resto del año con lo que le queda, y buscándose un poco la vida.

El problema es que hace algunos años le asaltó en la selva un grupo de cimarrones que lo dejaron sin blanca, y desde entonces Don Juan no ha levantado cabeza. No gana suficiente para pagar sus deudas, así de simple, y por tanto no puede cancelar la que tiene con Don Ferrán, con intereses o sin ellos.

Como no lo hemos mencionado, aclaramos que Juan Merchante y su asombrosamente prolífica esposa llevan ya la friolera de veintiún hijos, unos cuantos de los cuales son aún lo bastante pequeños como para no causar más que gastos, y eso le pone al matrimonio las cosas un poco difíciles. Queda claro al menos que el tal Merchante aprovecha al máximo sus cortas estancias en Cartagena.

Como es obvio, la familia vive apretujada en una vivienda de una corrala de vecinos en Getsemaní, casualmente vecina a la de Fray Agustín Santaclara.

Parece obvio que un pobre diablo como Juan Merchante difícilmente puede tener algo que ver con la trama principal de la aventura, aunque por otro lado él conoce como pocos el interior de la provincia, y quién sabe con quién podría relacionarse durante sus largos viajes. Además, ¿se le ocurre a alguien red de espías más eficaz que veintiún espabilados zagales y zagalas, nacidos todos ellos en estas tierras y conocedores de cada calle de la ciudad y cada palmo de tierra en millas a la redonda? ¿No es su perpetuamente embarazada esposa la mujer que permanece día y noche a tiro de piedra de la mansión Aguilar, con la excusa de atender su triste carrito de bodegón de puntapié? ¿Cómo puede tener esta "pobre" gente una virgen de nácar y oro de media vara de alto en el altar de su salón? ¡Ah, la paranoia, qué buenos ratos nos hace pasar a los narradores...!

Doña Antonia Suárez

Con cuarenta y pocos años muy bien llevados, Doña Antonia es viuda de un antiguo cliente de Don Alonso Pedralbes, y por tanto de Don Ferrán y de La Sociedad, que acostumbraba a pedirle dinero prestado para sus negocios con cierta frecuencia. Matías Horcajo, que así se llamaba el difunto, disponía de un pequeño mercante con el que contrabandeaba por toda la costa entre Cartagena y Cumaná. Cuando murió, hace ahora tres años —qué casualidad, casi el mismo tiempo que hace que empezaron los ataques piratas contra barcos de La Sociedad—, su viuda pidió a Don Ferrán un abultado préstamo para construir un nuevo barco, y continuó el negocio. Y no parece que le haya ido mal, sino muy al contrario. Pero por alguna razón Doña Antonia ha rechazado todas las generosas ofertas de La Sociedad para reducir los intereses de dicho préstamo a cambio de acelerar el pago, aferrándose a su derecho legal, que indudablemente tiene, de atenerse estrictamente a lo firmado. De modo que así están las cosas con ella. A pesar de las urgencias y requerimientos de Don Ferrán y Don Alonso, el dichoso préstamo continúa pagándose año tras año. Puntualmente, eso sí.

Esto se hace un poco raro porque, como decíamos antes, parece que desde que Antonia Suárez —ahora Doña Antonia— enviudó, las cosas le han ido viento en popa. Y para muestra, un botón: cuando Matías estaba vivo, toda la familia vivía en una

modesta casita de madera y techo de palmas en el barrio de Getsemaní. Dos años después de muerto el marido, Doña Antonia había reunido el dinero suficiente para comprar una nada despreciable casona en pleno barrio de la Catedral, que además se pintó y arregló hasta quedar convertida en una de las más aparentes, si bien no muy lujosa, de la ciudad. De la misma forma un tanto inexplicable, durante estos años Doña Antonia ha comprado una cantidad respetable de esclavos para que la sirvan en su casa y su negocio.

En cuanto a la situación actual de la familia: el matrimonio tuvo tres hijas, todas ellas muy guapas y de las que sólo una, Carlota, de diecisiete años, permanece soltera y en Cartagena, donde vive con su madre en la mencionada y sospechosa casona. La hija mayor se casó con un minero —propietario de una mina— mientras su padre aún estaba vivo, y marchó a vivir con él a Antioquía —una rica población minera tierra adentro, a la vera del río Magdalena—. Y la segunda se casó también, poco antes de que su madre y su hermana se mudaran a la nueva casa, con un hombre un tanto misterioso del que los agentes de Don Alonso sólo han conseguido averiguar que se trata de un rico plantador de azúcar de la isla de Cuba.

Doña Antonia Suárez es, obviamente, el principal de los cebos a disposición del Narrador para volver locos a sus jugadores. Además de todo lo expuesto, hay un par de inquietantes coincidencias más que vale la pena comentar.

En primer lugar, resulta llamativo que el actual capitán del barco de Doña Antonia no es otro que Don Máximo de Orellana, casualmente el mismo hombre a quien La Sociedad encomendó el mando del *Hermes* tras los tres primeros asaltos piratas y el traslado al Pacífico de Don Ramón Pedralbes. Don Máximo, como luego explicaremos con algo más de detalle, renunció al cargo tras sufrir él mismo dos ataques, sobreviviendo milagrosamente al segundo. Y, también casualmente, fue a parar al servicio de la viuda de Horcajo de la que es, dicho sea de paso, amante predilecto. Conste que esto último no es, ni mucho menos, del dominio público. Y aún hay más. El maestre del *Hermes*, segundo por tanto de Don Máximo, de nombre Don Gonzalo Carvajal, el otro superviviente del mismo desastroso ataque pirata, permaneció al servicio de La Sociedad manteniendo su mismo puesto en un nuevo mercante, el *Alcotán*, el tiempo suficiente para ser una vez más asaltado. Muy amoscados por la situación, Don Ferrán y Don Alonso optaron por una renovación total de plantilla, y despidieron a Don Gonzalo y al resto de oficiales del *Alcotán*. ¿A que no adivinarían vuestras mercedes a dónde fue a parar el tal Carvajal? Por supuesto, al servicio de Doña Antonia Suárez, nuevamente como segundo del Capitán de Orellana.

Otra coincidencia más es el hecho curioso de que si por algo era conocido Don Matías Horcajo entre algunas gentes de Cartagena es porque era un gafe. Astuto negociante y rastreador de gangas, pero un gafe. El pobre ostentaba una especie de récord informal por ser el mercader más asaltado por los piratas de toda Cartagena. Pero, desde que murió, ni una sola vez ha sido atacado el nuevo barco de su esposa. Dada la naturaleza concreta de los problemas de La Sociedad, esto resulta, como todo lo demás, hartó sospechoso.

Pero como en verdad este gato tiene las mismas patas que cualquier otro, justo cuatro, se imponen algunas explicaciones para los Narradores.

Las coincidencias en las fechas de todos los acontecimientos y el hecho de que Doña Antonia no haya perdido un solo cargamento a manos de piratas es sólo eso. Puro

azar. Ni siquiera la muerte del patán de Don Matías se debe a ningún artificio de su esposa, sino al vómito negro.

Tampoco lo de Don Máximo de Orellana se debe a otra cosa que a la intervención conjunta de Fortuna al principio y de Eros, más que de Cupido, después, que por algo tiemblan como tiemblan las paredes de la célebre casona de Doña Antonia cuando el marino se haya en Cartagena, y ahí no hay truco. Y no hay doblez tampoco en lo de Don Gonzalo Carvajal, que también los PNJs pueden ser amigos tras unos años trabajando juntos.

Lo de la prosperidad de la viuda tiene también explicación, en este caso la confluencia de distintos factores. Por una parte algo de suerte, que de eso todos necesitamos. Y por otra es que, simplemente, Doña Antonia se da más maña para tratos y negociaciones, como prueba el excelente arreglo matrimonial que orquestó para su segunda hija, del que salió la parte más sustanciosa del dinero para la compra y el arreglo de la nueva casa. Que guapas son un rato las tres mozas para andar casándose con desarrapados como ese minero de Antioquía.

Lo del préstamo tiene fundamentalmente dos causas. Una es que a Doña Antonia, mujer que tiene lo que tiene muy bien puesto, no le da la real gana cambiar las condiciones. Y otra que, aunque Don Alonso Pedralbes no lo admita, lo cierto es que otra de las muestras de la habilidad negociadora de la viuda es lo ventajoso para ella de las condiciones que en su día se firmaron, con unos plazos más que asequibles que le permiten pagar sin quebraderos de cabeza. Y es que ya se sabe que tiran más dos tetas que dos carretas, y las de Doña Antonia Suárez son notables. Ya dijimos que lo del préstamo se debía sobre todo a dos causas.

También, a discreción de los Narradores, podría darse el caso de que Doña Antonia reciba regalos y favores de algún o algunos conocidos, tal vez del mismísimo Don Policarpo León, por ya se imaginan voacedes qué tipo de contraprestaciones. Pero esto lo sugerimos con la boca chica, porque da la sensación de que los roleros, sobre todo en este juego, acabamos siempre en lo mismo, meneando arriba y abajo la mano de tirar los dados...

El capitán Don Máximo de Orellana y el maestre Don Gonzalo Carvajal

Ambos marineros se encuentran en Cartagena al mismo tiempo que los personajes de los jugadores, pero por poco tiempo, que zarpan con la Flota hacia Portobelo dentro de sólo seis días. Y lo cierto es que ninguno de ellos tiene nada que ocultar. Don Máximo dimitió de su puesto en La Sociedad porque pensaba que estaba gafada, y que lo iban a terminar enviando a los brazos de Neptuno a cañonazos. Y puede que Don Gonzalo no sea tan supersticioso, o tal vez sólo es más pragmático, la cosa es que él no abandonó con su amigo porque pensaba que el trabajo no era peor que cualquier otro. De todas formas, reconoce que tras el ataque al *Alcotán* él mismo estaba planteándose cambiar de aires, y lo del despido sólo se lo puso más fácil. De hecho, cuando se lo notificaron ya estaba en negociaciones con Doña Antonia para enrolarse en su barco.

Respecto al trabajo de ambos no hay mucho que decir. Llevan mercancías de un sitio para otro, como todo el mundo, y de momento les va bien. Ninguno dará detalles sobre sus rutas, ni sobre la carga que transportan, ni sobre el hecho de que el grueso del negocio es el contrabando, y por supuesto ninguno mentará la especial relación existente entre el capitán de Orellana y su patrona, que es asunto privado. Y como los jugadores se pongan pesados o hagan sugerencias desagradables la cosa puede

terminar en trifulca, que los dos marinos han aceptado entrevistarse con ellos sólo como deferencia a sus antiguos jefes. Pero una cosa es preguntar y otra husmear, o faltar al respeto.

Los dos tienen más o menos cuarenta años y planta de marinos veteranos. El capitán es calvo, y el aro de su oreja delata que una vez dobló el Cabo de Hornos.

Doña Carlota Horcajo

La hija pequeña de Doña Antonia, que ya calza chapines, no ha heredado las rotundas formas de su madre, aunque no por ello es menos bella. Los personajes podrían entrevistarse con ella, por ejemplo, mientras va o viene de misa en compañía de una esclava mayor que hace las veces de dueña. La joven señorita es romántica y soñadora, y también bastante bobalicona, con lo que queremos decir que no conoce casi nada sobre los negocios de sus padres. Un personaje masculino, atractivo, y con buena mano para estas cosas, podría camelarla poco a poco para encontrarse con ella a solas. Pero aclaramos que los beneficios que podrían obtenerse de tal encuentro serían de todo punto ajenos a la trama de la presente aventura y, en cualquier caso, las consecuencias de todo el asunto dependerían exclusivamente del humor de cada narrador.

Los Galiana

A continuación detallamos todo lo necesario sobre Don Nunho da Galiana y sus secuaces.

Don Nunho da Galiana (La Sombra)

Con cuarenta y dos años, Don Nunho es un hombre alto, delgado y de aspecto inquietante. De piel extremadamente blanca, manos finas con los dedos imposiblemente largos, rasgos afilados y nariz aguileña, su abundante cabello, que lleva corto, y sus ojos, son tan negros como sus aterciopelados ropajes. Sólo el blanco de su valona, el puño dorado de su ropera y el rojo de la rosa recién cortada que lleva siempre prendida del pecho de su jubón alegran un poco su planta borgoñona. Su voz, extremadamente grave, contrasta con lo delicado de su aspecto. Serio como un dominico, es capaz de sonreír de vez en cuando con condescendiente amabilidad, pero no parece saber reír de verdad, hasta el punto de que hay quien dice, a modo de broma, que si algún día lo intenta se le resquebrajará la cara. Sin embargo no es envarado. Al contrario, sus movimientos resultan sutiles, fluidos y elegantes, como los de un felino. Sus empleados y subalternos suelen referirse a él como La Sombra, siempre fuera de su presencia, claro, aunque a él mismo el mote no termina de disgustarle.

Don Nunho está casado con una mujer once años más joven que él, una holandesa llamada Doña Lisana —apellido impronunciable— que le ha dado dos hijos y tres hijas ninguno de los cuales supera aún los doce años. Aunque no exactamente guapa, la holandesa destaca por sus ojos, azules y enormes, y su sonrisa roja y carnosa que contrasta con la palidez de su piel. De todas formas es un poco alta, como muchas de sus compatriotas, y con los embarazos sus formas, otrora suaves y elegantes, han perdido mucho. Ambos, Don Nunho y Doña Lisana, son tan judaizantes como los Aguilar.

En cuanto a sus negocios, podemos resumir que son muy similares a los ya explicados de los Aguilar, aunque los Galiana

no se han aventurado nunca a abrir una ruta directa hacia el Perú, terminando sus negocios en Portobelo. A cambio, son prestamistas de mucha mayor importancia. De hecho, fue Don Nunho quien prestó a Don Ferrán el dinero necesario para armar un nuevo barco y permitirle así abrir la ruta del Pacífico que lleva Don Ramón Pedralbes. Préstamo concedido, por supuesto, con condiciones de amigo y pariente —que por otro lado te apuñala por la espalda...—. De hecho, Don Nunho y Don Ferrán se encuentran en estos mismos días negociando para asociarse en la mencionada ruta, en la que al principio el primero no tenía demasiada confianza, probablemente porque el muy canalla no esperaba que Don Ferrán dispusiera de recursos para aguantar durante tanto tiempo sus arteros ataques, mucho menos para conseguir medrar un poco a pesar de ellos. Obviamente, si los jugadores consiguen llevar a buen término la parte de aventura que a ellos corresponde, el futuro de dicha asociación pintaría tan negro como la estampa del propio Don Nunho.

Por lo demás, las funciones concretas de Don Nunho da Galiana dentro de su organización son muy similares a las descritas para Don Ferrán. Y creemos que vale la pena mencionar que las cuentas las lleva la propia Doña Lisana, quien resulta que es una mujer de infinito talento para la ciencia matemática. Doña Lisana, por cierto, es muy amiga de Doña Irene y desconoce por completo los sucios manejos de su esposo. Sí que sabe, en cambio, lo demás que se trae con Catalina, por la que no siente ningún aprecio, pero jamás habla de ello, por motivos obvios, ni siquiera con Doña Irene, quien por su parte vive enamoradísima de su marido y no tiene ni idea de que él también, *de vez en cuando*, comete algún desliz.

De los muchos lacayos, sicarios y hombres de confianza de Don Nunho, alias La Sombra, hay dos que, por su implicación directa en la trama de la aventura, merecen especial atención. Se trata de su secretario personal, Don Mario da Rocha, y de un habilísimo espadachín italiano llamado Pierfrancesco Castelbuonno. La información sobre ambos se facilita un poco más adelante.

Por lo demás, indicamos que Don Nunho y su familia residen, como no podía ser menos, en una imponente mansión muy cercana a la catedral.

Aunque ya sabíamos que Don Nunho da Galiana es el cerebro de la oposición de esta aventura, conviene especificar qué es exactamente lo que sabe y cuáles son los métodos que utiliza para hacer llegar la información a los piratas.

Ya hemos explicado cómo obtiene la información de Catalina. A partir de ahí, lo que hace es comunicarle dicha información a Don Mario da Rocha, que es quien contacta con el agente italiano. Don Nunho conoce el nombre de dicho agente, y sabe que reside en el barrio de Getsemaní. Pero no lo ha visto nunca, ni sabe dónde vive exactamente. También sabe que Castelbuonno contacta con los piratas —supone que en su refugio— a través de unos contrabandistas de la propia Cartagena de los que él, Don Nunho, sólo sabe lo que le ha podido contar Don Mario: quiénes son y dónde varan su jabeque. También sabe del italiano que es él quien se encarga de traer de vuelta la parte del botín que le toca como informante, que después reparte a medias con Don Mario, quien teóricamente le hace llegar a él su mitad sin meterle mano. Supone, no obstante, que algo sí debe de sisar, que Don Mario nunca ha sido tonto. Pero ni le importa mucho ni puede hacer nada al respecto. Obviamente, también asume que los contrabandistas deben de llevarse su buena tajada, como todo el mundo. Don Nunho sólo sabe de los piratas que son escoceses, pero no conoce ni el nombre de su barco, ni la

localización de su refugio, ni el nombre o descripción de su capitán.

Aclaremos además que, en última instancia, las relaciones entre Aguilares y Galianas son demasiado complejas para que Don Ferrán pueda autorizar, una vez se descubra el pastel, una acción directa contra Don Nunho. Aunque ganas no le falten. Sería muy poco decoroso, por tanto, que los jugadores se tomen la libertad de asaltar la mansión de los Galiana, o cualquier cosa parecida, sin pedir antes autorización. Si se diera el caso, de perdidos al río. Don Ferrán ordenaría a los personajes que se ocupasen de los piratas, y mientras tanto es muy probable que él mismo se encargara de reclutar unos cuantos matachines para coserlos a balazos sin contemplaciones cuando regresaran a Cartagena, por listos. Después, enviaría sus cabezas cortadas a Don Evaristo da Galiana, en Lisboa, con una carta explicativa sobre todo lo acontecido, pidiendo disculpas por la brutalidad de sus agentes pero dando por terminadas las relaciones entre ambas familias. Don Ferrán sabe muy bien que Don Nunho no se hubiera atrevido por sí solo a tramitar semejante complot, y que tras él necesariamente tenía que encontrarse su padre. Y ya aclarará con Don Ramón lo que tenga que aclarar.

Don Mario da Rocha

El fiel secretario y cómplice de Don Nunho da Galiana. Tiene algunos más de cincuenta años, y fue marino para los Galiana antes que secretario. Piloto, para más señas. Durante sus años en el mar, el sol y el salitre se le incrustaron tanto en la piel de la cara que se la dejaron surcada por infinidad de arrugas y tan oscura como la de un indio. Debió de tener en sus tiempos una envidiable complexión, pero la notoria barriga que ahora descansa sobre su cinturón denuncia que ya no está en forma. De todas formas será mejor que los personajes se anden con ojo, que además de darse aún buena mano con su vieja ropera de pitones este viejo aventurero lleva siempre ocultos bajo el jubón un par de pistoletes bien cebados, que es hombre soltero y gusta aún de frecuentar ambientes más bien sórdidos. De algo tenía que conocer al tal Pierfrancesco.

Las funciones de Don Mario son similares a las de su homólogo en la organización de los Aguilar, aunque para las tareas más burocráticas, como controlar su agenda y mantener al día los registros, ya tiene La Sombra a otro secretario más gris y ratonil.

Don Mario vive con sólo un par de esclavas para las tareas domésticas en una casona del barrio de Getsemaní, más cercano a sus gustos y naturaleza que los excesivamente sofisticados de la catedral y San Diego. Vive con pocos lujos, porque su excesiva afición al juego lo mantienen siempre al borde de la quiebra. Y cuando gana, como buen jugador, lo gasta rápido en mujeres y en más juego.

Como ya se ha indicado es Don Mario quien se encarga de contactar directamente con el agente italiano. En realidad, no sabe casi nada que no sepa también Don Nunho: tan sólo la dirección exacta de Castelbuonno, a quien conoce vaya usted a saber de qué y de cuándo. En cuanto a cómo sabe lo que sabe acerca de los contrabandistas que llevan al sicario hasta el redil de los piratas, básicamente su identidad y dónde viven y varan su barco, no lo sabe porque se lo haya dicho él, sino porque ha hecho que le sigan. Don Mario recoge la mercancía robada en la propia casa del italiano, y nunca ha intentado contactar directamente con los contrabandistas por si al espadachín se le hubiera ocurrido también hacerlo seguir a él. La información es

poder, pero no siempre conviene utilizarla, y traicionar a Castelbuonno podría conducir a que éste optara por chantajearlo a él o a su señor, o a algo peor.

Pierfrancesco Castelbuonno

Oriundo de Palermo, por supuesto, y de treinta años de edad. Lleva el pelo largo y su aspecto de figurín cuajado de lazos de colores ocultan una personalidad fría y calculadora. Es un consumadísimo esgrimista, a la altura de los mejores, pero le gusta la vida fácil y no suele meterse en peleas que no puede ganar, que por cierto no son muchas. Gusta de todos los vicios en general, pero ninguno muy en particular, aunque tiene debilidad por las mujeres con clase, bellas, elegantes, y no demasiado mayores. Siempre juega limpio con una mujer así. Al menos, tanto como puede, que tampoco es cuestión de conquistarlas contándoles la verdad sobre sí mismo y su siniestro oficio, que habitualmente no es otro que el de lindo, o asesino a sueldo.

Últimamente, de todas formas, se dedica casi en exclusiva a sus desempeños para Don Mario, cuya retribución le permite vivir bastante tranquilo y con un razonable nivel de ingresos.

Como todo sociópata que se precie, Pierfrancesco es soltero. Vive en una modesta casita alquilada en una corrala de Getsemaní, y es uno de los pocos en Cartagena que no tiene ni siquiera un esclavo propio. Siempre come fuera de casa, y cuando necesita de algún servicio, como que le laven la ropa, recurre a una vecina suya, una vieja arpía que vive de alquilar un esclavo que posea.

Pierfrancesco es el último eslabón de la cadena antes de llegar a los piratas. Efectivamente, cuando Don Mario llama a su puerta para facilitar una nueva información él se dirige a casa de Luis Avilés, el propietario y capitán de la *Xana de Cartagena*, la pinaza de los contrabandistas. Se trata de una de esas casas con muelle en su parte posterior del barrio de Getsemaní, vecina a la propia Casa del Embarcadero de La Sociedad, ironías de la vida. A bordo de la *Xana*, el italiano y los contrabandistas se dirigen a Los Roques, refugio de *Wild Bill* McCoy y del resto de piratas del *Wrath of Nemhain*. Obviamente, pues, Pierfrancesco conoce la localización aproximada del refugio, aunque él no es un marino y no puede dar indicaciones muy técnicas. Una vez llegan a Los Roques, facilitan al escocés toda la información disponible y, mientras los piratas parten al encuentro del barco de La Sociedad, ellos esperan tranquilamente su regreso, comiendo cocos y carne de tortuga, y bebiendo ron. Después, se reparte la mercancía. Dos tercios para los piratas y el resto para Luis Avilés y sus acompañantes. De regreso en Cartagena, el espadachín y los contrabandistas se reparten ese tercio: la mitad para Pierfrancesco y la otra mitad para los contrabandistas. Y el resto del reparto ya lo conocemos. Se divide la mitad del espadachín en otras dos mitades, etcétera.

En cuanto a la información sobre el conjunto de la trama que conoce el italiano, hay que decir que es bastante. Por una parte, y como Don Mario da Rocha sospecha, efectivamente Castelbuonno le ha hecho seguir, por lo que sabe que trabaja para Don Nunho da Galiana. Por otra, sabe que los barcos cuyo asalto él facilita pertenecen a Don Ferrán Aguilar, y preguntando, preguntando, ha conseguido averiguar también que la esposa de Don Ferrán es prima de Don Nunho, y el resto son dos y dos. En lo único que yerra es en creer que Doña Irene da Galiana está metida en el ajo, porque él de Catalina no sabe una palabra, pero en general conoce toda la conspiración con bastante grado de certeza. Todavía no ha utilizado la información porque no quiere

precipitarse, pero después de tres años empieza a aburrirse de Cartagena y comienza a plantearse la posibilidad de chantajear a esos dos primitos que él piensa que se llevan también.

Capitán Luis Avilés y sus muchachos

Asturiano de treinta y ocho años y marinero de toda la vida, Luis Avilés es muy fuerte y no demasiado aseado. Lleva la cabeza rapada para evitar las liendres y anda siempre descalzo. A bordo de la *Xana de Cartagena* no se separa de su enorme hacha que, más que de abordaje, es de batalla, y de dos pistolas bien cebadas que suele llevar en la faja.

Tiene un hijo de quince años que lo acompaña en todas las navegaciones, Jonás. Un mestizo de piel oscura, más oscura todavía por la vida marinera, al que su padre aún obliga a raparse la cabeza como hace él. Va también descalzo y armado con dos pistolas, pero en vez de hacha, él, menos fuerte que su padre, tiene como armas para el cuerpo a cuerpo un alfanje de abordaje y una daga de rodela, arma ésta última en cuyo manejo es sorprendentemente hábil para su edad.

Los otros tres tripulantes de la pinaza son tres libertos negros, que le salen a los Avilés más baratos que los españoles y trabajan igual de bien. A ellos no les dejan llevar armas a bordo salvo en caso de necesidad, pero por lo demás no los tratan demasiado mal.

Como ya hemos dicho, este grupo se dedica a todo tipo de contrabando. Normalmente no van demasiado lejos de Cartagena, y por eso lo más habitual es que Pierfrancesco los encuentre donde se supone que deben estar, o al menos que no los tenga que esperar más de un par de días.

Por lo demás, en casa de los Avilés residen también una india llamada Ana, la compañera —no esposa— de Luis y madre de Jonás, y las dos hijas de ambos, ambas más pequeñas que el mozo.

Ni Luis ni su familia se meten en muchos líos, así que realmente no tienen ni idea de dónde procede la información de ese estirado y escalofriante italiano que tan buenos ingresos les viene proporcionando de unos años a esta parte. ¿Cómo lo conoció Luis? Pues, como todo lo que tiene que ver con Pierfrancesco Castelbuonno, vaya uced a saber. Tampoco le hemos preguntado a él de qué carajos conoce a un grupo de piratas escoceses, ¿no? La vida, que es así.

Luis Avilés es la única persona que conoce las coordenadas de latitud y longitud del refugio de los piratas y que puede indicar en un mapa cuál es exactamente el atolón en el que suele estar varado el *Wrath of Nemhain*.

De todas formas, las indicaciones de Castelbuonno más alguno de los completos mapas de La Sociedad serían suficientes para determinar que el lugar indicado es el archipiélago de Los Roques, y por supuesto para llegar hasta allí.

Y ahora sí, ya podemos continuar con la aventura.

La llegada a Cartagena

Navegando a la vera de los imponentes muros y fuertes de Cartagena, el *Santa Marta* y el *Trinidad* bordean el brazo de tierra del Castillo Grande y se internan en la Bahía Grande de Cartagena cruzando la Bocagrande. El espectáculo supera incluso lo que nuestros personajes pudieron contemplar en la desembocadura del Guadalquivir. Además de toda la Flota, que

se encuentra todavía fondeada en la Bahía Pequeña, los anonadados viajeros pueden distinguir perfectamente una multitud de otros barcos de diferentes tipos y tamaños, y docenas de pequeños botes y chalupas, y hasta simples nadadores, que van de un lado a otro entre los diferentes barcos y las dos islas que forman la ciudad. Nada más cruzar la embocadura de la Bahía Pequeña, pasando entre el Castillo Grande y el Fuerte del Manzanillo, ambos erizados de cañones, el capitán Do Santos y su homólogo del *Trinidad* optan por apartarse a un lado y echar anclas.

Más o menos al mismo tiempo en que el *Santa Marta* ultima la maniobra, llega hasta su borda un gran bote de remos conducido por dos remeros negros en el que vienen Don Alonso Pedralbes, acompañado por Andrés Angola, y Don Melchor Morales, que trae consigo a su joven secretario, poco más que un mozo pero con aspecto de ser eficaz, quien a su vez se hace acompañar por un esclavo cargado de legajos y otros útiles de escritura. Suben los cinco al barco mientras Don Mateo Silva coordina el traslado de toda la mercancía de contrabando a la cubierta principal, y después Don Melchor y sus ayudantes descienden a la bodega para revisar el resto de la carga. Mientras tanto, Andrés Angola comprueba todo el contrabando apilado en la cubierta y Don Joao se ocupa de las presentaciones entre los PJs y Don Alonso. Todo es muy formal y muy discreto: toques al ala de los sombreros, "buenas tardes, buenas tardes", "a la paz de Dios", y así. Tras hablar un rato "del tiempo" —qué tal el viaje, que les parece Cartagena, etcétera, etcétera—, Don Alonso pedirá a los PJs que recojan sus cosas mientras él supervisa el traslado de la mercancía al bote, que él es el secretario de Don Ferrán Aguilar y deben acompañarlo.

Así, los PJs son conducidos en el bote junto con Don Alonso, Andrés Angola y todo el contrabando, a la Casa del Embarcadero. Se trata de una casona en cuya parte posterior se encuentra el embarcadero que le da nombre, así como una negrería clandestina y no demasiado grande y una cuadra y cochera de madera, que dispone de una galería adosada a un lateral de la casa principal que la comunica con la calle. La dicha casa principal es más bien una casona, de piedra encalada, austera y con su fachada principal dando directamente a la calle. Como se hace evidente, Don Alonso no desea que a los PJs se les vea demasiado por ahí, por lo que enseguida requiere de Andrés las bolsas que contienen los adelantos, más los documentos correspondientes, y deja en sus manos la descarga de la mercancía. Luego conduce a los PJs a la relativa intimidad de la cochera para rematar cuanto antes los asuntos monetarios. Recordemos: setenta y cinco reales por barba, y además les entrega otros cien para gastos de todo el grupo. Los PJs habrán de firmar un recibo por cada bolsa. Durante la escena Don Alonso explica que el secreto es fundamental para la misión, y que ya tendrán tiempo cuando se hallen con él y con Don Ferrán, en privado, para hablar de todo. A continuación, conmina a los PJs a que le acompañen hasta la fonda en la que les recomienda que se alojen, conocida como la Posada de la Perla, en la que por supuesto ellos no deben comentar nada que los relacione con La Sociedad. Durante el corto paseo por el atestado barrio de Getsemaní, Don Alonso explica a los PJs que dentro de dos días, a la puesta del sol, Andrés los recogerá allí mismo para conducirlos al lugar en el que se reunirán con él y con su señor Don Ferrán, recomendándoles que aprovechen el tiempo para descansar y, si se encuentran con fuerzas, recorrer y disfrutar un poco la ciudad. Una vez tengan la posada a la vista, Don Alonso

Pedralbes se despide y vuelve apresurado a la Casa del Embarcadero.

La Posada de la Perla es propiedad de una pareja de libertos cincuentones, Domingo y Margarita, que le pusieron ese nombre por una gigantesca perla que encontró el primero, por entonces esclavo en las pesquerías de la isla de Cubagua, y que era tan grande que su amo, al verla, les concedió de inmediato la libertad a él y a su compañera, ahora esposa, Margarita. Ni la posada ni sus propietarios tienen relación alguna con La Sociedad ni con la trama de la aventura.

El figón de San Francisco

El día indicado, durante el ocaso, los PJs reciben la visita de Andrés Angola, que en esta ocasión no viste su habitual librea sino sólo unos calzones marrón claro y una camisa blanca, típicos ambos de los esclavos, con los que pasa más desapercibido. Andrés los conduce, con su laconismo habitual, a través del barrio de Getsemaní, para después cruzar el puente del terraplén y, a través del recinto amurallado de Cartagena, llegar por fin al figón de San Francisco, que recordamos es el regentado por Francisca Barrachina, la esposa de Don Alonso Pedralbes. Se encuentra, como ya se dijo antes, en el barrio de San Diego.

El personal del figón ha habilitado un espacio de la bodega como reservado provisional, para que la reunión pueda celebrarse con la mayor intimidad. Allí aguardan a los PJs Don Alonso y Don Ferrán, quien los recibe con los brazos abiertos en gesto de sincera cordialidad y negándose a tratar ningún tema importante hasta que todos hayan cenado como es debido y hasta que los PJs le hayan dado noticia de lo que acontece por España y, si ello es posible, también en Portugal y en toda Europa. Un hombre bastante viajado, este Don Ferrán. La cena es exquisita y corre, por supuesto, por cuenta de la casa.

Una vez cumplidas todas las formalidades, Don Ferrán despide a los esclavos que han servido la cena, incluyendo a Andrés, quien no se había movido de la estancia y recibe ahora permiso para pedir algo para cenar a Doña Francisca. Tras ello, el tono de la reunión se vuelve más serio y la escena se centra por fin en el tema de la misión de los personajes. Don Alonso ha llevado consigo un abultado cartapacio lleno de papeles en los que se encuentra apuntada toda la información disponible.

Describimos a continuación lo esencial del contenido de la exposición realizada conjuntamente por Don Ferrán y Don Alonso, quienes obviamente consultan con frecuencia las notas correspondientes:

Los ataques de los piratas

Este es el resumen de todos los ataques sufridos hasta el momento:

- *5 de mayo de 1620*: Primer ataque contra el *Hermes*, capitaneado por Don Ramón Pedralbes, segundo hijo varón de Don Alonso. El asalto se produce frente a la costa, a la altura de Caracas, cuando el barco regresaba de Margarita con un cargamento de perlas y cacao. Ante la inmediata rendición del *Hermes*, los piratas simplemente desvalijan la nave de toda su mercancía sin emplear la violencia.
- *13 de julio de 1620*: Segundo ataque contra el mismo barco poco después de su salida del cercano puerto de Riohacha, desde donde regresaba a Cartagena con un cargamento de plantas tintóreas y quesos de la región, y de bizcocho de la

laguna de Maracaibo. En esta ocasión, Don Ramón trató de escapar del ataque, pero fue obligado a abatir velas tras recibir una salva de aviso. Además, tras la rendición del *Hermes* y el subsiguiente abordaje, Don Ramón fue amenazado de muerte si se negaba a revelar a los piratas dónde estaba escondido el pequeño cargamento de perlas que había adquirido en Riohacha. Se hizo evidente pues, que los piratas, que eran los mismos del primer ataque y también los mismos que desde entonces no han dejado de asaltar los barcos de La Sociedad, tenían información precisa, *de antemano*, sobre el cargamento transportado.

- *25 de Septiembre de 1620*: Tercer ataque contra el *Hermes*, en esta ocasión mientras se dirigía a Margarita con un valiosísimo cargamento de manufacturas europeas y esclavos. Este ataque se produjo unas millas al oeste de la isla Tortuga, cuando al *Hermes* le faltaba poco para alcanzar su destino. Recordando el segundo ataque, Don Ramón optó esta vez por la rendición, no fuera que esta vez no le dieran el aviso. Es después de esto cuando se envía a Don Ramón Pedralbes a abrir la nueva ruta del Pacífico, y a su padre Don Alonso a Portobelo. Si es necesario, el propio Don Ferrán explicará a los PJs todo lo acontecido entonces con ambos personajes, que nosotros hemos explicado al hablar de Don Alonso Pedralbes. Si efectivamente se da este caso, Don Alonso no dará ninguna muestra de sentirse ofendido, ni añadirá una palabra a lo expuesto por su señor.
- *11 de junio de 1621*: Se produce un nuevo asalto por parte del mismo barco pirata, en esta ocasión contra el *Mercurio*, el barco de La Sociedad que cubre las rutas del Caribe occidental y las costas centroamericanas, capitaneado por el hijo menor de Don Alonso, Manuel Pedralbes. El *Mercurio* regresaba a Cartagena tras haber llegado a Veracruz, y traía consigo un cargamento de sedas y cerámicas chinas de incalculable valor, además de añil adquirido en Nicaragua. El ataque se produce por sorpresa cuando el barco pirata se lanza sobre el *Mercurio* desde detrás de la pequeña isla de Santa Catalina, o *Providence*, como la llaman sus actuales colonos ingleses, por lo que Don Manuel, que por el valor de su mercancía llevaba a bordo algunos cañones, no tuvo más opción que rendirse al recibir la salva de aviso. Se perdió no sólo la carga, sino también los cañones.
- *6 de febrero de 1622*: Nuevo ataque contra el *Hermes*, que a la sazón contaba con un nuevo capitán, Don Máximo de Orellana. El ataque se produce al sur de la isla de Curacao, mientras el *Hermes* regresaba desde Venezuela con otro cargamento de perlas, cacao y, en esta ocasión, también tabaco. Tras el habitual aviso, el capitán Orellana abatió velas y se rindió.
- *28 de mayo de 1622*: Ataque muy similar al anterior, al mismo barco, con el mismo capitán, y con parecido cargamento. Pero en esta ocasión el capitán Orellana había recibido orden de regresar a Cartagena pasando al norte de las islas de Sotavento, en lugar de entre las islas y la costa, y aún así también le localizaron. Don Máximo de Orellana había recibido orden de lanzar el cargamento por la borda si volvía a ser atacado, y eso hizo. En respuesta, la nave pirata cañoneó al *Hermes* hasta echarlo a pique, matando a muchos hombres y dejando a los demás abandonados a su suerte en alta mar. Al final, sólo el capitán y el maestre sobrevivieron, según ellos porque los rescató un barco de traficantes de sal holandeses que se dirigía a la isla de Bonaire. Información ésta que es, por cierto, completamente

cierta, a pesar de las dudas de Don Ferrán y Don Alonso. A su vuelta a Cartagena, el capitán Orellana, como ya sabemos, dimitió de su cargo, y no mucho después su maestre fue despedido como sospechoso que era, y sigue siendo ahora todavía más, de haber colaborado con los piratas.

- *22 de noviembre de 1622*: Un nuevo barco, el *Alcotán*, con un nuevo capitán, es atacado cerca de la península de Los Guajiros cuando se dirigía a Maracaibo para adquirir harinas, bizcocho y otros comestibles. La nave estaba dotada con un respetable número de cañones y su capitán, veterano de las fragatas guardacostas, sabía como utilizarlos. Pero según informaron algunos supervivientes, entre los que lamentablemente no se encontraba el aguerrido capitán, el ataque de los piratas fue en esta ocasión preciso y fulminante, sin mediar aviso. Sus cañones tenían mayor alcance, y el capitán pirata supo sacarle partido a su ventaja. Según los mismos supervivientes, las piezas del *Alcotán* no lograron un solo impacto. La tripulación finalmente se rindió y los piratas abordaron la destrozada nave, se hicieron con todo el cargamento que llevaba para los intercambios en Maracaibo y aplicaron un castigo de veinticinco latigazos a cada superviviente, incluyendo los heridos. Según los testimonios, dos de esos heridos no resistieron hasta el final del castigo. Murieron antes. Tras aquello, la tripulación abandonó los restos del mercante para ganar la costa en el bote. Tanto Don Ferrán como su secretario sostienen —acertadamente, por supuesto— que los piratas conocían la capacidad artillera del *Alcotán*.
- *8 de julio de 1623 (hace más o menos un mes)*: La Sociedad ha construido un nuevo barco, el *Albatros*, capitaneado por Don Sebastián Arbizu, y en su primera navegación ya ha sufrido un ataque. Como parte del plan urdido por Don Ferrán, Don Alonso, y el propio capitán Arbizu, se envió al *Albatros* a Cumaná para adquirir cacao y sal, mercancías no tan caras como las perlas, sin guardar con demasiado celo el secreto de la ruta. Efectivamente, una vez más el navío fue interceptado, más o menos en el lugar del primer ataque, frente a la costa a la altura de Caracas. Aquí, Don Ferrán y Don Alonso pueden elaborar para los PJs un somero resumen del plan que ya explicamos al hablar del capitán Arbizu, aunque no comentarán en absoluto las características técnicas del *Albatros*, ni facilitarán información de en qué punto se encuentran las gestiones con Don Policarpo León para artillar el barco.

Por si los jugadores sienten curiosidad por ello, todos estos ataques han supuesto la pérdida de casi la mitad de los cargamentos de las rutas del Caribe occidental de La Sociedad durante los tres últimos años, además de la enorme pérdida que supuso el ataque al *Mercurio*.

Información sobre La Sociedad y sus relaciones

Tras la descripción de los hechos, los dos personajes procederán a facilitar a los PJs los datos que *ellos* consideran relevantes de la extensa lista de PNJs que hemos detallado antes. Es necesario aclarar aquí algunas cosas.

Ninguno de los dos facilitará demasiada información sobre ellos mismos, y nada sobre sus familias —lo cual sería importante en el caso de Don Ferrán, claro...—. Obviamente, ellos no están incluidos en las listas de sospechosos. Tampoco

mencionarán a ningún esclavo, como también hemos indicado ya. Por lo demás, facilitarán todos los datos personales y familiares, direcciones, información sobre los negocios, etc, que se detalla en los apartados correspondientes. A excepción, claro, de todo aquello que específicamente se señala como información para los narradores, y de todo aquello que los narradores crean que ni Don Ferrán ni Don Mario tienen por qué saber. Que tampoco será tanto, pues obviamente ellos ya han hecho investigaciones por su cuenta. De Don Nunho da Galiana, al ser considerado como de la familia, tampoco se comenta nada, ni siquiera lo relacionado con el préstamo que concedió a Don Ferrán para la apertura de la ruta del Pacífico. Eso es un tema privado.

Evidentemente, los jugadores tendrán preguntas que hacer. Trataremos ahora de resolver las más probables.

Como ya se ha dicho antes, la principal sospechosa en este asunto es Doña Antonia Suárez. En la descripción del personaje se explican todos los motivos. Lo que ni Don Ferrán ni Don Alonso pueden explicar es cómo obtiene la viuda la información. La han hecho seguir ampliamente, tanto a ella como al capitán Orellana y a su segundo, y también a Carlota Horcajo, a los criados, los esclavos, etc. El resultado de todas las pesquisas ha sido por supuesto negativo. El Narrador debería enfatizar todo esto, haciendo que quede claro que la línea de investigación sugerida por el secretario y su señor es averiguar más sobre Doña Antonia.

Otra pregunta evidente es quién tiene acceso a la información que quien sea está proporcionando a los piratas. Aquí, si los jugadores son espabilados, pueden empezar a obtener pistas útiles. En primer lugar, huelga decir que, desde que comenzaron los asaltos, el secretismo de La Sociedad respecto a sus rutas y cargas ha llegado al máximo nivel. Esto significa que ni siquiera los capitanes son informados de ello hasta el momento mismo de sus salidas. Dicho de otra forma, según la declaración de Don Ferrán y Don Alonso, las únicas personas que conocen con antelación suficiente esos datos son precisamente ellos dos. Nadie más. Sólo si los jugadores insisten, Don Ferrán admitirá que suele tratar estos temas con su esposa. Pero a partir de aquí, toda la información que pueden obtener sobre ella serán respuestas a preguntas directas. Obviamente, los jugadores no van a preguntar si Doña Irene tiene un primo rico en Cartagena al que sus empleados apodan La Sombra, pero puede que sí pregunten si conoce a alguien en la ciudad, o alguna cuestión relativa a sus orígenes o su familia. Algo más general, pero suficiente para que salga el tema del primo. Además, puede que los jugadores también caigan en que ese esclavo Andrés parecía disfrutar de cierta confianza por parte de Don Alonso. Después de todo, él le acompañaba cuando ellos le conocieron hace dos días, era quien custodiaba las bolsas y los recibos de los adelantos, y ha ido a buscarlos a la fonda esta misma tarde, permaneciendo en la estancia durante toda la cena. Puede que esto les lleve a preguntar sobre los esclavos. Si los jugadores se dan cuenta de que tanto Don Alonso como Don Ferrán parecen pasar por alto datos importantes, puede que incluso se permitan insistir en que sus patrones se esfuercen en pensar en *todos* los que puedan saber algo, incluyendo esclavos, criados, loros parlanchines, etc. Quien sea. Sólo en este caso Don Alonso, que conoce perfectamente a los Aguilar, podría llegar a pensar en Catalina y en Berta. Aunque la pobre Berta, tan cortita ella, quedaría completamente desestimada desde el primer momento. No obstante, y quedándonos con Catalina, imaginen vuestras

mercedes que a sus jugadores se les ocurre esa pregunta genial: ¿cómo obtuvieron los Aguilar a Catalina?

La verdad, si este caso lo llevara Hércules Poirot, la investigación quedaría resuelta sin necesidad de salir del figón de San Francisco.

Pero sigamos con el interrogatorio, porque pensamos que otra buena pregunta, tal vez no tan evidente como las anteriores, sería quién sabe que los PJs están aquí y para qué han venido. Y esa sería otra buena oportunidad para que los jugadores se den cuenta de que ni Don Ferrán ni su secretario tienen en cuenta a los esclavos ni a Doña Irene, porque su primera respuesta será que sólo ellos dos y los capitanes Do Santos, del *Santa Marta*, y Arbizu, del *Albatros*, todos ellos absolutamente libres de cualquier sospecha. Se dejan nuevamente a Andrés, y esto es más evidente, si es que se ha hecho la pregunta. A partir de aquí, si no ha salido antes, podría volverse a la cuestión de los esclavos.

No obstante, creemos que sólo si los jugadores hacen preguntas *realmente buenas* debería mencionarse en esta primera reunión el nombre de Catalina, verdadera clave de todo el asunto. Y, en cualquier caso, los narradores aplicados deberían ensayar unas cuantas caras de póquer ante el espejo, por que no se nos note demasiado si los jugadores se acercan mucho a la verdad sin llegar del todo a aprehenderla.

Las instrucciones de Don Ferrán

Una vez desglosada toda la información, Don Ferrán pasará a explicar a los PJs qué es exactamente lo que espera de ellos.

En primer lugar deben entender que él es un hombre de negocios que depende de su reputación. Eso significa que bajo ninguna circunstancia los personajes pueden emplear su nombre sin su permiso explícito, que él otorgará o no estudiando cada caso. Nada de interrogar a nadie en su nombre, y muchísimo menos ofender, agredir, dañar o torturar a quien sea si él no lo ha autorizado previamente.

Por otra parte, los personajes deben entender también que son parte de una estrategia cuidadosamente planeada en la que el sigilo es fundamental. Nadie sabe quiénes son, ni por qué están en Cartagena, ni los puede relacionar con él, y eso debe seguir siendo así tanto tiempo como sea posible. Lo primero que deben hacer, por tanto, es estudiar la situación y observar sin ser advertidos. Cuando tengan alguna sospecha se la comunicarán y él, sólo él, decidirá que debe hacerse. Será especialmente claro en lo relativo a Don Policarpo León, hombre extremadamente poderoso del que Don Ferrán depende ahora mismo en gran medida, incluso para llevar a cabo su plan para acabar con los piratas. En otras palabras, queda terminantemente prohibido molestarle o llamar su atención si no hay indicios *claros* de su implicación en la trama.

Las últimas indicaciones son las relacionadas con los canales de comunicación entre los PJs y Don Ferrán. Se informará a los personajes de la dirección de Don Ferrán, pero debe quedarles claro que sólo podrán ir a verle en caso de extrema urgencia. Si, por ejemplo, descubren al infiltrado pero son a su vez descubiertos y existe peligro de huida, o alguna situación por el estilo. Para cualquier otra cuestión que deban plantear o para dar cualquier tipo de novedad, lo que deben hacer es acudir allí mismo, al figón de San Francisco, y dejar recado a Doña Francisca. El local cierra todos los días más o menos a la medianoche, y Don Alonso pasará cada noche antes de retirarse a su casa para ver si los PJs han pasado por allí. En caso de que sea así, un esclavo irá a buscarlos a la Posada de la Perla a primera

hora del día siguiente para conducirlos hasta Don Alonso, quien se encontrará con ellos en algún lugar discreto y resolverá según ellos le informen.

Para ir terminando, Don Ferrán aclarará a los PJs algunos aspectos esenciales de su misión. En primer lugar, que cuando encuentren al infiltrado deben atraparlo vivo. Por una parte, para poder utilizarlo para llegar a los piratas. Por otra, porque él desea encargarse de esa alimaña personalmente. Y en segundo lugar, el trabajo no termina hasta que los piratas se balanceen en el extremo de una soga. Llegada la situación a este punto, tras ocho ataques sin consecuencias, es tan importante atrapar a quien sea que esté filtrando la información de sus envíos como lanzar un mensaje claro y contundente a la comunidad pirata: quien se la juega a los Aguilar, termina pagando.

Por último, y volviendo a su anterior tono distendido, Don Ferrán pregunta a los PJs si necesitan algo que él les pueda conseguir. Recordamos que Don Ramón les indicó en Sevilla que podrían adquirir en Cartagena cualquier mercancía a precios ventajosos, y éste podría ser un buen momento para sacar el tema. Si lo hacen con diplomacia y buen talante, los personajes pueden, si lo desean, expresar algún capricho, no tiene por qué ser necesariamente "equipo para la aventura". Pero advertimos una cosa: las armas fabricadas en las Indias son peores que las de la Península, lo que significa que no hay en Cartagena maestros armeros como los que aparecían en el suplemento *Maestros de Esgrima*. Y, si desean un arma personal, con rebaja y todo les saldrá como mínimo un cincuenta por ciento más caro de lo habitual, que la gente de esta ciudad tiene muchos cuartos. Para todo lo demás, incluyendo armas normales, protecciones, objetos de lujo, etc., la rebaja será de entre un veinticinco y un cincuenta por ciento, a discreción del Narrador.

Sobre la ciudad de Cartagena

Los PJs han llegado a Cartagena en su momento de mayor actividad, cuando la Flota se encuentra fondeada en su bahía. Durante los primeros días de su estancia, por tanto, toda la ciudad parecerá un gigantesco mercadillo, con la lonja de esclavos funcionando de sol a sol, las plazas atestadas de puestos y tenderetes, y los garitos y tabernas atiborrados de marineros que beben, comen, juegan y se apoderan de los burdeles como si se fuera a acabar el mundo. En cada calle hay forasteros venidos desde la Península y desde todo el Caribe, esclavos que andan de una lado para otro llevando cargas y mensajes, mercaderes agobiados, tratantes de todos los géneros intentando obtener los mejores precios, y daifas y tusonas de toda ralea que estiran sus jornadas tanto como pueden, tratando de aprovechar al máximo las oportunidades que estos días de apogeo les ofrecen.

Seis días después de la llegada de los PJs a Cartagena, la Flota llevará anclas de nuevo para dirigirse a la otra gran feria de la región, la de la ciudad de Portobelo, en el istmo, y con ella zarparán muchos de los otros barcos del puerto y la bahía, dejando en la ciudad un regusto de calma tras la tempestad. A partir de ese momento, puede que sea complicado encontrar en Cartagena a algunos de los PNJs que hemos comentado, para empezar a Don Joao do Santos y el resto de la tripulación del *Santa Marta*, que este año debe acudir a la feria de Portobelo en sustitución del capitán habitual, Don Manuel Pedralbes, y de su barco, el *Mercurio*. Será imposible también contactar con el capitán Máximo de Orellana y su segundo, Don Gonzalo Carvajal, durante al menos un mes. También Juan Merchante abandonará en algún momento la ciudad, y no volverá hasta

dentro de por lo menos seis meses. Otros personajes pueden ver alteradas sus rutinas habituales, como por ejemplo el capitán Ángel Gramajo, demasiado atareado durante la estancia de la Flota como para pensar en irse de juerga por Getsemaní o por cualquier otro lado, y dispuesto a comerse el mundo por los pies en cuanto esta haya partido. Don Melchor Morales y Don Gaspar Noguera sólo estarán disponibles, mientras se halle la Flota en Cartagena, para cuestiones estrictamente de negocios, y lo mismo vale para cualquiera de los subalternos de los subalternos de Don Policarpo León, o para la viuda Doña Antonia Suárez.

Así, mientras las docenas de barcos de la Flota y de todo el Caribe permanezcan a la vista de la ciudad, ésta será un hervidero. Pero tras la marcha de las naves se apoderará de ella una atmósfera de cierto sopor, como de siesta, que durará al menos una semana, mientras los locales se recuperan un poco de la explosión de actividad y los mercaderes y usuarios repasan sus cuentas para asegurar que todo ha ido bien. Después, poco a poco, la ciudad irá recuperando sus niveles normales de ruido y ajeteo, pues no olvidemos que los PJs siguen encontrándose en una de las más importantes metrópolis de las Indias, y que una gran parte del comercio regional del Caribe se desarrolla al margen de la llegada de la Flota de Indias, que suele traer consigo el inconveniente despertar de su letargo de los muchos inspectores y contadores de la Hacienda Real que tienen por aquí aposentados sus parasitarios traseros.

Don Nunho descubierto

Sea cual sea el procedimiento por el que se descubra la implicación de La Sombra en la trama, y asumiendo que los jugadores hacen lo que se supone que tienen que hacer, que es informar a Don Ferrán antes de actuar, la revelación de este nuevo dato impondrá cambios en la estrategia de los Aguilar. Traidor o no, Don Nunho da Galiana es el representante en Cartagena de una familia con la que La Sociedad viene manteniendo intensas relaciones por todo el orbe desde hace años, y también un hombre influyente en la propia ciudad con el que Don Ferrán tiene además deudas todavía pendientes de pago. Su implicación en los acontecimientos genera, pues, una situación complicada desde el punto de vista de la diplomacia.

A marchas más o menos forzadas según la forma en que los PJs descubran al traidor, Don Ferrán y Don Alonso improvisan un plan que, si sale bien, les ayudaría a completar múltiples objetivos: no sólo les permitiría descubrir, como era la intención original, dónde se encuentra el escondrijo de los piratas, sino que además, habiendo indicios de una conspiración, podrían obligar al gobernador a que presionase a Don Policarpo León para que acelerase los trámites para armar al *Albatros*, pues su misión no es otra que acabar con los piratas. También les permitiría asestar un golpe casi fatal contra la reputación de los Galiana en Cartagena, y a más largo plazo en todas las Indias. Y, con suerte, puede que hasta consiguieran anular la deuda contraída con el traidor Don Nunho. El plan consiste, básicamente, en llevar a La Sombra a juicio. Pero para eso necesitan pruebas o, en este caso, testimonios. Así, los PJs reciben la orden de capturar vivo a cualquiera que pueda certificar la relación entre Don Nunho y los piratas. Y eso, tras la horrible y casi inevitable muerte de Catalina por orden de su enfurecida ama, sólo lo pueden hacer, como ya sabemos, dos personas: Don Mario da Rocha y Pierfrancesco Castelbuonno. Los jugadores habrán de ver cómo se las ingenian para conseguirlo.

Con lo expuesto hasta ahora, esperamos que los Narradores sean capaces de administrar la mayoría o todas las situaciones en las que van a meterse sus jugadores. No obstante, es cierto que la trama de este misterio es bastante embrollada, y es posible que algunos grupos se atasquen y no sean capaces de desenmarañar por sí mismos todo este jaleo, lo cual sería harto frustrante para ellos, para sus Narradores y, sobre todo, para Don Ferrán Aguilar. Para ayudar a estos grupos proponemos las siguientes soluciones. Se trata de dos alternativas, y cada narrador puede escoger la que mejor le parezca.

La carta de Castelbuonno

Si nuestros aguerridos jugadores llegan al punto de verse enterrados en sus propias notas, conjeturas, teorías y sospechas, y sin saber qué hacer con ellas, Pierfrancesco Castelbuonno puede, en cualquier momento, comenzar a actuar por su cuenta. Es decir, que puede iniciar el intento de chantaje a Doña Irene y a su primo y precipitar así el final de la investigación. La cosa sucedería así.

Cualquier día que el Narrador estime oportuno, a primera hora de la mañana, los PJs son sacados de la cama por unos golpes en su puerta. Se trata de Andrés Angola, ataviado con su habitual librea, que les urge a que lo acompañen cuanto antes. Ha ocurrido algo importante.

El esclavo los lleva a marchas forzadas hasta la casa de Don Ferrán Aguilar, en cuyo patio interior se encuentran con el propio comerciante y con su esposa, acompañados por Don Alonso y por lo que queda de Catalina, amarrada por las muñecas a dos columnas y cubierta de los pies a la cabeza de sangre y marcas de latigazos. Aún está viva, aunque por tan poco que no lo parece.

Doña Irene en persona, que muestra ahora su aspecto más gélido, enseñará a los PJs un billete que le enviaron la noche pasada por mediación de un esclavo. Le fue entregado en la puerta a la esclava Berta, con instrucciones precisas de hacérselo llegar directamente a su ama, y sólo a ella. Las marcas en el papel muestran que fue cuidadosamente doblado hasta convertirlo en una especie de sobre, y lacrado con un pegote rojo sin sello que ahora se muestra roto. La carta reza como sigue:

Apreciada Señora de Aguilar:

Sé de los manejos que se traen entre manos su merced, su querido primo y cierto grupo de piratas de los que también sé mucho. Si no desea que su esposo sepa tanto como yo acuda dentro de dos días a la misa de sexta en la Catedral, y lleve consigo mil ducados en monedas. Allí la estaré esperando.

Atentamente,

El Búho de Minerva.

Si los jugadores no llegaron lo bastante lejos en sus investigaciones, la propia Doña Irene les dará todas las explicaciones que necesitan, que ella solita pudo deducir nada más leer la carta: su llegada a Cartagena, el regalo de su primo, los hijos de Catalina, la confianza que le había tenido siempre a su esclava, las visitas a casa de Don Nunho supuestamente para ver a sus criaturas, etc. Todo. La señora será muy despectiva hacia Catalina, insinuando que vive enamorada de Don Nunho, reprochándole que tras toda una noche de torturas aún no haya confesado, y burlándose de ella por querer proteger a sus cachorros. Obviamente, todos los PNJs blancos de la escena

consideran que la esclava le debe más lealtad a sus amos que a nadie, hijos incluidos.

Tras las preguntas que los jugadores quieran hacerle a la esclava, que apenas puede hablar lo suficiente para negarlo todo, Doña Irene, furiosa, arrojará sobre la espalda de Catalina el contenido de un cubo de sal, provocando como es lógico un espantoso alarido, y acto seguido ordenará a dos aterrorizados esclavos que la desaten y la encierren en una habitación sin lavarle las heridas. Aún no ha terminado con ella.

A continuación, Don Ferrán ordena a los PJs que vayan inmediatamente a casa de Don Nunho y vigilen a todo el que entre o salga. Andrés, que conoce bien el quién es quién de las relaciones de La Sombra, irá con ellos para asesorarles sobre lo que vean, y Don Ferrán espera que con eso sea suficiente para dar con las personas indicadas pues, si no se equivoca, su traicionero pariente político habrá recibido esta noche una carta similar a la dirigida a su esposa y ahora mismo debe de andar como loco tratando de encontrar la manera de deshacerse del chantajista. Y Don Ferrán, como enseguida comprobaremos, intuye bien.

Antes de continuar, una nota sobre Andrés Angola: suyo ha sido el brazo que ha empuñado el látigo durante toda la noche y eso, aunque no trasluzca a su rostro hierático, le ha roto algo por dentro. Ahora mismo tiene la firme intención de fugarse cuanto antes de Cartagena para unirse a alguna de las bandas de cimarrones de los alrededores, y el Narrador es libre de utilizar esto. Tal vez los PJs quieran ayudarle, o tal vez él trate de darles esquinazo a la primera oportunidad, o tal vez no pase nada mientras los PJs estén con él, que tras toda una larga vida de servidumbre el viejo esclavo tiene paciencia para aguardar unos días a que llegue el momento adecuado.

Mientras tanto, La Sombra...

En efecto, Don Nunho ha recibido una carta similar en la que también se le cita dentro de dos días, en su caso después de completas —tras la puesta de sol—, en los astilleros de la ciudad. Es un lugar que se vuelve muy solitario a partir de esas horas, idóneo para los propósitos de Castelbuonno porque a Don Nunho, de quien supone que puede obtener más, le exige la enorme cantidad de cinco mil ducados en cualquier género de mercancía excepto esclavos, que le suponen un incómodo engorro, y comestibles o líquidos como aceite y vino, mercancías estas de precio demasiado variable y que abultan en exceso. Cinco mil ducados suponen todo un carro cargado de mercaderías, y Pierfrancesco tendrá que tomarse su tiempo para comprobarlo todo.

El plan del espadachín concluye con la huida de Cartagena esa misma noche a bordo de la *Xana*, con cuyo patrón, Luis Avilés, ya tiene todo apalabrado. Por supuesto, ya tiene reclutada media docena de secuaces, todos de lo peorcito de la ciudad, para que le cubran las espaldas durante la entrega. Las condiciones de la misma especifican que Don Nunho debe acudir subido en el carro, acompañado sólo por un esclavo y sin llevar armas. Según la carta, si Don Nunho incumple alguna de las condiciones del italiano, éste se retirará de inmediato para acudir directamente a Don Ferrán y contárselo todo. Aunque en realidad, como luego veremos, esto no sucedería así en el caso de que los PJs siguieran a Don Nunho hasta el astillero.

Por su parte, la misma mañana en la que los PJs acuden a casa de Don Ferrán, La Sombra ha hecho llamar a su secretario Don Mario da Rocha. Juntos, pasarán la mañana sumando dos y

dos para adivinar la mano de Castelbuonno en todo este asunto y trazando un plan de acción, que por supuesto no es otro que la recluta de otra media docena de matasietes para que también acudan con discreción a la cita en los astilleros.

Su principal problema va a ser que Pierfrancesco Castelbuonno no se caracteriza por ser un menguado, y ya tiene puesta la casa de Don Nunho bajo discreta vigilancia porque adivina el movimiento. Esa misma noche, Don Mario se dirigirá al barrio de Getsemaní para encontrar los hombres necesarios para su plan, y lo que va a terminar encontrando es la muerte en un oscuro callejón a manos de un letal espadachín italiano que no deja cabos sueltos.

Si los PJs, asesorados por Andrés, siguen a Don Mario da Rocha hasta la noche, podrán presenciar el duelo y descubrir así la identidad del misterioso chantajista que, además, no se espera que haya nadie por allí interesado en sus planes y habrá acudido por tanto solo, pues sabe que ese casi vejstorio de Don Mario, por muy veterano que sea, no es rival para él. Y por cierto, si se diera esta situación, puede obviarse lo de los dos pistoletas de Don Mario, por aquello de hacer más interesante la escena.

Un por cierto más: si en algún momento de la escena los jugadores deciden intervenir, habrá llegado el momento que esperaba Andrés para su fuga. Que en Getsemaní no hay muros que saltar y la noche de la selva hace invisibles a los negros. Saldrá corriendo sin más, con toda la discreción que pueda, y en diez minutos habrá desaparecido para siempre.

Y poco más. El ritmo y detalle de las situaciones debe ser administrado por cada Narrador, que debe tener en cuenta, eso sí, que pase lo que pase Doña Irene no acudirá a su cita con el chantajista. No tiene nada que ocultar a su esposo y por ello ninguna razón para pagar, y Don Ferrán se negará rotundamente a emplearla como cebo. Si los PJs no han descubierto ya a Castelbuonno, recibirán la orden de acudir a la Catedral en lugar de Doña Irene, a ver si por casualidad descubren algo. Pero sexta es la misa más concurrida, y si los PJs no saben a quién están buscando es imposible que lo encuentren. A lo mejor con un crítico en una tirada de Espíritu, y si el Narrador está de humor...

¡Ah! Y recuérdese que casi la única forma de llegar hasta los piratas del *Wrath of Nemhain* es a través del italiano, y sólo pueden llegar hasta él a través de Don Mario da Rocha o, si todo se les ha pasado ante sus narices, siguiendo tenazmente a La Sombra cuando acuda dócilmente con su esclavo, su carro, sus cinco mil ducados en mercancías y sin llevar una maldita cuchilla de matarife. Y eso será Troya, claro, que ni Castelbuonno ni sus secuaces saben que los PJs no vienen acompañando a Don Nunho, sino siguiéndole, por lo que Don Nunho, para empezar, recibirá tres bonitos ballestazos y, a partir de ahí, Dios y los jugadores dirán.

Atacando a los PJs

La otra opción para acelerar el final de la investigación es mucho más simple. Si La Sombra tiene noticia de la existencia de los PJs, cosa que puede conseguir a través de Catalina o por algún error táctico de los propios jugadores, ordenará a Don Mario que a su vez dé instrucciones y dinero a Castelbuonno para reclutar un grupo de matachines que se encargue de ellos, cosa que harán una noche cualquiera tras esperarlos a la entrada de la Posada de la Perla. El Narrador es libre de decidir el número y la composición exacta de dicho grupo de valentones, o sea si con ellos se encuentra o no el italiano. De lo que se trata, claro, es de que los PJs atrapen vivo a alguno de los asaltantes y lleguen a

través de él hasta Castelbuonno o, si es el propio Castelbuonno el capturado, hasta la resolución final del misterio. Obviamente, Pierfrancesco es un bellaco inteligente y no se hará matar por Don Mario ni por nadie, así que, llegado el caso, él solito se rendiría y cantaría lo que fuera menester para salvar el pellejo, que ya verá luego cómo se las apaña para escapar. Si por azares de la suerte el italiano es muerto durante el combate, que ya sabemos lo que pasa en este juego cuando alguien saca un crítico en esgrima, pues nada. El Narrador decidirá si continúa con la aventura o no, porque recordamos que todavía hay una mínima posibilidad de llegar hasta Luis Avilés a través de Don Mario da Rocha, que tras la muerte de Castelbuonno pasaría a negociar directamente con él. Y Luis Avilés sabe mejor que Pierfrancesco quiénes son y donde se esconden los piratas. Pero en este caso ya no habría más ayudas para los jugadores, por lo que tendrían que llegar hasta el final de su investigación ellos solitos, con el consiguiente riesgo de defenestración para los Narradores si no lo consiguen. Y, posiblemente, después tratarían de llegar hasta este humilde copista, que por algo escribe bajo pseudónimo...

Fin de la investigación

Tras la investigación y el capítulo, si las cosas han ido medianamente bien, el asunto debería quedar más o menos así:

- **Don Nunho da Galiana:** Como habrá quedado más o menos claro, su futuro depende en gran medida de las acciones de los jugadores. Si no consiguen apresar vivo a ningún testigo, Don Ferrán no podrá hacer nada contra él ni contra su honra, independientemente de lo que sepa de sus actividades. Pero, si los PJs realizan una labor a la altura de las circunstancias, el futuro de La Sombra en Cartagena y con el tiempo en todas las Indias se verá mucho más comprometido.
- **Don Mario da Rocha:** De una forma o de otra, su futuro es muy negro. Ya hemos visto cómo puede morir a manos de Pierfrancesco Castelbuonno. Pero, aunque eso no sucediera, la cosa no cambiaría mucho para él: si los PJs lo capturan y lo llevan ante Don Ferrán, éste le obligará a declarar ante la Audiencia de Cartagena en contra de su señor para abrir así el proceso contra él. A continuación, y bajo palabra de hidalgo de no darse a la fuga, Don Mario sería puesto en libertad y seguidamente asesinado por orden de La Sombra, cuya reputación quedaría así puesta en entredicho, pero no tan totalmente arruinada como en el caso de un juicio con todos los testimonios. Finalmente, aunque Don Mario alcanzara a ver milagrosamente el final del juicio, eso no le serviría de mucho cuando se viera sentado en el sillón del garrote, en el que acabaría como miserable cabeza de turco.
- **Catalina:** Una vez se descubra su implicación en la trama, sólo una cosa puede impedir que sufra una muerte lenta y horrible: la intervención de los PJs, que podrían ayudarla a escapar. Las razones humanitarias se les dan a los Aguilar una mala higa, por lo que sería imposible convencerlos de que perdonen la vida a la esclava. En cuanto a sus hijos, tres cuartos de lo mismo. Si los PJs no logran su rescate, por la fuerza o negociando con La Sombra, que todo es posible, les espera una triste vida como esclavos. Las consecuencias de rescatar a Catalina no tienen por qué ser graves, que por lo demás los PJs no lo han hecho tan mal. Sencillamente, una vez se ocupen de los piratas pueden olvidarse de volver a trabajar para La Sociedad, para la que resultan en exceso

emocionales y por tanto no muy de fiar. Y pueden olvidarse también de volver a las Españas con los gastos pagados, claro, porque eso nunca fue parte del trato y sería sólo una cortesía por parte de Don Ferrán. Respecto a asaltar la casa de los Galiana para rescatar a los dos pequeños, la cuestión está en si Don Nunho muere durante la escena o no. Si eso sucede, remitimos a los Narradores al párrafo correspondiente de la descripción de la escena en el figón de San Francisco, cuando hablábamos de degollar a los PJs. Si no sucede, Don Ferrán simplemente se lavará las manos. Que se ocupe Don Nunho de sus asuntos. Recordamos a los Narradores que la liberación de esclavos es un delito grave.

- **Luis Avilés, su familia y sus libertos:** Si los PJs llegaron hasta Luis, probablemente él y los suyos irán a la cárcel y luego acabarán todos ahorcados, que son gente pobre y no tienen quien les valga. Aunque, sólo si a los PJs se les ocurre, Don Alonso podría negociar la colaboración de Luis Avilés como guía en la inminente expedición de castigo contra los piratas, a cambio de recibir de los Aguilar el respaldo necesario para una reducción de condena. De la cárcel no se van a librar, claro, pero algo es algo.
- **Pierfrancesco Castelbuonno:** Sólo una suerte muy adversa puede hacer que este superviviente nato acabe criando malvas. Cuando las tornas se le vuelvan en contra y en la partida pinten bastos sólo intentará tres cosas: escapar, escapar y escapar. Y, si no lo consigue, negociar, negociar y negociar. Y para cualquiera de estas opciones tienen los de Palermo muchos recursos. Lo peor que podría pasarle serían un par de años de cárcel, que es lo más o menos que tardará el juicio en celebrarse.

Pasamos ahora a detallar las estadísticas de todos los PNJs implicados en la trama, en el mismo orden en que fueron presentados antes.

Dramatis Personae

Don Ferrán Aguilar

La mano que nos da de comer.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +8 (Entre mujeres).
- **Armas:** Espadín (11/8, -1)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 17; *Cultura local (Cartagena y otras):* 13; *Charlatanería:* 15; *Diplomacia:* 15; *Etiqueta:* 16; *Fingir:* 14; *Idioma (Castellano):* 14; *Juegos de azar:* 12; *Latines:* 13; *Leyes:* 11; *Liderazgo:* 13; *Seducción:* 16
- **Ventajas:** *Belleza (Muy guapo, +5), Elegante, Letrado, Riqueza.*
- **Desventajas:** *Deudas* (con Don Policarpo León), *Enemigos* (La Sombra, por supuesto), *Intolerante* (hacia los negros), *Protegidos* (su familia).

Doña Irene da Galiana

Labios de fuego, corazón de hielo.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +6 (Entre hombres).
- **Armas:** Pistoleta enjoyado (10, +0)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 13; *Charlatanería:* 12; *Diplomacia:* 16; *Etiqueta:* 18; *Fingir:* 14; *Idioma (Castellano):* 11; *Intimidación:* 12; *Seducción:* 15; *Latines:* 15
- **Ventajas:** *Belleza (Guapa, +3), Letrada, Riqueza.*
- **Desventajas:** *Enemigos (Su primo, ¿quién si no?), Intolerante (hacia los negros), Sanguinaria.*

Catalina

Un peón sobre el tablero.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 13
- **Apariencia:** +7 (Entre hombres).
- **Armas:** Ninguna.
- **Habilidades:** *Arte (Cantar y Tocar la vihuela):* 14; *Artesanías varias (oficios domésticos):* 10 a 14; *Etiqueta:* 15
- **Ventajas:** *Belleza (Muy guapa, +5), Buena memoria, Buena reputación (como esclava leal), Fuerza de Voluntad (+3), Resistencia al dolor.*
- **Desventajas:** *Esclava, Mala estrella, Protegidos (sus hijos), Secreto.*

Andrés Angola

Poeta de la sumisión.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Ninguna.
- **Habilidades:** *Conducir carro:* 9; *Cultura local (Cartagena):* 16; *Diplomacia:* 12; *Etiqueta:* 11; *Fingir:* 14; *Liderazgo:* 13; *Maña:* 12
- **Ventajas:** *Buena reputación (como esclavo leal), Intuitivo, Sentido común.*
- **Desventajas:** *Cobardía, Edad (Vejez), Esclavo, Voluntad débil (-1).*

Berta

Sí, bwana...

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 8
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Armas improvisadas (10/5, daño variable. Siempre hace Ataque Completo).
- **Habilidades:** *Artesanías varias (oficios domésticos):* 12 a 16
- **Ventajas:** *Buena reputación (como esclava leal).*
- **Desventajas:** *Edad (Vejez), Lealtad (a Doña Irene), Pecadillos (Glotonería), Problemas de peso (Gorda), Protegidos (los hijos de Doña Irene. Incluso la propia Doña Irene...), Vulnerable al dolor.*

Don Alonso Pedralbes

Leal, pase lo que pase.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera de pitones (9/6, +1)
- **Habilidades:** *Comerciar,* 15; *Cultura local (Cartagena y otras):* 16; *Charlatanería:* 12; *Diplomacia:* 14; *Etiqueta:* 12; *Fingir:* 15; *Idioma (Castellano):* 15; *Idiomas (Francés, Inglés, Neerlandés, Italiano):* 12 en cada uno; *Latines:* 10; *Leyes:* 13; *Liderazgo:* 12
- **Ventajas:** *Don de lenguas, Letrado, Riqueza.*
- **Desventajas:** *Edad (Vejez), Intolerante (hacia los negros), Lealtad (a La Sociedad, +2), Problemas de peso (Gordo).*

Capitán Don Manuel Pedralbes

Lo de servir a los Aguilar le viene de familia.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1
- **Armas:** Ropera (12/8, +2), dos Pistolas (11, +1. Sólo en caso de combate inminente)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 12; *Cultura local (Caribe occidental):* 12; *Liderazgo:* 13; *Marinería:* 12; *Nadar:* 10; *Navegación:* 14
- **Ventajas:** *Belleza (Atractivo +1), Cargo (Capitán de barco), Letrado.*
- **Desventajas:** *Lealtad (a La Sociedad), Pecadillos (Jaranero)*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, sombrero. En caso de combate inminente, además: colete, botas, guantes.

Don Melchor Morales y Don Gaspar Noguera

¡Cuñaaaos!

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Sendas roperas, de puro adorno (8/6, +1)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 11; *Latines:* 13; *Leyes:* 12
- **Ventajas:** *Letrados, Riqueza*
- **Desventajas:** *Codiciosos.*

Fray Agustín de Santaclara

Dos leyes para un solo hombre, y siempre escoge la que más le conviene.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Ninguna.
- **Habilidades:** *Latines:* 13; *Leyes:* 16; *Teología:* 14
- **Ventajas:** *Letrado, Sacerdocio.*
- **Desventajas:** *Borracho, Fealdad (-1), Pecadillos (Lujurioso. Le vuelven loco los pechos grandes), Problemas de peso (Gordo).*

Capitán Ángel Gramajo

El dinero todo lo puede, y aquí tienen la prueba.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -7
- **Armas:** Ropera mata amigos (16/11, +2), Daga de guardamano con rompepuntas (14/11, +1)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 10; *Charlatanería:* 16; *Juegos de azar:* 11; *Táctica:* 12; *Teología:* 7
- **Ventajas:** *Buena estrella, Cargo (Capitán de milicia y Corredor de Lonja), Espadachín, Iniciativa, Resistencia al alcohol, Resistencia al dolor, Riqueza.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas (su vida gira en torno a ellas), Defecto físico (Duro de oído), Edad (Vejez), Fealdad (por las cicatrices y su aspecto desarrapado. Y de todas formas él nunca fue un Adonis. -2), Impulsivo, Pecadillos (Jaranero, Lujurioso y Mal genio), Protegidos (la China), Sanguinario.*
- **Protecciones:** Camisa acolchada.

- **Maniobras de esgrima:** Entrenamiento de la mano torpe +3, Esgrima de espada y daga +3, Desenvainar, Entrada, Cuchillada, Trabrar.

Capitán Sebastián Arbizu

Intrépido capitán de mar y guerra, de Mundaka para más señas.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 16
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 13
- **Apariencia:** -4
- **Armas:** Chafarote enorme (16/8, +5), Rodela (13); dos Pistolas de silla (11, +1)
- **Habilidades:** *Artillería:* 16; *Construcción (Carpintería naval):* 14; *Cultura local (Sur y Sudeste del Caribe, Ruta de Los Galeones):* 10; *Cultura local (Mar Cantábrico, Golfo de Vizcaya, Canal de la Mancha, Mar del Norte):* 14; *Estrategia (Naval):* 15; *Habla marinera:* 16; *Idioma (Castellano):* 11; *Intimidación:* 13; *Juegos de azar:* 12; *Liderazgo:* 11; *Marinería:* 13; *Nadar:* 16; *Navegación:* 18; *Orientación:* 16; *Supervivencia (en el mar):* 13
- **Ventajas:** *Cargo (Capitán de barco), Estómago de hierro, Resistencia al dolor.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas (habla malsonante), Fealdad (por la quemadura, -2), Intolerante (hacia los protestantes), Pecadillos (Tozudez).*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, colete, botas, guantes, sombrero. Cuando puede prepararse para un combate cambia el colete, los guantes y el sombrero por un coselete con escarcelas, sendos guanteletes y una borgoñota. Recordamos que los guanteletes restan uno a sus Reflejos a efectos de combate.

El marinero Hawkins

Hereje despreciable, pero necesario.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Alfanje de abordaje (12/7, +1), Cabilla (12, +0. Siempre coge una antes de cada combate, por si acaso)
- **Habilidades:** *Artillería:* 13; *Habla marinera (en castellano):* 9; *Idioma (Castellano):* 10; *Marinería:* 15; *Nadar:* 11; *Táctica:* 12; *Trepar:* 12
- **Ventajas:** *Agilidad, Estómago de hierro.*
- **Desventajas:** *Defecto físico (Tuerto), Pecadillos (Supersticioso), Villano (maldito inglés...)*
- **Protecciones:** Colete de cuero, sólo cuando sabe que va a entrar en combate.

Don Policarpo León

El rey de la selva cartagenera.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 15
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +2
- **Armas:** ¿Cuentan varias docenas de matasietes a sueldo?
- **Habilidades:** *Comerciar:* 18; *Cultura local (Cartagena):* 18; *Charlatanería:* 15; *Fingir:* 14; *Intimidación:* 16; *Liderazgo:* 13; *Diplomacia:* 19; *Etiqueta:* 13
- **Ventajas:** Buena estrella, Cargo (Condestable mayor de Cartagena), Carisma +3, Intuitivo, Riqueza.
- **Desventajas:** Codicioso, Edad (Vejez), Pecadillos (Mal genio), Problemas de peso (Gordo).

Juan Merchante

Autónomo del Siglo de Oro.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Chafarote (12/6, +2)
- **Habilidades:** *Artesanía (Marroquinería):* 8; *Comerciar:* 13; *Cultura local (Interior de Nueva Granada):* 13; *Curar:* 10; *Idiomas* 9 en todos; *Maña:* 11; *Orientación:* 11; *Supervivencia (en la selva):* 12; *Venenos:* 10
- **Ventajas:** Aliados (Toda su familia), Don de lenguas, Fuerza de voluntad +1, Salud de hierro +1
- **Desventajas:** Deudas (con Don Ferrán Aguilar), Edad (Vejez), Fealdad -1, Mala estrella, Pobreza, Protegidos.

Tres hijos de Juan Merchante

Veinteañeros saludables y fornidos.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Machetes de desbrozar (12/6, +2. Equivalen a alfanjes de abordaje)
- **Habilidades:** Las mismas que su padre, con un -2 a cada una, más *Táctica* (sólo cuando estos tres pelean juntos): 10
- **Ventajas:** Aliados (Toda su familia), Salud de hierro +2, Sentido de la orientación
- **Desventajas:** Impulsivos, Lealtad (entre todos los hermanos), Pobreza.

Tres hijos más

Zagales espabilados y un poco trastos.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Cuchillos (12/6, +1), Hondas (13, +1)
- **Habilidades:** *Callejeo:* 9; *Cultura local (Cartagena):* 10; *Maña:* 8; *Orientación:* Ratear: 11; *Recursos:* 12; *Sigilo:* 13; 9; *Trepar:* 16
- **Ventajas:** Agilidad, Aliados (Toda su familia), Sentidos desarrollados (entre los tres tienen Vista, Oído, y Gusto y Olfato).
- **Desventajas:** Edad (Juventud), Lealtad (entre todos los hermanos), Pobreza.

Doña Antonia Suárez

La viuda alegre.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +6 (con los hombres).
- **Armas:** Pistolete enjoyado (10, +1).
- **Habilidades:** *Comerciar:* 14; *Liderazgo:* 11; *Seducción:* 15
- **Ventajas:** Belleza (Guapa, +3), Carisma +1, Intuitiva, Riqueza,
- **Desventajas:** Codiciosa, Deudas (con Don Ferrán Aguilar), Pecadillos (Lujuria)

Capitán Don Máximo de Orellana

Un hombre prudente y un empleado con suerte.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Ropera (12/8, +2)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 11; *Cultura local (Áreas navegables del Caribe):* 13; *Diplomacia:* 11; *Liderazgo:* 12; *Marinería:* 12; *Nadar:* 10; *Orientación:* 13; *Navegación:* 14
- **Ventajas:** Aliados (Doña Antonia Suárez), Belleza (Atractivo, +1), Cargo (Capitán de barco), Sentido común.
- **Desventajas:** Defecto físico (Calvo y Pendiente), Lealtad (a Doña Antonia), Pecadillos (Lujuria y Supersticioso).
- **Protecciones:** Camisa acolchada, botas, sombrero.

Maestre de barco Don Gonzalo Carvajal

Amigo de sus amigos.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Ropera (12/8, +1)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 10; *Cultura local (Áreas navegables del Caribe):* 13; *Diplomacia:* 10; *Liderazgo:* 13; *Marinería:* 13; *Nadar:* 12; *Orientación:* 12; *Navegación:* 12.
- **Ventajas:** *Aliados (el capitán Orellana), Cargo (Maestre de barco)*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, botas, sombrero.

Doña Carlota Horcajo

Carlota hasta anteayer.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +6 (entre hombres)
- **Armas:** Ninguna.
- **Habilidades:** *Arte (Cantar, Bailar, Tocar la vihuela):* 12 en todas; *Etiqueta:* 11; *Seducción:* 13.
- **Ventajas:** *Belleza (Guapa +3)*
- **Desventajas:** *Pecadillos (Lujuria, más bien "Pájaros en la cabeza"), Sinceridad, Timidez -1, Voluntad débil -2.*

Don Nunho da Galiana

La Sombra.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 15
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1
- **Armas:** Ropera (11/7, +2)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 17; *Cultura local (Cartagena):* 16; *Charlatanería:* 15; *Diplomacia:* 14; *Etiqueta:* 14; *Fingir:* 20; *Idioma (Castellano):* 13; *Idioma (Neerlandés):* 15; *Liderazgo:* 15; *Latines:* 16; *Leyes:* 14
- **Ventajas:** *Intuitivo, Riqueza.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas (sus andares sigilosos ponen nerviosos a muchos), Lealtad (a su familia, especialmente a su padre), Problemas de peso (Flaco), Secreto.*

Don Mario da Rocha

Un pasado oscuro y un futuro muy negro.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -2.
- **Armas:** Ropera de pitones (13/9, +2), dos Pistoletes (11, +0)
- **Habilidades:** *Artillería:* 10; *Callejeo:* 13; *Comerciar:* 12; *Cultura local* (Varios lugares del Caribe y también varias áreas navegables de todo el mundo. La puntuación dada es para Cartagena): 15; *Charlatanería:* 11; *Diplomacia:* 13; *Estrategia (Naval):* 10; *Etiqueta:* 10; *Fingir:* 11; *Habla de germania:* 11; *Habla marinera:* 14; *Juegos de azar:* 15; *Latines:* 11; *Liderazgo:* 10; *Marinería:* 12; *Nadar:* 11; *Navegación:* 14; *Orientación:* 13; *Supervivencia (en el mar):* 12
- **Ventajas:** *Espadachín, Estómago de hierro, Letrado, Resistencia al dolor.*
- **Desventajas:** *Edad (Vejez), Fealdad -1, Lealtad (a Don Nunho da Galiana), Pecadillos (Obsesivo, en su caso con el juego), Problemas de peso (Gordo), Secreto.*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, botas, sombrero.
- **Maniobras de esgrima:** A fondo, Finta, Respuesta, Incremento de daño a nivel 2.

Pierfrancesco Castelbuonno

Donde no hay conciencia no puede haber escrúpulos.

- **Destreza:** 15
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 16
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +7 (entre mujeres).
- **Armas:** Colichemarde personal (19/15, +2), Capa (17), dos Pistoletes (16, +1), Lanzar cuchillo (15, +2). También suele llevar dos, uno en cada bota)
- **Habilidades:** *Abrir cerraduras:* 14; *Cabalar:* 14; *Callejeo:* 14; *Cultura local (Cartagena):* 12; *Charlatanería:* 14; *Diplomacia:* 14; *Etiqueta:* 12; *Fingir:* 13; *Idioma (Castellano y Portugués):* 12; *Intimidación:* 14; *Seducción:* 12; *Sigilo:* 16; *Trepar:* 12; *Venenos:* 13
- **Ventajas:** *Agilidad, Belleza (Guapo, +3), Elegante, Escuela de esgrima italiana, Espadachín, Fuerza de voluntad +1, Iniciativa, Resistencia física (Sueño ligero), Sentidos desarrollados (Oído).*
- **Desventajas:** *Codicioso, Indisciplinado, Mala reputación (como lindo. Poca gente en Getsemaní lo sabe de veras, pero muchos intuyen que el italiano no es trigo limpio y hay rumores), Secreto.*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, botas, sombrero, herruero. En situaciones de riesgo, añade a esto guantes y un colete, y siempre lleva el colichemarde enfundado en un tahali de valentón con bordados y puntillas.

- **Maniobras de esgrima:** Desenvainar, Ataque rápido, Parada instintiva, Respuesta, Aumentar número de paradas nivel 3, Entrenamiento de la mano torpe nivel 1, y las tres maniobras con capa: Trabrar, Fintar y Cegar.
- **Bottas de la escuela italiana:** Todas las maniobras, excepto la Defensa florentina.

Matasietes contratados por Pierfrancesco

Estocadas baratas, baratas.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Roperas (12/8, +3), Dagas de guardamano (11/8, +1), Ballestas (12, +0)
- **Habilidades:** *Sigilo:* 11; *Habla de germania:* 12
- **Ventajas:** *Espadachines.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas* varias.
- **Protecciones:** Camisas acolchadas, coletes, botas, guantes.
- **Maniobras de esgrima:** Esgrima de ropera y daga +3.

Estas mismas estadísticas pueden aprovecharse para cualquier otro encuentro con valentones o similares que puedan tener que afrontar los PJs, como por ejemplo en el caso de que tengan algún encontronazo en el puerto esclavista de Ribeira Grande. En esta circunstancia, habría que cambiar la habilidad de *Ballesta* por la de *Látigo*.

Luis Avilés

Un visionario de la economía sumergida.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Hacha de batalla (14/7, +5), dos Pistolas (10, +0)
- **Habilidades:** *Callejeo:* 11; *Comerciar:* 13; *Cultura local (Cartagena y costas vecinas):* 12; *Diplomacia:* 10; *Habla de germania:* 12; *Habla marinera:* 13; *Intimidación:* 12; *Liderazgo:* 9; *Maña:* 12; *Nadar:* 13; *Orientación:* 10; *Navegación:* 13
- **Ventajas:** *Resistencia al dolor, Patrimonio* (su barco...).
- **Desventajas:** *Deudas* (...que aún está pagando), *Pecadillos (Mal genio), Protegidos* (su familia), *Secreto, Villano.*

Jonás Avilés

De tal palo...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11

- **Apariencia:** -4
- **Armas:** Alfange de abordaje (12/7, +1), Daga de rodela (14/9, +1), dos Pistolas (10, +1)
- **Habilidades:** *Callejeo:* 8; *Comerciar:* 9; *Cultura local (Cartagena y costas vecinas):* 10; *Habla de germania:* 9; *Habla marinera:* 11; *Maña:* 11; *Nadar:* 10; *Orientación:* 11; *Navegación:* 9
- **Ventajas:** *Agilidad, Escuela de esgrima (Daga de rodela), Sentido desarrollado (Vista).*
- **Desventajas:** *Edad (Juventud), Impulsivo, Pecadillos (Pereza), Villano.*
- **Maniobras de esgrima de Daga de rodela:** Entrenamiento en daga de rodela.

Conclusiones de esta parte y Recompensas

Dada la extensión y la dificultad del presente capítulo, el total de PX es potencialmente bastante elevado. Consideramos que, si un grupo de jugadores ha conseguido todos los objetivos de esta parte, se los merece.

- Si intuyeron la colaboración entre Catalina y La Sombra durante la primera reunión con Don Ferrán y Don Alonso en el figón de San Francisco: 5 PX.
- Si descubrieron a Catalina investigando por sí mismos: 3 PX.
- Si se atascaron en la investigación pero de todas formas lograron seguir los acontecimientos hasta descubrir a La Sombra: 1 PX.
- Por capturar vivo a Pierfrancesco Castelbuonno: 1 PX.
- Si evitaron la muerte de Catalina: 1 PX, y otro PX más si además rescataron a sus hijos sin matar a Don Nunho da Galiana.
- Por una interpretación interesante: 1 PX.
- Por una investigación inteligente: 1 PX.
- Por tomar adecuadas decisiones en combate (captura de prisioneros, evitar meterse en peleas innecesarias...): 1 PX.

Capítulo IV: El Albatros

Si los PJs lograron capturar a Castelbuonno, a Don Mario da Rocha, o a ambos, el *Albatros* estará listo para la faena cinco días después de haberlos llevado ante la justicia. En caso contrario, de igual forma Don Ferrán conseguirá los materiales, pero sólo tras una dura negociación que llevará dos semanas y le obligará a mayores desembolsos.

Lo más probable es que si llegaron hasta cualquiera de los dos sicarios hayan logrado también descubrir la implicación de Luis Avilés, que es quien mejor conoce la ubicación de los piratas y puede por tanto dar explicaciones más detalladas. De todas formas, y como ya dijimos, Pierfrancesco Castelbuonno conoce lo suficiente para dar con ellos.

Sea como sea, ya tenemos casi todo el pescado vendido. Lo único que resta es cargar el *Albatros* de cañones y hombres, incluyendo, por supuesto, a los PJs, y zarpar rumbo al refugio de *Wild Bill* McCoy y sus piratas para darles su merecido.

El Albatros

Demostrando que la esperanza es una valiosa aliada, Don Ferrán ha tirado lo poco que quedaba de su casa por la ventana y ha invertido en la construcción este barco una cantidad ingente de recursos, el último derroche que se podía permitir. Y el resultado, a todas luces, lo vale. Gracias al asesoramiento de Don Sebastián Arbizu, conocedor de las últimas técnicas y los más recientes diseños de los astilleros de Dunquerque, el *Albatros* optimiza al máximo su relación tonelaje-velocidad y se muestra majestuoso, algo a medio camino entre un mercante y una fragata, sin duda el navío más moderno de todo el Caribe actual.

Por deseo expreso de Don Ferrán, su mujer ha servido como modelo para el rostro de la escultura del mascarón de proa, que la presenta como una ninfa o algún ser mitológico volando arrodillada sobre el lomo de un enorme albatros con las alas extendidas. La escultura es una obra maestra de la técnica de ropa mojada, lo mejor que pueden dar de sí los talleres indianos. Por lo demás, los acabados del barco son también de lo mejor. La madera huele todavía a nueva y, tras su primera navegación, los distintos ornamentos de metal de las bordas y los aparejos, así como las letras de forja que desde la popa rezan su nombre, han sido vueltas a pulir y engrasar hasta hacerlas brillar bajo el sol tropical.

Las características de este portentoso navío se facilitan un poco más adelante, al final del capítulo.

A cazar piratas

El *Albatros* zarpa al amanecer del día indicado, con la pleamar. Lleva como capitán y condestable a Don Sebastián Arbizu, con Don Manuel Pedralbes provisionalmente destinado bajo sus órdenes en funciones de maestro y contramaestre, y un andaluz llamado Don Diego Heredia como piloto. Cuando llegue el momento del combate, el tuerto marinero Hawkins, un hombre experimentado, hará las veces de condestable o jefe de los artilleros, una brigada de libertos negros enrolados en este barco por orden de Don Policarpo León y que habitualmente prestan servicio en los dos fuertes a ambos lados de la entrada de la Bahía Pequeña, Castillo Grande y Manzanillo. El resto de los marineros de a bordo son, como en el *Santa Marta*, una mayoría de portugueses y una minoría de andaluces, principalmente, aunque hay también dos mestizos de indio y tres mulatos libres.

Para ensalzar su salida de Cartagena el capitán Arbizu, recubierto de metal pulido y desafiando al mundo en toda su gloria guerrera, ordena nada más cruzar la Bocagrande hacia mar abierto el disparo de una atronadora salva con todos los cañones que enloquece las aves de alrededor y despierta a toda la ciudad. El *Albatros* tiembla desde la quilla hasta la cofa.

El viaje hasta Los Roques dura once días y no presenta complicación alguna, aunque llegar hasta la isla donde se encuentra fondeado el *Wrath of Nemhain*, el cayo actualmente conocido como Madrisqui —que por el tiempo de esta aventura no tiene todavía nombre propio—, es una operación más delicada debido a la presencia en todo el archipiélago de bajíos y otras barreras naturales. La traducción de esto es simple: si Luis Avilés viaja a bordo del *Albatros*, éste podrá aprovechar la noche para llegar hasta *Distancia Media* del refugio y del barco, pasando por entre Los Noronquises y el Gran Roque, y quedar en una posición adecuada para embocar rápidamente la pequeña bahía que divide el cayo Madrisqui en dos, que es el lugar exacto donde se encuentra fondeado el barco pirata. La aproximación a

la bahía es imposible sin disponer al menos de la luz del amanecer. En caso de no contar con la colaboración del contrabandista asturiano, el *Albatros* tendrá que aproximarse al refugio pirata a plena luz del día, y será avistado desde una *Distancia Muy Larga* por los vigías que *Wild Bill McCoy* mantiene encaramados en puestos estratégicos de observación bajo la copa de algunas altas palmeras.

Las dos escenas que pueden resultar de esto serán completamente diferentes entre sí.

Reacción de los piratas ante un ataque sorpresa

En el caso de que el *Albatros* haya conseguido aproximarse sigilosamente al cayo, *Wild Bill* sólo tendrá tiempo de embarcar a sus hombres y prepararse para el inminente cañoneo sin tiempo siquiera para levar el ancla. De todas formas, el precavido capitán pirata mantiene siempre dispuestos dos enormes cañones en tierra, uno a cada lado de la bahía, que pueden disparar a *Distancia Corta*, con su correspondiente +5, a cualquier barco que invada su espacio de acción. Como Luis Avilés desconoce la existencia de estas piezas, sólo en el caso de que el capitán Arbizu o alguno de los PJs obtengan una tirada *Difícil* de Espíritu podrán prever el ataque y medir la Velocidad de Maniobra del *Albatros* con la Velocidad de los artilleros para tratar de disparar antes, porque ambas piezas y sus dotaciones están muy bien cubiertas entre la espesura. Por lo demás, estos cañones que, como hemos dicho, son de muy gran calibre, disparan sólo balas normales —porque están ahí para hundir barcos atacantes— y hacen un 50% más de daño del que aparece listado en la Tabla de daños a Embarcaciones los PAB número 2, página 97, sobre la que recordamos se publicaron algunas correcciones en los PAB número 3, página 52.

En cuanto al combate con el propio *Wrath of Nemhain*, consideramos que la especial naturaleza táctica del encuentro impone la aplicación de algunas reglas caseras. A saber:

A pesar del factor sorpresa, el *Albatros* está obligado a irrumpir en la bahía navegando de frente, mientras que el *Wrath of Nemhain* está lógicamente dispuesto en una posición lo más ventajosa posible de cara a esta misma situación. Es decir, que está atravesado en la bahía, ofreciendo al invasor toda una borda de cañones dispuestos para disparar. Es cierto que está atrapado, inmovilizado y en una situación desesperada, pero al menos podrá lanzar una andanada con total impunidad antes de que el capitán Arbizu, es decir el Narrador, decida si maniobra para poder responder al cañoneo o continúa su marcha para intentar directamente el abordaje.

También creemos que es necesario ignorar los modificadores de navegabilidad del *Wrath of Nemhain*, que se encuentra prácticamente inmovilizado. Pero tampoco aplicaremos excesivos penalizadores, porque el capitán McCoy habrá ordenado sacar los remos para poder así, al menos, pivotar. Tan sólo un -1 por la dificultad de bogar para mover un barco anclado.

En cuanto al uso de la Tabla de Daños a Embarcaciones, es justo que, si el *Albatros* no puede cañonear al *Wrath of Nemhain*, éste tampoco puede acertarle directamente en su bodega de cañones. Y, por supuesto, tampoco en el timón. Ambos resultados se tratarán, pues, como aciertos en el Casco. Sin embargo, el *Albatros* no lleva en este viaje ningún tipo de carga, sólo cañones y marineros, por lo que un resultado de impacto en la bodega se tomará como uno en la cubierta de cañones, porque

las balas disparadas pueden atravesar el casco de la proa del *Albatros* y alcanzar ese punto.

Por último indicamos que, una vez el *Albatros* irrumpa en la bahía, los dos buques se encontrarán a *Distancia Corta*, pudiendo alcanzarse la *Distancia de Abordaje* de forma automática al turno siguiente si el capitán Arbizu así lo desea. Lo que sigue es hierro, sangre y mierda. Pasa al punto "*Abordando el barco pirata*".

Reacción de los piratas si disponen de más tiempo

Si el *Albatros* no dispone de la ayuda de Luis Avilés y tiene que aproximarse al refugio del *Wrath of Nemhain* a plena luz del día, el capitán *Wild Bill McCoy* optará definitivamente por la huida. Para cuando consiguiese sacar su barco de la bahía, el capitán Arbizu habrá tenido tiempo de llevar su barco hasta una *Distancia Media* de su objetivo, y en esos términos se iniciaría la persecución siguiendo las reglas publicadas en los PAB número 2. La velocidad inicial de los piratas será de un nudo por hora, y conseguirán aumentarla a un ritmo de uno, dos o tres nudos por hora, según sea la tirada del capitán McCoy un fallo, un acierto o un crítico, hasta alcanzar su máximo de once nudos por hora. Así, el modificador a las tiradas del *Wrath of Nemhain* debido a su velocidad irá cambiando a medida que avancen los turnos. El *Albatros* comienza la persecución, por supuesto, a su velocidad máxima, pero el capitán McCoy no es ningún inepto. El principal motivo por el que ha escogido precisamente esa isla como refugio no ha sido sólo la presencia de la bahía que le da cobijo y le permite emplazar sus dos mastodónticos cañones. Además, la salida de esa bahía está directamente apuntada hacia la Boca del Medio de la barrera de coral que encierra todo el archipiélago por el este. Esta boca, como puede comprobarse en el plano, se encuentra a su vez protegida por una barrera coralina submarina que impide el paso de cualquier embarcación con más de tres metros de calado, pero al menos a la luz del día es perfectamente visible. Así, el capitán Arbizu no tendrá más remedio que rodear toda la barrera por el norte y efectuar una tirada de navegación para superar el estrecho paso sin embarrancar. Estas acciones le retrasarán dos turnos, contando, claro, con que todo salga bien. Y, mientras tanto, el *Wrath of Nemhain* se alejará más y más, aunque en ningún caso más allá del borde de la *Distancia Muy Lejana*. Es previsible que la ventaja inicial de velocidad del *Albatros* sea suficiente para recortar esa distancia lo suficiente al menos como para volver hasta *Distancia Media*, punto en el cual probablemente el propio *Wild Bill McCoy* decida hacer frente a la amenaza a cañonazos, pues recordemos que, aunque en este caso el escocés no disponga de información confidencial, las debilidades de la artillería española son cosa conocida.

Abordando el barco pirata

Presentaremos al final del capítulo cuatro estadísticas para PNJs piratas. Las de *Wild Bill McCoy*, las del enorme mestizo armado con un *maquahuítl* del que en algún momento hemos hablado, las de un grupo de *Piratas corrientes*, que representan al grueso de la tripulación y, por último, las de otro grupo a los que llamaremos *Piratas indómitos*. Es sobre todo este grupo el que requiere de una explicación: estará compuesto por tantos piratas como PJs participen en el abordaje, y se hará fuerte en el castillo de popa del *Wrath of Nemhain* desde donde rechazarán tenazmente todos los ataques que sean necesarios hasta que los PJs se enfrenten cara a cara con ellos. Obviamente, todos los

miembros de este grupo lucharán por su libertad hasta la muerte, inasequibles a la derrota. Por sorprendente que resulte, el resto de los piratas no se rendirá hasta que este grupo y al menos su capitán, el enorme indio, o dos tercios de ellos hayan caído. Saben lo que les espera si se entregan, así que no tienen mucho que perder. Los *Piratas indómitos* no se rendirán pase lo que pase, aunque tengan que pelear solos.

Tras la victoria

Una vez finalizado el combate los PJs y el resto de la tripulación del *Albatros* podrán saquear el pequeño poblado de los piratas, en el que se almacena un considerable botín que cada Narrador podrá determinar a su gusto a partir de las informaciones facilitadas cuando se detallaron todos los ataques perpetrados contra La Sociedad. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que la mayor parte de las mercancías han sido vendidas, por lo que lo más sustancioso del botín, que legalmente pertenece a Don Ferrán, será dinero en efectivo, joyas, metales preciosos y los dos enormes cañones que se encontraban situados a la entrada de la bahía. Teóricamente, entre toda la tripulación no puede repartirse más de un diez por ciento de todo lo recuperado, aunque cada cual se las apañará para escamotear lo que pueda.

En cuanto al *Wrath of Nemhain*, el capitán Arbizu lo requisará si ha quedado lo bastante entero. En caso contrario, sacará de él todo lo que haya de valor y ordenará pegarle fuego.

Los piratas capturados serán encadenados y llevados a Cartagena, donde serán ahorcados una semana después.

Una vez eliminada la amenaza pirata, el trabajo de Don Sebastián Arbizu para La Sociedad habrá concluido. Él es un soldado, no un mercader. Pero como le ha cogido gusto al calor de los trópicos, tan diferente de las insoportables condiciones de los mares de la Europa septentrional, optará por enrolarse en la flota de galeras guardacostas de Cartagena en lugar de volver a la Península, para seguir ahorcando piratas y malditos contrabandistas herejes, que es lo que le gusta de verdad.

En cuanto a los PJs, una vez hayan cobrado su recompensa, que el Narrador puede aumentar en cien o doscientos reales si desempeñaron un papel lo bastante bueno, son libres de volver a la Península con los gastos pagados —o no, como ya vimos—, o de quedarse en Cartagena para comenzar una nueva vida trabajando para La Sociedad o por su cuenta, según quieran y puedan.

Si los piratas consiguieron escapar tras la persecución, los PJs cobrarán igualmente, que eso no es culpa suya. Aunque Don Ferrán, que como hemos ido viendo es un hombre no demasiado justo y que barre siempre para su propia casa, tratará de escamotearles cien o doscientos reales por no haber terminado el trabajo. De todas formas, recomendamos a los Narradores trampear con las tiradas cuanto sea necesario para que el enfrentamiento entre las dos naves, verdadero clímax de esta historia, llegue finalmente a producirse. Vaya rollo si no.

Presentamos a continuación las estadísticas de todos los PNJs implicados en esta parte de la aventura, así como las de los dos barcos que deben enfrentarse.

Tripulación del Albatros

Don Diego Heredia

Un hombre prudente.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera (10/7, +1), dos Pistolas (8, +1. Sólo ante la proximidad de un combate).
- **Habilidades:** *Cartografía* 12; *Comerciar* 9; *Cultura local (Áreas navegables del Caribe)*: 15; *Habla Marinera* 14; *Idiomas (Portugués)*: 9; *Liderazgo* 11; *Marinería* 11; *Nadar* 9; *Navegación* 14; *Orientación* 11; *Tregar* 10.
- **Ventajas:** Buena reputación (como piloto profesional y conocedor del Caribe), *Cargo (Piloto de barco)*, *Letrado*.
- **Desventajas:** *Lealtad* (a la cadena de mando de su barco), *Pecadillos (Supersticioso)*.
- **Protecciones:** Sólo en caso de combate inminente: camisa acolchada, colete, botas, guantes, sombrero.

Don Diego es marino mercante, no militar, así que no participará en el abordaje. En lugar de ello, se quedará al mando del *Albatros*, porque tanto el capitán Arbizu, que es un soldado, como Don Manuel Pedralbes, que es un joven bastante impetuoso, sí que se unirán a la refriega.

Marineros del Albatros

Hombres acerados de mirada vieja.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Chafarotes (12/8, +2), Armas de fuego (11, +3, en el caso de los arcabuces).
- **Habilidades:** *Artillería* (o cualquier otra especialidad): 12; *Juegos de azar*: 11; *Marinería*: 13; *Nadar*: 10; *Habla marinera*: 14
- **Ventajas:** *Estómagos de hierro*.
- **Desventajas:** *Pecadillos (Supersticiosos)*, *Pobreza*.

Las estadísticas valen para cualquier marinero con el que los PJs puedan tener trato durante toda la aventura. Por simplificar, asumiremos que todas las armas de fuego que se emplean durante el combate entre el *Albatros* y el *Wrath of Nemhain* son mosquetes de mecha, aunque en el *Albatros* sólo dispondrán de ellos aquellos marineros destinados por el capitán Arbizu a puestos de tirador.

Tripulación del Wrath of Nemhain

Capitán Wild Bill McCoy

Pirata cojo con pata de palo, con parche en el ojo, con cara de malo...

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 16
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 7
- **Bríos:** 15
- **Apariencia:** -7
- **Armas:** Espada pesada afarolada (14/9, +4), Broquel (14, +1 a defensa por Iniciativa), dos Pistolas de silla (11, +5)
- **Habilidades:** *Artillería*: 15; *Callejeo*: 11; *Comerciar*: 12; *Cultura local (Áreas navegables del Caribe)*: 13; *Área navegable de la costa norteamericana*: 10; *Ruta trasatlántica septentrional*: 11; *Mar del Norte*: 12; *Estrategia (Naval)*: 15; *Habla marinera*: 16; *Idioma (Castellano)*: 8; *Intimidación*: 17; *Liderazgo*: 18; *Marinería*: 12; *Navegación*: 13; *Orientación*: 11; *Supervivencia* (en el mar): 13
- **Ventajas:** *Carisma* +3, *Escuela de esgrima de espada pesada*, *Estómago de hierro*, *Iniciativa*, *Resistencia al dolor*, *Riqueza*.
- **Desventajas:** *Codicioso*, *Costumbres odiosas* (bueno, hablamos de un pirata escocés...), *Defecto físico (Cojo y Tuerto)*, *Edad (Vejez)*, *Enemigos* (Don Ferrán Aguilar), *Fealdad* (por lo de la cara de malo, para empezar. -2), *Impulsivo*, *Pecadillos (Lujuria, Tozudez)*, *Villano* (Pirata).
- **Protecciones:** Camisa acolchada, colete de cuero, guantes, boina escocesa (equivale a un sombrero).
- **Maniobras de esgrima:** *Angriff Pappenheim*, *Cut*, *Parry*, *Antuvión*, *Tajo rápido*, *Tajo*, *Esgrima con espada y broquel*, *Mustacchio*, Aumento del número de paradas +2, Aumento de daño +2.

Bull

Mucho músculo y poco cerebro.

- **Destreza:** 8
- **Espíritu:** 8
- **Fortaleza:** 16
- **Ingenio:** 8
- **Reflejos:** 8
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -12
- **Armas:** *Maquahútl* a dos manos (18/9, +5)
- **Habilidades:** *Intimidación*: 16
- **Ventajas:** *Resistencia al dolor*, *Salud de hierro* +2, *Sentidos desarrollados (Gusto y olfato)*
- **Desventajas:** *Gigantismo*, *Fealdad* -4, *Honor* (a su manera, pero lo tiene), *Impulsivo*, *Intolerante* (hacia españoles y portugueses), *Pecadillos (Tozudez y Mal genio)*, *Primitivismo*, *Sanguinario*, *Timidez* -3, *Mestizaje* (Indio, que no es mestizo como pensaba el capitán Arbizu).

Piratas corrientes

Ron, ron, ron...

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** *Broadswords* (12/6, +3); Armas de fuego (11, +4, en el caso de los arcabuces).
- **Habilidades:** *Artillería* (o cualquier otra especialidad): 12; *Juegos de azar:* 12; *Marinería:* 12; *Nadar:* 10; *Habla marinera:* 14
- **Ventajas:** *Estómagos de hierro.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas* varias, *Lealtad* (a su capitán).
- **Protecciones:** Coletos de cuero.

Para representar que los piratas están ligeramente mejor armados que sus oponentes, sobre todo en lo que respecta a las armas de fuego, durante los tres primeros turnos tras el abordaje caerán dos marineros más de los que dicte la tirada, si es *Wild Bill* quien la gana, o al menos dos aunque el capitán McCoy falle dicha tirada.

Piratas indómitos

... ¡la botella de ron!

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** *Broadswords* (13/7, +3); Rodelas (12); dos Pistolas cada uno (12, +1)
- **Habilidades:** *Artillería* (o cualquier otra especialidad): 12; *Juegos de azar:* 12; *Marinería:* 12; *Nadar:* 10; *Habla marinera:* 14
- **Ventajas:** *Estómagos de hierro*, *Fuerza de voluntad* +3.
- **Desventajas:** *Impulsivos*, *Lealtad* (a sus propios ideales piráticos), *Pecadillos (Tozudez)*, *Villanos*.
- **Protecciones:** Coletos de cuero.
- **Maniobras de esgrima:** Esgrima de espada y rodela, *Mustacchio*, Carga de rodelas, Muro de rodelas.

Aunque estos piratas disponen de dos pistolas cada uno, es muy probable que, para cuando los PJs se enfrenten a ellos, ya las hayan disparado.

Los Barcos

El *Albatros*

- **Dimensiones:** 40 m. de eslora, 10 m. de manga, 5 m. de calado, 4 m. de francobordo.

Tipo	Mástiles	Tripulación	Tonelaje
Mercante	3	30	500
Velocidad	Navegabilidad	Cañones	Casco
8 / 10	+1	20	24

Una maravilla de la construcción naval. Tanto en su aspecto como en sus prestaciones, no queda muy claro si el *Albatros* es un mercante de tamaño medio o una fragata enorme. Posee tres enormes bodegas, aparejos y velas cuadradas propios de un barco de guerra, y portillas para cañones y para remeros. Como puede comprobarse, es mucho más rápido que cualquier otro barco de su clase.

Para representar la baja calidad de su artillería, un problema común de todas las flotas españolas de la época, el *Albatros* no recibe el modificador habitual de +5 por disparar a *Distancia Corta*, debiendo acercarse hasta *Distancia de Abordaje* para beneficiarse de él.

Además de la dotación imprescindible para el manejo del barco, a bordo del *Albatros* viajan todos los artilleros necesarios para disparar hasta la mitad de sus cañones —una banda— simultáneamente, y cuarenta marineros más que el capitán Arbizu puede utilizar para otro tipo de tareas, como disparar armas de fuego y tapar posibles vías de agua. Así, la dotación completa de la nave para este viaje, incluyendo al capitán, a los oficiales, a Hawkins y al resto de la marinería, es de cientoveinticuatro hombres, además de los PJs.

El *Wrath of Nemhain*

- **Dimensiones:** 20 m. de eslora, 5 m. de manga, 2,5 m. de calado, 1,3 m. de francobordo.

Tipo	Mástiles	Tripulación	Tonelaje
Balandro	1	6	90
Velocidad	Navegabilidad	Cañones	Casco
8 / 11	+3	12	10

El *Wrath of Nemhain* se atiene a la ortodoxia del diseño de cualquier otro balandro. Es bastante rápido y extremadamente maniobrable, y su calado relativamente escaso le permite maniobrar entre bajíos y arrecifes como los del archipiélago de Los Roques mejor que a la mayoría de las naves más grandes. Dispone sólo de una cubierta.

Aunque dispone de menos cañones que el *Albatros*, estos son de mejor calidad porque están hechos de bronce, y no de hierro. A efectos prácticos, esto se traduce en que, en caso de que ambos barcos se enfrenten a *Distancia Media*, sus capitanes tendrán que enfrentar sus habilidades de Navegación, con todos los modificadores pertinentes. Caso de que sea *Wild Bill* quien gane dicho enfrentamiento, en este turno el *Albatros* no podrá disparar contra los piratas, y si lo hace sus proyectiles se hundirán en el mar antes de llegar a su objetivo.

Además de los marineros necesarios para el gobierno del barco y para disparar la mitad de sus cañones, y del indio *Bull*, a quien contamos aparte, el capitán McCoy dispone de cincuenta marineros, diez de los cuales serían necesarios para disparar los dos enormes cañones a ambos lados de la ensenada que sirve de refugio a los piratas. La dotación completa es, por tanto, de ochenta y ocho hombres, o setenta y ocho caso de que el combate se produzca en el interior de la propia ensenada, más el grupo de *Piratas indómitos* con el que deberán medir sus hierros los PJs.

Nota sobre los PNJs de esta aventura: Salvo error, todas las estadísticas incluyen el cálculo de cualquier modificador debido a Virtudes y Defectos, Características por encima o por debajo de la media, tipos de armamento, ropas, habilidades y demás. Los Reflejos equivalen más bien a la "Velocidad" a efectos de combate, especialmente para aquellos PNJs que ven esta última modificada por alguna virtud. No se han contabilizado, claro, aquellos modificadores que no tienen efecto de forma constante, como el +1 a la defensa con el que cuentan los *Espadachines* tras el primer asalto de un combate, ni ningún modificador debido a maniobras o escuelas de esgrima. Para el cálculo de algunos modificadores por apariencia se han tenido en cuenta las bonificaciones o penalizaciones debidos al tipo de ropa que suele llevar determinado personaje, y por ello en algunos casos dicho modificador parecerá no cuadrar exactamente con el resto de la información presentada.

Y por cierto, por si algún Narrador siente curiosidad por saber quién es Nemhain, indicamos que se trata de uno de los más terribles aspectos de la diosa celta Morrigan, la Reina de los Fantasmas, del que se decía que sólo se mostraba a aquellos que estaban a punto de morir.

La Xana de Cartagena

- **Dimensiones:** 15 m. de eslora, 4 m. de manga, 2,5 m. de calado, 1,3 m. de francobordo.

Tipo	Mástiles	Tripulación	Tonelaje
Pinaza	3	5	50
Velocidad	Navegabilidad	Cañones	Casco
9/12	+2	No	5

La pinaza de Luis Avilés se corresponde igualmente con las características generales de la mayoría de los barcos de su tipo. Incluimos sus estadísticas por si a los PJs se les ocurriera apoderarse de ella por cualquier motivo, como por ejemplo cambiar de bando y llegar al escondrijo de los piratas a tiempo para avisar de la que se avecina.

Conclusión de la aventura y recompensas

- Por terminar con éxito la aventura: 3PX.
- Por lograr la colaboración de Luis Avilés: 1PX
- Por distinguirse durante el abordaje: 1PX
- Si los PJs decidieron en el último momento echarlo todo por la borda, unirse a los piratas y enfrentarse al más grande Imperio que ha visto la Historia, recompensamos su arrojo con 5PX.

Anexo: Cartagena de Indias en 1623

Gracias a lo defensivo de su posición, la ciudad se ha convertido ya en el tiempo de esta aventura en un punto estratégico clave para las comunicaciones e intercambios entre la metrópolis española y sus posesiones indianas. Debido a ello,

Cartagena se encuentra actualmente inmersa en un proceso de crecimiento y fortificación, y por doquiera que vaya el visitante se encontrará con todo tipo de obras y nuevas construcciones. La muralla alrededor de la isla principal, de las dos que conforman la ciudad, no está aún terminada, y en algunos trechos no es más que una acumulación de cascote y otros materiales deleznable sostenida gracias a un armazón de madera; por toda la ciudad, especialmente en el barrio de San Diego, se construyen docenas de nuevas viviendas de todos los estilos y tamaños y, en poco tiempo, Cartagena de Indias se habrá convertido en una plaza hermosa a la vez que inexpugnable.

El espacio de Cartagena

La ciudad se halla resguardada del mar, y de los enemigos que desde él tratan de asaltarla periódicamente, mediante un sistema natural de bahías fácilmente defendibles. La primera de dichas bahías, desde el punto de vista del viajero que llega a la ciudad por mar, es la llamada Exterior, dibujada por una serie de diferentes accidentes costeros. De Suroeste a Nordeste: la isla de Barú, el continente, la isla de Manzanillo y la Punta del Judío, que es el extremo del codo de tierra que cierra la bahía por el Nordeste. Entre dicho codo, llamado en el punto en que dobla hacia el Sudeste Punta de Icacos, y la Punta del Copo, en el extremo Nordeste de la isla de Barú, se asienta la gran isla de Tierra Bomba, llamada también de Alonso Navas. Dicha isla configura las dos entradas a esta Bahía Exterior. La Bocachica es la menor y más meridional de las dos y está situada entre la Punta del Copo y Tierra Bomba. Por el tiempo de esta aventura, no es practicable para embarcaciones de gran tonelaje, y su defensa corresponde a la flota de galeras guardacostas del Virreinato de Nueva Granada. El otro acceso a la bahía, por el que llegará cualquier visitante que llegue en barco, es la Bocagrande, situado entre Tierra Bomba y la Punta de Icacos y defendida por dos puestos militares: la plataforma artillera de Santángel, sobre un promontorio en el extremo de Tierra Bomba, y el fuerte de San Matías, sobre la Punta de Icacos. Este fuerte es una mole de planta cuadrada con un baluarte erizado de cañones en cada una de sus esquinas.

La segunda de las bahías se conoce como Interior, y se accede a ella a través de un paso llamado Boca del Medio que se abre entre la Punta del Judío y la isla de Manzanillo. Dicho paso se encuentra protegido en su parte central por un bajío natural que, de hecho y aunque a simple vista no se perciba, lo divide en dos. La Bahía Interior es el fondeadero de todo barco de gran calado que llega a la ciudad, y durante la estancia de la Flota de Los Galeones constituye un espectáculo difícilmente superable. Además de la multitud de enormes barcos de La Flota, esta bahía se encontrará atestada de otras embarcaciones menores que, o bien han llegado desde todos los rincones del Caribe para comerciar con ella, o bien se dedican a trasvasar mercaderías entre los barcos y la ciudad, cuyo muelle no está capacitado para recibir directamente a embarcaciones tan grandes. La principal defensa de la Bahía Interior, al margen del fuerte de San Matías —que también cubre esta área—, es el fuerte de San Felipe del Boquerón, un austero torreón circular de aspecto medieval equipado con culebrinas y asistido por algunas construcciones auxiliares. Este conjunto está construido sobre la punta más septentrional de la isla de Manga, la mayor de la bahía.

La tercera y última de las bahías, que es también la de menor tamaño, se llama de las Ánimas y se abre a la Bahía Interior a través de un estrecho paso conocido como el Surtidero.

Es navegable sólo para embarcaciones menores, y comunica directamente con la ciudad y con la red de lagunas y ciénagas que la rodea. El Surtidero se cierra cada noche mediante cadenas y troncos para dificultar el contrabando.

Más allá de la ciudad, el continente es todavía un territorio agreste y selvático al que los cartageneros se refieren como el Arcabuco, presidido en primer lugar por un cerro bajo llamado de San Lázaro por el hospital del mismo nombre que en él se encuentra. Dicho hospital es en realidad un simple conjunto de rústicos bohíos, o cabañas, que sirve de refugio y pudridero para leprosos. Y, más alto y más hacia el interior que San Lázaro, se encuentra el Cerro de la Popa del Galeón, coronado por un aislado monasterio de agustinos recoletos que domina todo el paisaje.

La ciudad

Asentada sobre dos islas y rodeada de insalobres lagunas pantanosas, Cartagena de Indias alberga tres barrios: el de la Catedral y el de San Diego se asientan sobre la isla de Calamari y son los únicos que protege la incompleta muralla. Separado de esta isla por un canal conocido simplemente como La Ciénaga se encuentra el arrabal de Getsemaní, que ocupa por completo los terrenos de la segunda isla de la ciudad. Este barrio y el recinto amurallado se comunican mediante un puente levadizo llamado de San Francisco por el monasterio de esta orden que se encuentra en Getsemaní, que fue el primer edificio construido en la isla allá por 1555.

El barrio de la Catedral

Aquí reside lo más selecto de la población cartagenera: grandes mercaderes, altos funcionarios, ingenieros militares y de obra pública, y otros importantes prohombres. Muchos de ellos son de orígenes no españoles, pues la ciudad acoge a una importante y próspera colonia portuguesa, principal responsable de la trata negrera, y también a muchos genoveses, florentinos y flamencos. Igualmente es posible encontrar franceses, ingleses, daneses, alemanes e incluso algún turco o polaco, pero en menor abundancia y normalmente en circunstancias menos acomodadas.

Los ricos, pues, sean de donde sean, disponen en el barrio de la Catedral de grandes mansiones y casonas de buena mampostería y techos de teja, la mayor parte de las cuales tiene menos de treinta y hasta de veinte años. Las calles, plazas y plazuelas son anchas y despejadas, permitiendo la mayoría de ellas el paso de carruajes en ambas direcciones sin demasiados problemas.

Este barrio alberga varios de los centros más importantes de la ciudad. Uno es la Plaza de la Aduana, frente a Getsemaní, al borde mismo de la ciénaga. Aquí se encuentra el Muelle de la Contaduría, que es donde atracan las pequeñas embarcaciones empleadas en el constante trasvase de mercancías que tiene lugar en la Bahía Interior, y algunos edificios notables: el edificio de la Contaduría y de la Real Caja, que por el momento comparten instalaciones, y el de la Real Aduana que da nombre a la plaza. El muelle se emplea también como lonja de esclavos al aire libre, y muy cerca de aquí se encuentra la Plaza del Mar, centro principal de la vida ciudadana donde se encuentran la Casa de Contratación, las más importantes carnicerías y muchas tiendas de mantenimientos.

Más en el interior del barrio está la Plaza Mayor, de la Catedral o de la Inquisición, donde se encuentran el Cabildo, la Catedral y la Casa de la Inquisición o Tribunal del Santo Oficio, que en toda su historia en esta ciudad jamás reconoció un solo inocente. En esta plaza se concentran también los más prestigiosos despachos de escribanía de la ciudad, donde los atareados covachuelistas se ocupan de cerrar los tratos más suculentos de cuantos se negocian en Cartagena.

Otros puntos importantes del barrio son la Plaza de Santo Domingo, donde se encuentra el imponente monasterio que esta orden posee en la ciudad, o la de la Hierba, que es donde se instala el mercado.

El barrio de San Diego

Situado al este del anterior y en gran medida aún en construcción, sirve de residencia a importantes factores comerciales, leguleyos, escribanos acomodados, ingenieros de obra civil, maestros albañiles y demás personas notables. Sus habitantes son también, pues, gente de muy buena posición, aunque la mayoría no tanto como sus vecinos de la Catedral. Muchas de las viviendas son grandes caserones de recientísima construcción, aunque también se encuentran por aquí algunas importantes mansiones e, incluso, toscas viviendas de bahareque —paredes de palos entretejidos con cañas y barro—, y techos de palma, como las que llenaban toda la isla hasta finales del siglo pasado.

Por lo demás, el único centro de interés de San Diego es el gran edificio que en 1626 y 1634 albergará la Casa de la Moneda, situado en el límite con el barrio de la Catedral.

Getsemaní

Sus lugares más importantes son el ya mencionado monasterio de San Francisco y el Matadero. Por lo demás, la mayoría de las construcciones aquí son simples chozas o casuchas de bahareque y palmas, y casi todas las demás son apretadas corralas de vecinos. Hay también gran cantidad de fondas, tabernas, posadas, bodegones y burdeles de todos los tipos y categorías imaginables. Algunos de estos establecimientos son también de bahareque, pero otros están contruidos, con mejor o peor fortuna, empleando mampostería. Los otros edificios notables del barrio son las negrerías, de paredes de tablazón y similares a las que nuestros personajes ya habrán podido ver en Ribeira Grande. Toda esta mezcolanza se asienta sobre la isla sin ningún tipo de orden ni concierto, dando forma a un barrio repleto de calles estrechas, sinuosas, sucias y atestadas, y de callejones sin salida. Sería imposible hacer circular un carro por casi cualquier calle del arrabal, excepto las que conducen desde el puente de San Francisco hasta el rústico viaducto que une Getsemaní con el cerro de San Lázaro.

Mención aparte merecen las viviendas que dan a la Laguna de San Lázaro, que es la que se encuentra al Sudeste de la isla, entre San Lázaro y Getsemaní. Al no estar el barrio amurallado, la mayoría de estas casas, situadas en la parte opuesta a Calamari, disponen de sus propios muelles de descarga alejados de todo control fiscal. Durante años, pues, constituirán importantísimos centros de introducción directa de contrabando a la ciudad. En nuestra aventura se mencionan dos de dichas casas, y los propios PJs serán introducidos en la ciudad por una de ellas.



mantienen entre sí ningún lazo lingüístico, significa bailar, a veces, hasta la madrugada. En estos centros de reunión son frecuentes las redadas nocturnas de la Inquisición, que identifica en los frenéticos y sensuales bailes de la gente negra la corruptora mano del Diablo.

Los alrededores de la ciudad

La única vía de comunicación entre Cartagena y el continente es la que sale de Getsemaní por el Este, en dirección a San Lázaro, empleando un sencillo dique a modo de viaducto o puente. Siguiendo esta vía, que en muy pocos años recibirá la calificación de Camino Real, uno llega primero a San Lázaro y después al monasterio de los agustinos del Cerro de la Popa. Más allá se extiende la enorme Ciénaga de la Virgen y, tras rodearla, se encuentran las pocas y aún incipientes fincas rurales del interior. Dichas fincas emplean principalmente la mano de obra de los indígenas caribes que habitaban en origen esta región, actualmente repartidos en régimen de encomienda.

Y, más allá, el temido palenque de La Matuna, sito en una gran ciénaga a medio camino entre Cartagena y la vecina población de Tolú, y gobernado por la valerosa mano de Benkos Biohó, o Domingo Biohó, como lo llaman los españoles, personaje histórico que se hace llamar Rey de La Matuna y que tiene prebenda del gobernador de Cartagena para vestir a la española y portar armas desde hace quince años. Para otorgar dicho permiso, el gobernador tuvo que contravenir las órdenes *expresas* del mismísimo

Pero el verdadero interés de Getsemaní no está en sus edificios, sino en sus gentes, pues éste es el barrio de la gente humilde y de la clase trabajadora. Aquí residen los artesanos y las legiones de peones y obreros necesarias para llevar a cabo las distintas obras de la ciudad, los soldados de la milicia permanente, muchos de ellos negros o mulatos libres, los marineros, los mestizos o *indios ladinos* —españolizados—, dedicados principalmente a tareas serviles, las prostitutas, los delincuentes, los pequeños comerciantes, los libertos, la mayoría de los cuales se dedican a pequeños negocios hosteleros, y muchos esclavos. Una parte muy importante de la población del barrio es, de hecho, de raza negra o mulata, y es frecuente que por las noches se reúna en sus propios locales para relajarse y para relacionarse entre sí. Y eso, si hablamos como es el caso de personas que proceden de muy diversos puntos de África que no

Felipe III, que bajo ninguna circunstancia estaba dispuesto a consentir tal afrenta. Pero el más poderoso rey del mundo poco podía hacer desde un continente de distancia, y el genio militar de Biohó obligó a los españoles a capitular para poner fin a una guerra que a punto estuvo en más de una ocasión de llegar a la ciudad misma. A veces es posible cruzarse con este carismático personaje y con sus hombres, armados y orgullosos, paseando por las atestadas calles de Getsemaní sin que los líderes de la ciudad se atrevan a alzar la voz por ello, a intentar detenerlo o a ordenar cualquier tipo de represalia.

Cimarrón

Por David Nieves

Aventura corta y curiosa para el juego de rol del Capitán Alatríste de nivel medio-difícil que no está recomendada para menores de edad.

Esta partida trata de ser un bálsamo moralizante que ponga al jugador, por una vez, al mando de un paria social. No es una partida de héroes, pero sí de villanos. Sobre decir que, en verdad, es una partida diseñada para jugadores serios, o un impasse de reflexión de cualquier Narrador que tenga un grupo de jugadores jóvenes y animosos que, tras sucesivas partidas y triunfos, se han ido endiosando (o que, por la forma específica de jugar, se haya fomentado hasta ahora un modo “arcade” poco histórico).

Sea como fuere, aquí queda esta aventura para todo aquel quien quiera jugar, por una vez, estremeciéndose con los instintos más viles y nobles de la condición humana, sin salirse de la época que nos ocupa. Porque no siempre se gana, ni el triunfo trae la gloria.

Introducción y reglas específicas

El personaje es un negro —tal y como lo oís y de forma obligatoria— del Imperio Shongai. Esta unidad territorial gobernó gran parte de África Occidental desde el siglo VIII hasta 1591. Su capital, Tombuctú, era un importantísimo centro comercial y parte de la ruta del Sahara, donde con frecuencia solían cruzar caravanas de miles de camellos cargadas con productos del África Subsahariana (esclavos, sal, ámbar gris, oro, goma arábiga y otros).

Sus ciudades se alzaban, orgullosas y desafiantes, con su peculiar arquitectura de barro cocido y mortero afianzado por travesaños de madera. Mezquitas, escuelas, palacios, etc. Pero ese mundo es ajeno a nuestros protagonistas, que simplemente sufrirán las consecuencias de su caída (el Narrador puede investigar más sobre este Imperio y los pueblos y etnias que lo componían, pero no es relevante, ya se verá por qué.)

El arquetipo de personaje de esta partida será el siguiente:

Negro Fulaní (o Negra Fulaní)

Habitante de la aldea en la región de Faranah. Puede ser tanto un pastor, un cazador, una negra que cuida la casa y cultiva la tierra, el viejo de la aldea, un mocoso de pocos años o cualquier otra cosa verosímil.

- **Habilidades:** *Rastrear*, *Sigilo*, *Supervivencia*, *Idioma (Fulfulde)*, una habilidad de armas libre a elegir (teniendo en cuenta sus restricciones) y otras cinco habilidades libres (también teniendo en cuenta sus restricciones).
- **Obligatorio:** Desventaja *Mestizaje (Negro)*.
- **Restricciones*:** Sólo puede elegir habilidades de armas entre *A. Pesadas (Macana)*, *Arco*, *Honda*, *A. Asta (Lanza indígena)*, *Cerbatana* y *Boleadora*. Tampoco puede escoger las habilidades de: *Cabalgar*, *Juegos de Azar*, *Abrir Cerraduras*, *Habla de Germanía*, *Latines*, *Leyes*, *Marinería*, *Artillería*, *Capa*, *Pirotecnia*, *Recarga*, *Látigo* o *Habla Marinera*.

- **Ventajas recomendadas:** *Puntería*, *Sentidos Desarrollados*, *Agilidad*.
- **Desventajas recomendadas:** *Primitivismo**.

(*: Estas restricciones van asociadas a la desventaja de *Primitivismo*, que habrán de escoger los miembros de la tribu que no hayan tenido contacto alguno con los musulmanes o los fulanes islamizados, lo que queda a criterio del Narrador).

Una vez hechos los personajes, solo queda darles la bienvenida al infierno de este mundo. El Narrador debería advertir, ante todo, que es muy posible que la mayoría de sus personajes no lleguen vivos al final de la partida. Será mejor que no les tomen mucho cariño...

Capítulo I: Tembakounda (1591)

Un día apacible en la aldea. Los espíritus de los antepasados acompañan el quehacer diario en el poblado junto al riachuelo. Los hombres pescan, cazan o haraganean mientras las mujeres, arrodilladas frente a la piedra de molino, dedican las primeras horas del día a la tarea de moler el grano para el pan que todos comerán luego, una vez horneado. Los chiquillos, descalzos y desnudos, corretean jugando por las calles, mientras los mayores, madrugadores, les ven jugar con una mezcla de nostalgia y cariño con sus ojos cansados y la piel arrugada, protegidos del sol por la techumbre de hojas de palma que cubre la chozas.

El personaje se encuentra realizando su actividad, despreocupadamente. El Narrador puede describirla en menor o mayor grado, depende de si tiene más o menos ganas de pasar a lo “importante”.

De repente, un hombre desnudo y sangrante entra corriendo en el pueblo, lamentándose con gemidos muy lastimeros, mientras trata de huir de algo que anuncia a toda voz: “¡Guerreros!” La agitación en el poblado será tremenda, y poco podrá hacerse por el hombre, vecino del lugar que salió por la mañana a pastar las cabras: una flecha clavada cerca de su corazón le quitará la vida, descansando eternamente a la sombra de un sicomoro.

Las mujeres intentarán poner a salvo a sus hijos, corriendo hacia el interior del bosque mientras los hombres se aprestan para su más sagrado deber: defender lo suyo. Un grupo de 6D esclavistas islamizados (con armas de fuego, redes, cachiporras, machetes y otras armas) saldrán por todos lados, cerrando la trampa.

Esclavista fulaní

- **Destreza:** 12
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 10
- **Espíritu:** 10
- **Armas:** Espingarda árabe (*Armas de Fuego* 10, distancia 50/90, Daño +3, recargar 6 turnos), red (lanzar con Destreza/2 y proporciona -5 a las acciones del rival que

haya sido alcanzado), machete (12/7), cachiporra (*Garrote* 12).

- **Habilidades:** *Idioma (árabe)* 12, *Orientación* 10, *Supervivencia* 11.
- **Ventajas:** *Sentidos Desarrollados (1)*, *Agilidad*.
- **Desventajas:** *Sanguinario*, *Villano*.

Es previsible que los personajes decidan defenderse hasta el final, pero sería importante que, por pura codicia, los esclavistas le capturaran vivo de la manera que sea. Cuanto más resistan, luego será peor. Hombres, mujeres y niños serán cargados de cadenas en pies, cuello y manos, atados en grupos de dos o tres por un tablón de madera con una obertura para meter la cabeza. El que va delante, guía al resto. Y pobre del que le toque acompañar a un herido, pues deberá esforzarse el doble si no quiere terminar pasado a latigazos o matado, directamente, de un tiro.

Los cadáveres quedarán pudriéndose al sol, al reclamo de las moscas, los heridos graves, rematados, y el jefe de los esclavistas abrirá la marcha, cerciorándose en todo momento de que su “carga” se encuentre en buenas condiciones. Pero ya hablaremos de eso.

Nota: Los personajes deben añadirse indefectiblemente la desventaja de *Esclavitud*, con lo que ello supone.

Capítulo II: El fuerte Elmina

Una mujer yace, muerta, junto al camino por donde deben pasar. En su cara, muestras de horribles llagas, fruto de las picaduras de la temida mosca tsé-tsé, transmisora de la enfermedad del sueño. Era bonita, o así lo parece, antes de morir. El jefe de los esclavistas se gira, preocupado. Los esclavos están cansados y atraviesan el pantanal infestado de moscas. Un olor pútrido ofende sus fosas nasales.

La marcha es larga, y los descansos, pocos. La codicia mueve a los hombres que les guían hacia su nuevo destino. Quieren llegar cuanto antes y cobrar el precio convenido. Aunque, sobre esto, nada saben los pobres infelices encadenados de recua y pinrel. Solo saben que ayer eran libres, y hoy son esclavos. Todos deberán superar una tirada de Espíritu (para evitar enfermar) y otra de Fortaleza, para soportar las penalidades del viaje. Baste decir que el Narrador tiene plena libertad a la hora de “educar” a aquellos esclavos que no caminen al ritmo conveniente, o muestren flaqueza.

Días calurosos y noches de luna llena se suceden en el penoso viaje, internándose después en una angosta jungla, con los peligros que ello supone para la salud de los esclavos. Sea como fuere, transcurridas dos semanas de viaje, todos podrán ver el mar azul, y la siniestra silueta de un castillo blanquecino y algo negruzco alzarse junto a una playa, defendiendo una pequeña ciudad. Naves grandes, mucho más grandes que las barcas de pesca que conocen, están atracadas en el puerto, con sus grandes velas de lona blanca.

Conducidos hasta las puertas del Fuerte Elmina, verán a hombres blancos con bigotes y barbas, armados con arcabuces y alabardas, defienden las murallas y revellines con aspecto aburrido. Hablan un idioma extraño, como extraña es la bandera que hondea en la torre del homenaje de la fortaleza: la bandera real del reino unificado de España y Portugal.

Conducidos hasta una gran sala oscura, son desencadenados bajo la atenta mirada de los guardias portugueses, que matarán al primero que muestre signos de rebelión (y estaría bien darles a los jugadores algún ejemplo, para que se lo piensen a la hora de hacer alguna tontería). Mientras, el jefe de los esclavos habla en el palco de la terraza superior, con un hombre sentado bajo un toldo, con una mesa de madera de caoba, que bebe algo en una copa de plata.

—¡Vamosh, bashtardos! —les gritan en portugués, empujándoles.

Los hombres serán separados de las mujeres, y estas de los niños. Cada cual irá a una sala diferente, y a cual más tétrica. Se trata de habitáculos relativamente pequeños, oscuros, sin ventanas, donde se hacinan cientos de almas, algunas de ellas enfermas o esqueléticas. Las paredes, totalmente cubiertas por una capa negruzca, destilan un olor a orín, mierda, sudor y suciedad (tirada de Espíritu para no vomitar). En la pared, hay escrito algo en árabe, sin duda con uñas humanas, que leerá quien pueda: “Alah es misericordioso”.

Pasarán tres días, y ya van siete sin comer absolutamente nada, y el hambre hará rugir sus tripas (los jugadores deberán superar una tirada de Fortaleza: si la fallan, tendrán un -2 a todas sus acciones hasta que no coman un mínimo). Entonces, el tedio del lugar, la atmósfera oscura, los llantos y las historias tristes (las mujeres no oirán llorar a sus niños, pero se angustiarán pensando en ellos), seguidos de intentos de suicidio, darán paso a la apertura de la puerta de la celda. Entrará en ella un portugués con un pañuelo en la nariz, señalando a varios de ellos (los personajes y alguno más), que serán conducidos por los soldados hasta el patio tras ser nuevamente encadenados en el pasillo, de manos y pies.

Saldrán del fuerte, para su sorpresa, dirigiéndose al embarcadero de uno de esos monstruos de madera con velas (un filibote español, para ser exactos). Fuertemente escoltados, llegarán a la cubierta del buque, donde un fraile les bendecirá, bautizándoles con algún nombre apuntado en el rol de abordaje (abundarán nombres de santos, Juan, Martín, Alonso, Estéban, etc. Los apellidos serán de lo más curioso, diseñados sobre la marcha fijándose en algo destacable del negro en cuestión: “Juan el Patricorto”, “María Marfil”). Densencadenados nuevamente, uno de ellos intentará huir, siendo abatido de un pistoletazo. Las mujeres chillarán por ello, y los hombres temblarán de rabia e indignación.

Serán conducidos al interior del buque, a una cubierta baja y de poca altura, donde serán encadenados, sentados, de pies y manos, y posteriormente alimentados (al fin), con un puñado de gachas que recogerán con la propia mano, lengua, boca o lo que sea menester, se caiga el plato comunal al suelo o circule de mano en mano. El infierno solo ha comenzado.

Capítulo III: El mercado de La Habana

El viaje en el buque es aún peor que la travesía por tierra. De seiscientos embarcados, más de trescientos perecen a causa del hambre y la enfermedad (tirada de Fortaleza para evitar perder D6 puntos de Fortaleza por la travesía). La comida es poca, y deben pelear por ella de forma vergonzosa. Un hombre llora, preguntando por qué se hacen eso unos a otros. Pero el ansia de sobrevivir es aún más fuerte que la compasión.

Hacinados y con la espalda mal apoyada, los que hay mueren de puro cansancio, incapaces de soportar la travesía.

Ciertos días, las mujeres que demuestran “buen comportamiento” son subidas a cubierta, donde bailan y cohabitan con la marinería a cambio de comida y un mejor trato. Los hombres que griten demasiado, se quejen demasiado o miren mal a un blanco, serán azotados hasta la muerte, o algo cercano a ella. Los que mueren son lanzados al mar, encadenados y con un peso, y pobres de los que tengan muchos muertos o enfermos en el “lote” en el que están encadenados, pues serán lanzados al mar vivos, sin escapatoria, muriendo ahogados.

Tras este infierno, el buque arribará a puerto, y los esclavos serán guiados por un camino pedregoso hasta un fuerte costero. Ese día, se les alimentará mejor con carne y harina de mandioca, y serán reunidos en el patio de armas de la fortaleza, fuertemente custodiados por arcabuceros y alabarderos. Serán untados con grasa, que hará brillar sus cuerpos desnudos o cubiertos por el sucio taparrabos (el único recuerdo de su tierra) al sol del mediodía. Entonces, comienza la venta.

Asomados desde lo alto de la muralla, que hace las veces de palco, damas y caballeros con trajes cerrados hasta el cuello, golillas de encaje, parlotas, capas y encajes de Flandes, mirarán a los esclavos, cerrando tratos con el mercader. Serán analizados a petición del comprador, tanto en dentición, musculatura como estado de genitales, y otras perversiones (a cargo del Narrador, por supuesto). Un hombre mostrará interés por esos esclavos, un tipo pálido de aspecto ratonil junto a un hombre regordete con aspecto de hidalgo, lagarto de Santiago en la ropilla negra, ojos vivos y casi febriles. Serán vendidos a ese hombre, un tal Jerónimo de Moscoso, y conducidos encadenados a su presencia, y a la de su capataz y esbirros.

Jerónimo de Moscoso y Tui

Encomendero cubano

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 14
- **Ventajas:** *Encomienda* (6), *Nobleza* (2)
- **Desventajas:** *Pecadillos* (3), *Lujuria*, *Problemas de peso* (1, *Gordo*), *Impulsivo* (2)
- **Habilidades:** *Comerciar* (15), *Cabargar* (10), *Intimidación* (11), *Latines* (12), *Esgrima* (10).
- **Armas:** Ropera 10/6 (+2)

Alfonso Martínez del Castillo

Capataz de plantación

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 11
- **Ventajas:** *Rufezno* (1), *Espadachín* (3), *Sentidos desarrollados* (1), *Resistencia física* (2, *resistencia al dolor*).
- **Desventajas:** *Sanguinario* (2), *Mala fama* (2), *Borracho* (3)
- **Habilidades:** *Látigo* 14, *Supervivencia* 11, *Detectar mentiras* 11, *Armas pesadas* 12, *Intimidación* 12, *Liderazgo* 10, *Pelea* 13, *Comerciar* 11.

Capítulo IV: Vida y muerte en Báiamo

El final del viaje de los personajes termina en una extensísima plantación de caña de azúcar en las cercanías de Báiamo, tras un viaje de varios días, relativamente liviano en comparación con lo vivido. Los hombres serán conducidos hasta un cobertizo de secar hojas de tabaco, semiderruido y bastante descorazonador. Las mujeres, por su parte, serán encerradas en otro, pero sacadas al poco después. El señor Moscoso anda buscando manceba, así que se llevará a la más guapa (o a la PJ femenina si la hubiere) para comenzar a educarla en sus nuevos “deberes”.

Pasarán los primeros días, en los que los esclavos tendrán que trabajar, tanto cortando la caña como, por la noche (y es lo más peligroso), echándola al fuego del ingenio (unas grandes calderas en forma de horno cuyas llamas alcanzan una temperatura increíble y muy peligrosa). Deberán superar, pues, dos tiradas (o las que sean pertinentes), de Destreza y Fortaleza, una para soportar los duros días de trabajo en la plantación. Otra tirada de Destreza se requerirá para evitar las dolorosas quemaduras fruto de un descuido o la mala suerte metiendo la caña en el ingenio ardiendo (ver reglas de fuego y quemaduras en la pág. 85 del manual básico).

Pasado un año de duros trabajos, vejaciones, palizas y tortura psicológica (a los seis meses, los negros son obligados a juntarse con una negra, para producir más esclavos, y para evitar suicidios por tristeza excesiva), los personajes sacarán algo provechoso. Aquel que demuestre buen comportamiento o especial ingenio, pasará a servir en casa del encomendero como mozo o bracero, y todos tendrán la posibilidad, a fuerza de oído y látigo, de aprender los rudimentos del español (se realizará una tirada de Ingenio. De sacarse, se adquirirá la habilidad de *Idioma (Español)* a CD-2).

Los episodios propios de la condición de esclavos que tenga a bien el Narrador introducir serán bajo su criterio (escribirlos de forma totalmente detallada se me antoja realmente aberrante).

Capítulo V: Rebelión

Después de hacer sufrir lo indecible a nuestros personajes, toca el justo Némesis. Tras un día especialmente duro y vejante, los esclavos que superen una tirada de Espíritu se despertarán por la noche con unos ruidos. Unos hermanos negros abrirán, silenciosamente, sus cobertizos, repartiendo entre ellos armas sencillas (machetes, palos, cuchillos y cosas así) y hablándoles en su propio idioma. Estos negros van vestidos como los blancos, más o menos, pero hablan vuestro idioma: “vamos, hay trabajo que hacer” os dice el jefe de los mismos, Adama Sekou, un hombre musculoso y de aspecto vivo e inteligente.

Superando una tirada de *Sigilo*, los negros podrán acercarse al cobertizo del capataz, que resistirá bravamente con sus hombres, pero será vencido, muerto y decapitado. Las mujeres chillarán, jubilosas, pero despertarán a la casa, donde saldrán el resto de guardias y el encomendero querrá huir, a caballo, no sin antes ser malherido por el disparo del arcabuz de Sekou o la herida de algún personajes. El resto de hombres serán matados, tanto si son blancos como mestizos. La excepción se hará con los indios, que serán liberados por ser hermanos de sufrimiento. Las mujeres, me olvidé decir (y entre ellas el ama de llaves), violadas y degolladas de oreja a oreja.

Después, los supervivientes se replegarán a la selva.

Hombre del capataz / Criado de la plantación

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 11
- **Armas:** Arcabuz +4 (10), Daga +1 (11/5), Machete (12/6).

Adama Sekou / El negro Miguel

Líder del Quilombo de Manzanillo

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 10
- **Ventajas:** *Letrado* (2), *Resistencia física* (2, *Resistencia al dolor*), *Sentidos desarrollados*.
- **Desventajas:** *Sanguinario* (2), *Mala fama* (2), *Borracho* (3)
- **Habilidades:** *Nadar* 14, *Supervivencia* 11, *Detectar mentiras* 12, *Comercio* 10, *Armas pesadas* 16/8, *Intimidación* 12, *Liderazgo* 11, *Pelea* 12, *Armas de fuego* 12, *Tregar* 14.

Capítulo VI: El precio de la libertad

El Quilombo de Manzanillo es lo más parecido al cielo, según cuenta Sekou. Un pueblo de libertad, donde los hermanos y hermanas viven, defendiéndose los unos a los otros de los blancos y comerciando con los blancos extranjeros la carne salada de cerdo y otros productos.

Sin embargo, lo más importante para los jugadores no son las charlas junto al fuego con Sekou y sus hombres, sino las miradas inquietas que echa, de vez en cuando, hacia atrás. Voces lejanas en español, ladridos de perros y paso apretado. En efecto, los están cazando, poco a poco. Faltan dos días para llegar al Quilombo, y Sekou mandó a unos cuantos adelantarse a por refuerzos.

Sin embargo, los españoles, enfurecidos por la muerte del encomendero Moscoso (que llegó a tiempo para avisar a un encomendero vecino antes de morir), han desplegado muchos hombres para encontrar y matar a los cimarrones (consulta en el Bestiario del dossier americano de este número las estadísticas del arcabucero, rodlero y perro de guerra). ¿Conseguirán los jugadores sobrevivir, o pagarán con su sangre el precio de la libertad?

Don Félix Mendoza Villaescusa

Capitán de infantería, esclavista al cargo de la "caza"

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 13
- **Ventajas:** *Sentidos desarrollados* (1), *Espadachín* (3), *Fuerza de voluntad* (2)
- **Desventajas:** *Sanguinario* (2), *Mala fama* (2), *Lealtad* (2, *al gobernador de Cuba*)
- **Habilidades:** *Supervivencia* 12, *Rastrear* 11, *Armas pesadas* 13, *Esgrima* 14, *Liderazgo* 12, *Pelea* 13, *Armas de fuego* 13, *Nadar* 12, *Milicia* 13, *Recargar* 12, *Táctica* 11.
- **Armas:** Arcabuz +4 (13), Ropera +3 (14/11), Pistola +1 (12).



La Conjura de los Enmascarados

Por Urko Rodríguez

La conjura de los enmascarados es una aventura para El capitán Alatríste Jdr. La aventura transcurre en el Madrid de los Austrias, en el verano del año de nuestro señor de mil seiscientos veinte (1620).

Acto primero: Un trabajo no muy claro

Los personajes se encuentran en la taberna del Lepre, de la cual son asiduos parroquianos, degustando una buena jarra de vino. Es recién entrada la tarde y un sol de justicia hace que más allá de las puertas de la taberna, la temperatura sea insoportable. Quizás por eso, hoy la taberna está más vacía de lo que suele ser habitual a estas horas y es que con el calor que hace en la calle, no apetece salir de casa hasta que empieza a entrar la noche. Margarita, la nueva camarera, se mueve con brío y soltura entre las mesas escanciando el delicioso licor del dios Baco, siempre con una sonrisa en su rostro y una promesa en su generoso escote.

Es en estas cuando por la puerta entra un hombre que frisarà los cuarenta y lleva tanto hierro encima como para abastecer a una herrería. Además, luce sin pudor alguno, dos pistolas sujetas al cinto a pesar de ser cosa prohibida, lo que señala que como poco es de la gura. El hombre se dirige a la barra y conversa brevemente con el tabernero, tras lo cual camina resueltamente en dirección a los personajes. Al llegar junto a ellos, les saluda cortésmente y se presenta:

Buenas tardes tengan vuestras mercedes.

Me llamo Joaquín Soler y si no tienen mayor inconveniente me gustaría hablarles de un asunto. No me conocen y yo no les conozco pero hay alguien que está interesado en sus habilidades, alguien importante si me permiten decirlo.

No se de que versa el asunto ni quiero saberlo, si ustedes entienden lo que quiero decir, tan solo soy el mensajero y lo que deben de saber es que todo les será bien explicado hoy a media noche, en la casa con la puerta pintada de rojo al final de la calle Toledo. Allí deberán golpear tres veces a la puerta y a la pregunta de “¿aceros?” ustedes deberán contestar “¡y gabilanes!”.

Por mi parte ya no hay más que decir, buen día tengan vuestras mercedes.

Los personajes son libres de aceptar la invitación o dejarla pasar si no se fían del todo y sospechan que tal vez sea una trampa fraguada por alguno de sus enemigos. Como sea, si a las doce de la noche no se encuentran en esa casa, la partida ha acabado para ellos.

Acto segundo: Los monjes enmascarados

Cae ya la media noche, cuando los personajes van llegando uno a uno ante la casa con la puerta pintada de rojo, al abrigo de una noche sin luna. Siguiendo las instrucciones tal y como se les dijo, al decir correctamente el santo y seña, un hombre que lleva un disfraz de monje franciscano y cuya cara queda oculta por la

capucha les abre la puerta. Para todos aquellos personajes atentos a los detalles, si superan una prueba difícil de Espíritu, se percatarán que el “monje” marca un extraño bulto a la espada que parece sospechosamente la guarda de una ropera.

El misterioso portero les hará pasar a una habitación tan austera que por no tener no tiene ni unas malditas sillas para que puedan sentar sus hidalgos traseros.

Poco a poco, van llegando más asalariados de la espada, unos en solitario y otros en compañía, hasta un número de cinco. Dos de ellos se ve a la legua que son con toda seguridad veteranos de algún tercio (quizás incluso son conocidos de los personajes) pero los otros tres son a las claras valentones de esos de bigotes erizados y ojos fieros que tanto se prodigan en el Madrid del buen rey Felipe IV, que mucho voto a tal y mucho dios os guarde pero a la hora de alfiletear, tan solo la carne de cerdo y muy de vez en cuando.

Cuando el extraño portero se dispone a hacerlos pasar a otra habitación, pasada la medianoche hace un rato, en la puerta se escuchan tres claros golpes. El portero abre la puerta y como si de la misma muerte se tratase, de la oscuridad de la calle surge un hombre vestido de riguroso negro y tocado con un sombrero de ala ancha y plumas de color negro.

El hombre frisarà la treintena larga y en su rostro luce un parche que le cubre su ojo izquierdo pero si hay algo que realmente llame la atención de los personajes, es la media sonrisa que luce, sarcástica y aterradora que se asemeja más a la mueca de un lobo que a una auténtica sonrisa. Todo en él indica que es un hombre extremadamente peligroso con el que es mejor no enfrentarse.

Ahora sí, el portero les hace pasar por una puerta que se encuentra a su derecha, donde les están esperando otros dos hombres disfrazados también de monjes franciscanos y que cubren su rostro y su identidad con unas máscaras de esas que con tanta asiduidad lucen en la ciudad de Venecia.

Los dos hombres esperan con paciencia a que todos los congregados se acomoden como buenamente puedan antes de exponerles el negocio. El primero en hablar es un hombre corpulento y un tanto grueso de cabello que habla con autoridad y un tanto de prepotencia:

Mañana mismo ha de desembarcar en el puerto de Cádiz un barco procedente de Nápoles. En él viajan cuatro personas que se dirigirán a Madrid en un carruaje de caballos de color oscuro y sin ningún tipo de emblema ni enseña. Lo cierto es que para algunas personas de bien que amamos esta ciudad, nos sería sumamente incomodo que estos cuatro personajes, extranjeros y herejes para más delito, llegasen con vida.

La verdad es que es una verdadera lástima que en estos tiempos tan aciagos en los que vivimos un carruaje no pueda viajar por nuestra amada España sin ser víctima del asalto de una peligrosa y sanguinaria banda de salteadores sin escrúpulos, no se si me hago entender...

El otro monje enmascarado, el más delgado de los dos, toma el relevo de su compañero, haciéndole callar con un simple ademán, un gesto simple y a la vez autoritario:

El carruaje en cuestión, ira escoltado por al menos cuatro hombres de armas que con toda certeza, son diestros en el uso de la espada. También irán un cochero y su acompañante. Todos deben morir, no puede quedar ningún testigo de lo ocurrido.

Los pasajeros serán despojados de todos sus objetos de valor, para que parezca un asalto común y si os place, podéis repartiros este botín como gustéis.

Si todo se hace como Dios y las espadas mandan, recibiréis por este trabajo veinte escudos de a cuatro, cinco ahora al aceptar el trabajo; los otros quince os estarán esperando en este mismo lugar cuando el asunto este zanjado.

Si los personajes tienen dos dedos de frente, enseguida se darán cuenta de que este trabajo huele a chamusquina. Nadie en su sano juicio paga veinte escudos de a cuatro (800 reales) por cabeza para matar a unos fulanos que a nadie le importan una jiga a menos que... A menos que dichos fulanos sean gente de calidad o no sean tan herejes y extranjeros como dicen las malas lenguas. En cualquier caso, veinte escudos de a cuatro es suficiente dinero como para que unos hidalgos pobres y honrados como los personajes puedan vivir una larga temporada sin apuros y en el fondo, que más darán moros que cristianos.

Todos los congregados a la reunión aceptan de buena gana entrar en el asunto, máxime cuando es trabajo que se promete fácil y muy bien pagado. En cuanto a los personajes, si no aceptan el trabajo porque no es un negocio que les plazca, podrán marcharse sin que medie impedimento alguno. Claro que esa misma noche, los personajes recibirán en sus casas la visita de un par de jaquetones, enviados para silenciarles la boca no sea que les de por darle a la sin hueso con el canto del gallo.

Si por el contrario, todos o parte del grupo aceptase realizar el trabajo, el más grueso de los dos encapuchados les hará entrega de un plano con el más que probable itinerario de los encapuchados y les hará la advertencia de que sería más que deseable que el asunto se solventase lo más lejos posible de Madrid ya que allá en el sur abundan más los bandidos que por estas zonas.

Es entonces, cuando el espadachín de un solo ojo, hablando en un castellano muy malo y con marcado acento francés, sugerirá a los interesados reunirse la siguiente noche o a la próxima a más tardar, en la vecina localidad de Ocaña para una vez allí todos reunidos, trazar un plan conveniente para zanjar lo mas limpiamente el asunto.

Acto tercero: Ocaña, pueblo de buen vino

Si los personajes aceptaron el trabajo, lo adecuado sería que acudiesen a la cita con el siniestro espadachín francés y el resto de matasietes para trazar un plan que les haga un poco más ricos en un visto y no visto.

Cuando los personajes llegan a la cita, observarán que son los últimos en llegar a la única posada de todo el pueblo. El francés les dirigirá una mirada indiferente y con un gesto, les invitará a acercarse y sentarse en una silla. El resto de parroquianos, se mantiene alejado de tanto negociante del acero, no sea que alguno sea de mal beber y se dedique a repartir de lo que negocia.

Finalmente, se acuerda esperar a que el carruaje pase junto a una zona un tanto boscosa al sur de Castilla, a pocos kilómetros de un pequeño pueblo llamado Santa Cruz de Mudela, en la Sierra del Águila.

Acto cuarto: La emboscada al carruaje

Ha pasado una semana desde que los personajes se involucrasen en este asunto y ya se encuentran todos acampados al abrigo de un pequeño bosque junto al que discurre el camino que parece ser que seguirá el carruaje. Si alguno de los personajes intenta conocer o averiguar algo sobre sus compañeros de labor durante el tiempo que pasan junto a ellos, pueden llegar a saber alguna banalidad sobre estos:

- **Antonio Valiente:** Antonio es oriundo de Córdoba y es un tipo simpático e incluso gracioso, aunque tal vez demasiado bocazas. Gusta de alardear de sus gestas allá en Flandes aunque con total seguridad, la única pica que ha visto en su vida es la de la guardia valona que acompaña al rey en sus salidas.
- **Juan Sánchez:** Juan es un aragonés de pura cepa que abandonó su Zaragoza natal para buscarse la vida en la villa. Es un hombre grande y muy fornido, de esos que podrían arrancarte la mandíbula de un sopapo bien dado. Sin embargo, si se le observa con atención, se ve que de valor anda escaso y que tan solo alza su mano contra las tusonas que amanceba y contra niños indefensos.
- **Alonso el Ansias:** Alonso es natural de Madrid y la fanfarronada es tan natural en él como el respirar. Es el arquetipo de valentón de bigote encrespado, de mucho voto a tal y viven dioses, pero que luego no hecha mano a la ropera sin sus compadres para ayudarle.
- **Fermín Rodríguez de Prada:** Fermín es un soldado leonés que frisará los cuarenta años. Sus ojos y sus cicatrices hablan de muchas batallas y muchas reyertas de a tanto la estocada. Lejos ya de sus días de juventud, tan solo el bienestar de su familia le preocupa algo.
- **Andrés Contreras Díaz de Cuellar:** Andrés es un soldado castellano por los cuatro costados. Poco dado a fanfarronear y mas bien reservado con su vida personal, tiene todo el aspecto de conocer bien su oficio.
- **Le Febre:** Este enlutado espadachín no es dado a intimar mucho con el resto de sus compañeros. No es muy hablador, ni siquiera para maldecir abre la boca pero por su forma de comportarse y la elegancia de sus movimientos, debe de ser un espadachín consumado.

Tras un par de días a la espera de acontecimientos, Juan Sánchez, que se encuentra de guardia esa tarde, avisa que un carruaje oscuro escoltado por cuatro jinetes, se acerca a toda velocidad por el camino. Dos de los jinetes cabalgan algunos metros por delante del carruaje mientras que los otros dos lo hacen junto a la parte trasera del carruaje.

El carruaje, de cuatro caballos, tal y como fue descrito, es de madera oscura y no tiene símbolo o escudo alguno que identifique a los que viajan en su interior. Las cortinas del carruaje van cerradas, tanto para salvaguardar la identidad de sus ocupantes como para que el polvo del camino no penetre en el interior.

El plan es sencillo de llevar a cabo y efectivo. Primero una andanada de plomo para los escoltas y el cochero y luego acero para los que sobrevivan. Después, hay que finiquitar el trabajo. Por fin, con la escolta abatida y el carruaje detenido, los

asaltantes se disponen a finalizar este negocio de una vez por todas.

Le Febre, con una de sus pistolas de chispa bien cargada y muy convenientemente amartillada, se dirige pausadamente hasta la pequeña portezuela y la abre. El primero en salir del carruaje es un hombre que frisarà la cincuentena, un tanto corpulento, vestido con un costoso traje que podría costar la friolera de cien reales y con su lustroso cabello blanco peinado al estilo de la moda parisina de la época. El siguiente en salir es un joven de unos veinte años de rostro barbilampiño y con su cabello rubio pulcramente peinado. También luce un costoso traje al estilo de la corte del país vecino. La tercera figura que sale del carruaje en una hermosa mujer que rondará la treintena, de cabello oscuro como ala de cuervo, ojos azul profundo y piel marfileña. Por último, tras la mujer, agarrada a su mano, descende una dulce muchachita de unos doce años, también con el cabello negro y los ojos muy azules.

Es de esperar que la sorpresa de los personajes al encontrarse con toda una familia en el carruaje sea mayúscula y que llegada la hora de poner punto y final, las cosas ya no estén tan claras. Ciertamente es que esa gente tiene de española lo mismo que los personajes tienen de turcos puestos a decir pero si estos tienen una pizca de decencia y moral, es más que probable que matar mujeres y niños no sea negocio habitual suyo. Encontrándose los personajes en estos asuntos de la moral, uno de los valentones (Antonio) se armará de valor para hacer una sugerencia:

¡Pardies! Voto a Cristo si no es que la suerte nos ha favorecido. Fíjense vuestras mercedes que dos dulces palomitas hemos encontrado por estos andurriales. No sería de buenos cristianos, digo yo, que tan gentiles damas váyanse al infierno de los herejes sin haber conocido el cielo de los cristianos. Si vuestras mercedes no tienen mayor inconveniente, yo podría perderme un rato con la musasa sica allá junto a los matorrales que como bien dice el refrán, lo que han de comerse los gusanos, que lo disfrutaban antes los cristianos.

Seguramente los personajes tengan algo que objetar con respecto a la “genial” idea de Antonio (ya sea por querer evitar que las mujeres sean afrentadas como para ser los primeros en acariciarlas). En cualquier caso, Andrés Contreras, que se tiene por hombre de honor, no va a permitir que ninguna mujer sea violada o asesinada en su presencia. Juan y Alonso, pronto se pondrán del lado de su buen amigo Antonio, ya que puede que jamás se vean en una de probar tan tierna carne y en tan fino plato. Fermín está poco interesado en forzar a las mujeres y es más que probable que se ponga del lado del buen Andrés. Por otro lado, necesita el dinero con urgencia para no perder la casa en la que vive su familia por unas deudas de juego que ha contraído y por tanto se pondrá de parte de Le Febre cuando este sugiera matarlos a todos, siempre que la muerte de las mujeres sea rápida y misericordiosa. En cuanto a Le Febre, lo mismo le da matarlos a todos ahora que esperar a que los valentones les den lo suyo a las mujeres. Lo único que es menester es que antes o después los cuatro crien malvas.

Acto quinto: El plan del de Monteprieto

Don Luís de la Cueva y Sandoval, antaño conde de Monteprieto, tiene un plan para recuperar lo que el buen rey, la

iglesia y sus enemigos en la corte le han arrebatado. Un par de años atrás, gozaba de riqueza y una más que excelente posición en la corte de los Austrias y sin embargo, sus muchos enemigos, pusieron en su camino a la Santa Inquisición que mandó apresar bajo el cargo de prácticas sodomíticas a cuatro de sus criados y consiguieron arrancar de estos, una confesión en la que aseguraban que había sido su señor quien los había iniciado en tales artes amatorias prohibidas. Tan solo el hecho de ser el poseedor de un título de grande de España le salvó de acabar en la hoguera como aquellos cuatro desgraciados y sin embargo, se vio privado de títulos y posesiones y desterrado a Italia.

No obstante, don Luís de la Cueva tenía múltiples negocios con banqueros genoveses y su inmensa fortuna no se vio mermada en demasía, por lo que a pesar de su desprestigio e incautación de bienes, siguió viviendo entre grandes lujos en un palacio de su propiedad en Nápoles. Hace unos meses, durante una fiesta en el palacio de don Antonio Álvarez de Toledo, duque de Alba y virrey de Nápoles que era por esas fechas, se enteró que ese mismo día había llegado un embajador del zar Miguel III de Rusia para iniciar relaciones diplomáticas con el reino de España.

Entonces vio claro lo que debía hacer para ganarse el favor de su rey. Si el embajador y su familia eran asesinados en territorio español, el zar Miguel seguro que entraría en guerra con España o al menos se aliaría con sus enemigos y con la guerra ya recrudeciéndose en Flandes, seguro que el rey agradecería sobremanera los tercios que tenía pensado levantar en su nombre.

En este loco plan le ayuda un viejo conocido y aliado suyo, cierto secretario de la corte que le debe no pocos favores y conocido de los personajes llamado don Alfonso de Mendoza. Ha sido este quien ha recomendado a los personajes, pensando que este dinero extra les vendría de perlas.

Acto sexto: Un buen atajo de problemas

Si los personajes se decantan por mandar listos de papeles al embajador y a su familia al infierno de los herejes, la partida para ellos acaba aquí. España se encontrará con un grave problema diplomático que el de Olivares solucionará enviando a su vez a un embajador español portando la terrible noticia de que el barco en el que viajaba el embajador y su familia fue asaltado y hundido por piratas berberiscos. Los personajes ganarán el defecto de *Secreto*: Muerte (-6pts) y cobrarán lo prometido al llegar a Madrid.

Si por el contrario los personajes son hombres de honor y castellanos bien nacidos, no permitirán que el embajador y su familia sea asesinada, por lo que tras el consabido choque de toledanas, les quedará por decidir que demonios van a hacer con los herejes.

Nota importante: Es de vital importancia que el siniestro Le Febre salve el pellejo en esta ocasión para realizar otra intentona antes de que todo este perdido.

Ninguno de los cuatro extranjeros habla ni media palabra de castellano pero el embajador habla con fluidez el francés y el resto de la familia es capaz de entender y hacerse entender en este idioma. Así, si alguno de los personajes domina la lengua de los francos, podrá averiguar alguna cosa:

- El hombre responde al nombre de Valentín Ivanov Gregorovich, Marques de Minsk y embajador del rey Miguel III de Rusia.
- Sus acompañantes son su esposa Irina Ivanova y sus hijos Miguel y Anastasia.
- Deben de encontrarse con el valedor del rey de España ya que portan credenciales diplomáticas que han de entregarle antes de poder entrevistarse con el glorioso rey de las Españas y entablar relaciones diplomáticas entre ambos países.

Los personajes deben pensar muy bien que es lo que van a hacer a partir de este instante. Sencillamente no pueden presentarse en la puerta de la mansión del de Olivares escoltando el carruaje del embajador y cubiertos de pies a cabeza con sangre, tanto suya como de sus antiguos y difuntos camaradas, sin que su pequeño papel en esta trama salga a la luz y acaben en un profundo calabozo tras ser sometidos a varios y duros interrogatorios. Tampoco pueden abandonarlos en mitad de la nada pues sería más cristiano si les metiesen una bala entre ceja y ceja que dejarles a merced de bandoleros y demás escoria que vagabundea por estos parajes.

Una buena recomendación sería que le empaquetasen el muerto a algún amigo que tengan, con cierto ascendente en la corte, y que él se las vea con el de Olivares y sus preguntas, alguien que no sepa absolutamente nada del negocio y que pueda negarlo todo con la conciencia tranquila.

Acto séptimo: De regreso a Ocaña

El carruaje, escoltado por los personajes, llega a Ocaña, donde se fraguó todo este asunto que ya desde el principio olía a chamusquina. La noche ha caído de improviso y además, el cielo amenaza con tormenta veraniega, lloviendo con fuerza y calando a los personajes hasta la médula. Así, los personajes no tendrán más remedio que pernoctar en la única posada del pueblo a la espera de que el tiempo mejore con el canto del gallo.

Desde luego, el embajador y su familia no pasan desapercibidos entre los parroquianos congregados en el local y como es normal en un pueblo pequeño, la noticia de unos extranjeros de habla extraña y vestidos como cisnes emperifollados, vuela de boca en boca y pronto se agolpan multitud de vecinos para cotillear. Mientras los personajes se encuentran degustando las mejores viandas que el oro del embajador puede comprar, se escucha un fuerte barullo en el exterior:

*¡¡Favor a la justicia y al rey!! ¡¡Ténganse a fe!!
¡¡Ténganse que yo lo mando!!*

Al grito de los corchetes, la muchedumbre de curiosos apostados a la entrada de la posada se dispersa rápidamente. Con estrépito, la puerta de la posada se abre y entran media docena de hombres fuertemente armados, con las blancas desenvainadas y apuntando en dirección a los personajes.

Tras estos entran el alguacil de Ocaña, un hombre maduro con trazas de soldado viejo y duro que porta dos pistolas al cinto y un hombre de mediana edad y ropajes oscuros de poca calidad que mirará a los personajes con indiferencia, antes de presentarse con extremada cortesía ante el embajador, primero en

castellano y luego en un fluido francés. El alguacil se plantará enfrente de sus hombres, que aún apuntan con sus toledanas y sus pistolas a los personajes y se dirigirá a ellos con voz firme y severa:

En nombre del rey quedan detenidos. Tengan la prudencia de arrojar sus armas al suelo y acompañarnos. No compliquen más su situación.

Los personajes se encuentran ahora ante un dilema. Pueden optar por arrojar sus armas y entregarse, con la esperanza de que en el futuro, una vez el embajador haya aclarado las cosas, los naipes les vengan mejor repartidos o bien pueden optar por combatir y montar en la posada la de san Quintín, lo que en el mejor de los casos les convertirá en prófugos de la justicia, y en el peor en cadáveres.

Si se decantan por la opción de dejarse apresar y no decir ni esta boca es mía, los personajes son conducidos a un sótano acondicionado a modo de celda, en un pequeño edificio con cierto aire eclesiástico. Mientras tanto, el embajador y su familia son conducidos por el hombre elegante (que los personajes han oído presentarse como don Rodrigo Guzmán de Salazar, comendador de Ocaña) hasta su morada para ser alojados allí hasta que puedan disponer de una escolta adecuada a su condición.

Acto octavo: Huida de la prisión

Durante varias horas, los personajes permanecen encerrados en la sucia y hedionda celda, iluminados tan solo por la tenue luz de la luna, que se filtra por el pequeño ventanuco con barrotes. Cuando se encuentran prácticamente amodorrados, el chirrido de una puerta mal engrasada al abrirse les saca de su duermevela. Se escuchan unos pasos que resuenan sobre las frías losas del pasillo y pronto se vislumbra la agónica luz de un candil.

Poco a poco, la luz se hace más intensa, hasta que pronto pueden vislumbrar la figura oscura y siniestra del hombre que porta el candil y esa maligna media sonrisa que tanto le asemeja a un lobo. Se trata de Le Febre que desea despedirse de sus camaradas de armas antes de que estos se conviertan en terratenientes:

Bonjour mes amis.

No es naga personal, tan sogo se trata de negocios. Mon dieu, en vegdad me caéis bien y me gustagia dejagos libres pego os habeis entrometido en asuntos de gente muy podgrosa y me temo que no va a poder ser.

Sin guencores ¿d'accord?

Bien entonces, como decimos en mi país... Je vous vois dans l'enfer.

Tras estas palabras, el espadachín francés se marcha por donde ha venido, dejando a los personajes a solas en la oscuridad de su celda.

Una hora más tarde poco más o menos, un ruido junto a los barrotes del ventanuco les despierta de nuevo. Junto a los barrotes descubren a un hombre joven, de unos veinticinco años que por su aspecto de labriego, parece ser uno de los lugareños. Mediante señas, les indica que se incorporen y se acerquen. Si los personajes hacen lo que les pide, entre susurros se presentará como Pedro Ibáñez y asegura ser uno de los jornaleros que

trabajan las tierras del comendador. También les contará lo que ha escuchado por casualidad y que solo vendrá a confirmar sus mas oscuras sospechas: van a asesinarles.

Escuchadme atentamente pues lo que tengo que deciros es muy importante y arriesgo mi vida tan solo con estar aquí hablando con vosotros. Me temo que os han tendido una trampa y que pretenden enviaros con el hacedor, y lo que es peor, esos mismos tipos que os van a matar también pretenden dar muerte al buen comendador y a sus extraños invitados. La intención de esos bellacos es asesinarlos mientras duermen y acusaros a vosotros de tan deleznable crimen.

Estoy seguro de lo que os estoy contando, yo mismo escuché la conversación que mantenía el alguacil con un espadachín con acento extranjero y este le prometía entregarle a él y a sus hombres una bolsa repleta de escudos de a cuatro si asesinaban al comendador y a sus protegidos. El extranjero dijo que sería fácil culparles a vuestras mercedes del crimen. Solo vosotros podéis evitar tan maligno plan.

Ahora mismo tan solo os custodia un guardia y ya se ha trasegado el solito una botella de vino de la región... Creo que puedo deshacerme de él y abrir la puerta de vuestra celda pero eso es todo lo que puedo hacer, una vez estéis libres, deberéis actuar con rapidez o vuestros amigos serán fiambres.

Si los personajes preguntan a Pedro por que arriesga su vida por gente a la que conoce, se encogerá de hombros y con toda naturalidad dirá:

Soy un hombre de honor, como vuestras mercedes y no hacer nada cuando bien se puede evitar la muerte de buenas gentes no sería cristiano.

Pedro desaparece durante unos quince minutos, antes de reaparecer al otro lado de los barrotes de la celda, con las llaves en la mano. Tras sacarles de la celda, les urge a que recojan sus pertenencias lo mas raudo que les sea posible y que le sigan hasta la villa del comendador. Es de esperar que los personajes quieran ajustar cuentas con el francés y de paso, salvar al embajador y a su familia.

Pedro los conduce sin demora hasta la hermosa villa del comendador de Ocaña, donde todo parece tranquilo y en calma. Sin embargo, el hombre armado que hace guardia en la puerta, confirma que los personajes llegan muy justos de tiempo. Mientras empieza la batalla, Pedro se pone a buen recaudo en las caballerizas y prepara el carruaje para el embajador.

Acto noveno: Asalto a la villa del corregidor

Al amparo de la oscuridad y con las mas aviesas intenciones, Le Febre y los hombres del alguacil han asaltado la mansión del comendador y ahora mismo, mientras los personajes se aprestan al combate, el embajador y el comendador ya se baten por sus vidas.

- **La entrada:** La entrada de esta bonita villa esta decorada con gusto. En las paredes cuelgan bonitos cuadros con motivos campestres y taurinos. Como ya se ha mencionado, hay un hombre de guardia en la puerta, que dará la alarma si ve acercarse a los personajes.

- **El salón:** El salón tiene un par de cómodos sillones y una bonita chimenea. Sobre la mesa descansan tres copas de licor.
- **El comedor:** El comedor es amplio. Tiene una gran mesa de madera de roble en la que al menos podrían comer treinta comensales como poco. Hay una puerta que da acceso a la cocina.
- **La cocina:** Como la mayoría de las cocinas, es una habitación de aspecto sucio, llena de cazuelas de cerámica y utensilios metálicos esparcidos por doquier.
- **La biblioteca:** El regidor tiene que ser un hombre ciertamente culto dada la formidable colección de libros que atesora en su biblioteca. También hay una pequeña mesa y un viejo y raído sillón.
- **Los establos:** Las caballerizas son amplias y se encuentran en muy buen estado. En las caballerizas se pueden encontrar dos carruajes (uno es el del embajador) y seis caballos de monta.
- **La alcoba del corregidor:** Es la habitación más amplia de la villa y dada la extremada calidad de sus invitados, el comendador ha tenido a bien cedérsela al embajador y a su esposa. Cuando los personajes llegan, el embajador se esta batiendo, más mal que bien, con el alguacil de Ocaña mientras que la esposa de este, permanece aterrada en una esquina.
- **La alcoba de los invitados:** Es una habitación grande y decorada con cierto gusto. El regidor es el que reposa aquí, ya que le ha cedido su habitación al embajador. Cuando llegan los personajes, el comendador se bate con el asesino francés y con uno de los hombres del alguacil al mismo tiempo.
- **Las alcobas de los criados:** Son dos habitaciones acondicionadas con dos cómodos camastros y dos viejos arcones en cada una. Cuando llegan los personajes se encuentran a los tres criados del comendador, defendiéndose como mejor saben, de las acometidas de dos de los hombres del alguacil. Un cuarto criado yace en el suelo mientras la vida se le escapa por las entrañas.
- **Las alcobas del servicio:** Son tres habitaciones muy similares. La primera se ha acondicionado para que pueda descansar en ella el hijo mayor del comendador (muy bien acompañado por una joven y bonita sirvienta). La segunda ha sido acondicionada para que duerman en ella la hija menor del embajador y una de las sirvientas para lo que necesite y en la tercera, las cuatro sirvientas restantes descansan como pueden. Cuando llegan los personajes, el hijo del embajador se bate con cierta soltura contra uno de los hombres del alguacil y en la tercera, otro de estos truhanes retiene a la hija menor del embajador y a las otras cinco doncellas.

Si todo sale bien, los personajes salvaran la vida del embajador y de su familia sin que estos sufran demasiado daño. En cuanto al comendador, lo mas probable es que el asesino francés lo deje listo de papeles antes de huir cuando las cosas se tuerzan.

Acto décimo: Regreso a Madrid

El embajador sentirá curiosidad por saber como supieron que los iban a asesinar y cuando le relaten el generoso acto del jornalero, el embajador le recompensará con un costoso collar de oro (de un valor aproximado de 4.000 reales).

Con la ayuda de Pedro, los personajes ensillan los caballos y la comitiva parte para Madrid al amparo de la oscuridad. Tan raudos como les es posible y parando tan solo el tiempo necesario consiguen llegar sin más demora ni contratiempos a Madrid.

Si los personajes tienen la precaución de endosarle el muerto a una tercera persona (un amigo bien situado en la corte o quizás algún noble que les deba un favor) y desaparecen de la vida pública durante un tiempo puede que salgan bien librado de este feo asunto. Durante toda la noche, el personaje (o PNJ) noble tendrá que dar muchas explicaciones ante el de Olivares, bastante enfadado por ser molestado a tan intempestivas horas.

Al día siguiente, el personaje (o PNJ) noble, acompañado por el de Olivares, por el embajador y por la familia de este, todos con sus mejores galas, serán recibidos en audiencia por el buen rey Felipe IV y su augusta esposa francesa. El embajador, en un pulcro francés, relatará las peripecias acaecidas durante tan arduo viaje, eso sí, omitiendo rebelar ningún detalle que perjudique a sus salvadores y describiéndoles tan solo como unos héroes anónimos ejemplo del coraje, honor y entereza que caracteriza al pueblo español.

El feo asunto de Ocaña será tapado con mucha rapidez y silenciosamente, designando en breve tiempo un nuevo corregidor, un pisaverde de palacio que responde al nombre de Fadrique Díaz de Talavera y sustituyendo a los corchetes caídos por otros, que soldados hambrientos nunca faltaron en la España de los Austrias.

Finalmente, me temo que esta es una de esas historias en las que los personajes tan solo obtienen como recompensa alguna que otra cuchillada y la satisfacción de no haber contraído el mal de la sogá. También se habrán granjeado la enemistad de dos poderosos hombres de recursos amén de un espadachín francés que se la tiene jurada y que no tardará en cobrarse venganza.

En cuanto al personaje (o PNJ) noble, su breve aunque público papel en este turbio asunto, hará que gane cierta notoriedad en la corte y que le inviten a fiestas a las que antes no era invitado, ganando la ventaja de *Buena reputación: Corte* (2ptos). Por otra parte, el de Olivares le comentará durante una de esas fiestas que su historia de cómo llegaron hasta su puerta por “casualidad” es una cagarruta y que no se cree ni media palabra. Sin embargo, si el personaje le pudiese decir uno o dos nombres, para empezar a tirar del hilo, lo tomaría como un favor personal, ganando el personaje la ventaja de *Favor* (3ptos).

Acto onceavo: Recompensa

- 1 Punto de experiencia por participar.
- 2 Puntos de experiencia si ayudan al embajador a salir bien librado de este embrollo.
- 1 Punto de experiencia por no huir de Ocaña sin el embajador y su familia.
- 1 Punto de experiencia a quien aporte buenas ideas y soluciones ingeniosas que ayuden a avanzar.

Acto duodécimo: Galería de personajes

Le Febre

Un Jaque muy pero que muy peligroso...

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 16/11 (+3), Daga de guardamano 15/10 (+1), Pistola 14.
- **Armadura:** Sombrero (1) Camisa acolchada (1) Guantes (1) Botas (1) Coletos (2).
- **Habilidades:** *Cabalar* 14, *Curar* 10, *Liderazgo* 10, *Maña* 13, *Sigilo* 14, *Táctica* 10, *Callejeo* 10, *Fingir* 09, *Idioma: Castellano* 11, *Habla de germania* 09.
- **Ventajas:** *Espadachín* (3p), *Iniciativa* (3p), *Aliado: Noble patrón* (6p)
- **Desventajas:** *Sanguinario* (-2p), *Defecto físico: Tuerto* (-3p).
- **Maniobras de esgrima:** Entrenamiento con la mano torpe III (3p), Trabar (3p), Parada instintiva (3p), Tajo de barrido (3p), Aumentar numero de paradas II (2p), Finta (3), Respuesta (3p), A fondo (1p)

Valentones

De los que matan de boquilla...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 09
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 12/08 (+2).
- **Armadura:** Sombrero (1p) Botas (1p) Coletos de cuero (2p).
- **Habilidades:** *Callejeo* 12, *Habla de germania* 08, *Intimidación* 10.

Andrés Contreras Díaz de Cuellar

Soldado castellano por los cuatro costados...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 14/09 (+2), Capa 13, Pistola 13.
- **Armadura:** Sombrero (1) Camisa acolchada (1) Guantes (1) Botas (1) Coletos (2)
- **Habilidades:** *Cabalar* 12, *Curar* 09, *Liderazgo* 11, *Maña* 11, *Sigilo* 12, *Táctica* 08, *Intimidación* 11.
- **Ventajas:** *Cargo: Soldado* (1p), *Espadachín* (3p)
- **Desventajas:** *Honor* (-2p), *Pecadillos* (-1p).

- **Maniobras de esgrima:** Trabar con capa (1p), A fondo (1p), Aumentar número de paradas II (2p), Incremento de daño I (2p).

Fermín Rodríguez de Prada

Soldado viejo y castizo...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 09
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 14/09 (+2), Pistola 13.
- **Armadura:** Sombrero (1) Camisa acolchada (1) Guantes (1) Botas (1) Coletos (2)
- **Habilidades:** *Cabalar* 12, *Curar* 09, *Liderazgo* 11, *Maña* 11, *Sigilo* 12, *Táctica* 08, *Intimidación* 11.
- **Ventajas:** *Cargo:* Soldado (1p), *Espadachín* (3p)
- **Desventajas:** *Pecadillos:* *Tozudez* (-1p), *Avaricioso* (-2p).
- **Maniobras de esgrima:** Ataque rápido (2p), A fondo (1p), Parada instintiva (3p), Aumentar número de paradas II (2p).

Ramón Jiménez Sigüenza

El corrupto alguacil de Ocaña...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 09
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12.
- **Armas:** Ropera 14/09 (+3), Pistola 13.
- **Armadura:** Sombrero (1) Camisa acolchada (1) Guantes (1) Botas (1) Coletos (2)
- **Habilidades:** *Cabalar* 12, *Curar* 09, *Liderazgo* 11, *Maña* 11, *Sigilo* 12, *Táctica* 08, *Intimidación* 11.
- **Ventajas:** *Ambidextro* (2p), *Espadachín* (3p), *Resistencia física* (1p).

- **Desventajas:** *Borracho* (-3p), *Edad* (-3p).

- **Maniobras de esgrima:** Esgrima con espada y daga (3p), Incremento de daño I (2p), Aumentar número de paradas I (1p), A fondo (1p).

Corchetes

La gura...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 09
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11.
- **Armas:** Ropera 12/08 (+2), Pistola 10.
- **Armadura:** Sombrero (1p) Botas (1p) Coletos de cuero (2p).
- **Habilidades:** *Cabalar* 12, *Curar* 08, *Sigilo* 11, *Callejeo* 10.
- **Ventajas:** *Cargo:* Corchete (1p).

Don Rodrigo Guzmán de Salazar

El pobre corregidor de Ocaña...

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13.
- **Armas:** Ropera 11/07 (+3), Pistola 11.
- **Armadura:** No.
- **Habilidades:** *Charlatanería* 13, *Detectar mentiras* 13, *Etiqueta* 13, *Diplomacia* 15, *Seducción* 12, *Venenos* 11, *Idioma:* Italiano 11.
- **Ventajas:** *Riqueza* (3p), *Cargo:* Corregidor (3p), *Letrado* (2p).
- **Desventajas:** *Pecadillos:* *lujurioso* (-3p), *Pecadillos:* *Glotonería* (1p).



Iustitia hominis, Iustitia Dei

Por Luis F. García

Módulo para El Capitán Alatraste JdR basado en los hechos históricos reflejados en una crónica del siglo XVII titulada “Suceso trágico de un auténtico don Juan Tenorio en la calle Calatravas en la ciudad de Sevilla”, crónica que ha sido transcrita y publicada por José María de Mena en su libro “Tradiciones y leyendas sevillanas”. El grupo de personajes debería de estar formado por tres o cuatro hombres, entre los cuales pueden contarse nobles, hidalgos y otros de cualquier condición. También cabría la posibilidad de incluir un personaje femenino.

Capítulo I: En el que se describen las glorias vanas de la muy honorable Ciudad de Sevilla y se presenta al caballero Don Pedro de Ribera

Carta del cronista don Luis de la Garza a don Lorenzo Amezúa, secretario de la Villa y Corte al servicio de Su Excelencia Gaspar de Guzmán y Pimentel, Duque de Olivares y privado del Rey:

Sevilla, en el año de Nuestro Señor de 1631.

Corre el mes de febrero y los rigores del invierno dejan paso a una pronta primavera. El oro de las Américas entra sin descanso en los célebres convoyes de la plata, o en la flota general de Indias. La facilidad de acumular riqueza ha dado lugar a una gran relajación de las costumbres puras y cristianas, hasta el punto de que algunos cronistas de otras tierras, que bien podría llamar enemigos, han llamado a nuestra ciudad “la Babilonia del pecado”. En el impuro ambiente que discurre en estos tiempos como la culebrina en las orillas del río, la juventud se muestra afanosa de placeres, alborotada y violenta.

Tanto los días corrientes en las (llamadas por La Suprema) famosísimas “casas de la gula”, donde se comía, se bebía y se fornicaba a destajo, como en los grandes días de fiesta, con corrida de toros en la Plaza de San Francisco, carrousel a caballo por las calles céntricas, y finalmente baile, sarao y mascarada en algunos de los palacios principales, una numerosa pléyade de jóvenes caballeros de las más linajudas familias, hacen gala de su gallardía, de su donaire, y de su liviandad. Todo ello acontece a pesar de las predicaciones de algún exaltado y ascético fraile, que truenan contra tanta ligereza de espíritu, bajo el altar, en las horas de santa misa, en los Mínimos o en los Descalzos.

Junto con la dilapidación del oro indiano, la gula y la lujuria, abunda en Sevilla la altivez y la ira, pues como cada cual lleva espada al cinto (aquesta que llaman ropera o robera), al menor pique de amor propio salen a relucir los aceros, y raro es el día en que en Sevilla no mueren de uno a diez caballeros acuchillados en lance y desafío. Lejos quedan ya los días del anterior siglo; tiempos en los que el caballero Jerónimo de Carranza, afincado al sur de la urbe, enseñaba a los hijos de alta cuna la Philosophia de las Armas. Tradición es pues, de natural condición, que en esta nuestra ciudad se practique lo que resta de la Destreza Verdadera.

Uno de los mozos más enamoradizos y espadachines de Sevilla es Don Pedro de Ribera, llamado por cercanos y ajenos Pedrito, a causa de su juventud, pues aun no alcanza los veinte años. Pedrito es el miembro más joven de la ilustre familia de los Ribera, marqueses de Tarifa, marqueses de la Torre, duques de Alcalá y duques de Medinacoeli. El joven Ribera, mancebo de gentil apostura, lindo rostro y pocos escrúpulos, tenía escandalizada la ciudad con sus pendencias, amorios y audacias, alborotando por doquiera que pisaba.

Capítulo II: Donde prosigue la carta, de la burla a Don Luis Camargo y su muy desgraciada recordación

En cierta ocasión Pedrito vio a su padre con el rostro circunspecto y acercósele para preguntarle qué asunto le traía tan serio y cariacontecido. De este modo llegó a oídos de Pedrito Ribera que Don Luis Camargo, obispo auxiliar de la ciudad, había citado desde el púlpito sus aventuras y a su persona como ejemplo para el camino hacia la condenación eterna, trayendo así la deshonra al buen nombre de una familia en cuyo seno, él habría de ser llamado “Grande de España”.

Pedrito no olvidó el rostro de su padre aquella noche, y de camino a la taberna de la Sierpe urdió una pesada burla contra el obispo auxiliar. Don Luis Camargo vive en la Alameda de Hércules a su comienzo, conforme se entra por el lado del Hospital de Amor de Dios. Pasaba ya la medianoche cuando llegaron a la Alameda don Pedrito Ribera, sus amigos don Juan de Hineirosa, conde de Arenales, y don Lorenzo Miranda; acompañaban a los tres jóvenes unas cuantas mozas de vida licenciosa y alocada, con quienes iban corriendo su nocturna juerga. En llegando ante la puerta de la casa del obispo, dijo don Pedrito a sus amigos:

—Vamos a divertirnos sacando a Su Ilustrísima de la cama en paños menores.

Y desenvainando su espada comenzó a dar gritos como de refriega mientras golpeaba con el acero en las piedras del muro, para que hiciese ruido. Entre tanto, testigos de la escena, el resto de la comitiva se agazapó en lo oscuro, intentando ahogar el sonido de sus risas, parte a causa de la situación, parte a causa de los tres cuartillos de vino que ya llevaban cada uno en el buche, cortesía de la bodega paterna del joven Ribera.

Llegado un instante que le pareció propicio, Pedrito dio un gran grito diciendo “¡Ay, que me han muerto!”. En seguida se agarró al aldabón y empezó a llamar a la puerta insistentemente mientras voceaba:

—¡Eh!, ¡señor obispo, señor obispo! Salga Su Ilustrísima apriesa, que aquí hay un hombre agonizando y pide confesión.

El obispo, celoso de su ministerio, se echó abajo de la cama y en camisón como estaba, sin meterse ni tan siquiera las zapatillas, echándose la estola por los hombros, bajó las escaleras y salió a la calle para dar absolución al moribundo que le habían dicho. Pero apenas pisó el umbral, cuando en la oscuridad le asieron entre todos y con gran algazara le llevaron

hasta el pilón que había entre las dos columnas de Hércules y allí le dieron un chapuzón entre insultos y carcajadas.

La figura del obispo surgió de las aguas, todo mojado, pero con gesto adusto y fiero. Como era muy viejo y prudente, no protestó, sino que les dijo con calma:

—Por este desacato a mi persona eclesiástica os podría hacer ahorcar, pero no es preciso que apele a la justicia de los hombres, porque antes de un mes los tres habréis de encontrar la muerte, castigados por la justicia de Dios.

No se impresionaron lo más mínimo los tres mancebos, sino que se rieron junto con sus compañeras de diversión, y así continuaron su camino.

Sin embargo, al día siguiente la noticia ha llegado a los graderíos de la Catedral, y de los mentideros a boca y oídos de toda Sevilla. Todo el vecindario está espantado, tanto del sacrilego atrevimiento de los tres jóvenes como de la tremenda profecía que les ha hecho el obispo. Aunque se susurra y sabe quiénes han sido los autores del hecho, nadie se ha atrevido por el momento a prenderlos, porque los tres son personas de limpieza de sangre demostrada y miembros de familias importantes, y aunque los vecinos del barrio han contado el caso a los alguaciles de la Justicia y la Suprema, el obispo no ha querido ratificarlo, y así se ha quedado el asunto sin diligenciar...

En Sevilla, a diez de febrero del año de Nuestro Señor de Mil Seiscientos y Treinta y Uno.

A partir de aquí entra en acción el grupo de jugadores. Todos han oído la historia por su cuenta y conocen los detalles. Se encuentran varios días más tarde comentando el desarrollo de los acontecimientos en la concurrida taberna de la Sierpe, en la calle de los Espaderos¹⁰. La historia les hace partícipes a raíz de la inesperada visita de Isidro Treviño, alguacil de la Santa Inquisición y viejo amigo de juventud.

Isidro ya sabe que los caballeros sentados a la mesa son hombres con tendencia a airear la herreruza, y ya ha contado anteriormente con alguno de los presentes para asuntos de este cariz, así que sin rodeos les expone el plan: Su Ilustrísima, don Luis Camargo, desea que los jugadores ejecuten la consabida justicia divina sobre aquellos que han mancillado su honor. No se citan nombres, pero todos saben de lo que se está hablando. El obispo ha llegado a la conclusión de que al ser sus tres afrentadores personas de alto rango, no pueden ser juzgados por la Inquisición y busca que tengan un final pronto, discreto y doloroso. Recalca la palabra “final” y “doloroso”, de forma que todos entienden y nadie abre la boca. Su Ilustrísima sabe bien que, al igual que la Muerte, una hoja de acero iguala al hombre humilde con el más alto monarca.

Si la obra culmina a satisfacción de don Luis, se prometen 50 piezas de oro para cada uno, secreto de confesión y si alguno lo requiere, los papeles y salvoconductos necesarios para partir hacia las Indias a hacer fortuna para mayor gloria de Dios, del Rey y las faltriqueras. Los jugadores tienen que aceptar a toda costa. Si dicen que sí, todo sigue adelante; si dicen que no, serán amenazados de muerte pues ya saben demasiado de las intenciones del obispo Camargo, y en Sevilla sobran espadas de alquiler. Si aceptan después de decir que no, el número de

monedas se reducirá a 25 piezas por cabeza y además su vida correrá peligro.

Capítulo III: En el que se relata el modo en que el primer caballero, don Lorenzo de Miranda, encuentra su fin, para grata admiración de Su Ilustrísima.

Aquestos hechos acontecieron en la segunda semana de febrero. Días más tarde, durante las fiestas de Carnavales, que en Sevilla son de gran animación y lucimiento, haciéndose el paseo de coches por la Alameda, paseo principal en estos tiempos, el caballero don Lorenzo de Miranda iba a caballo, piropeando a unas damas que paseaban en su coche, y otro galán, molesto, le desafió. Sacaron las espadas y el Miranda cayó muerto, precisamente junto a las columnas de Hércules, mismo lugar en el que aquella noche fatídica habían afrentado al obispo.

Esta es la primera misión del grupo. Deben de elegir a uno de los jugadores para que busque bronca provocando al noble (lo que debido a su orgullo es francamente fácil) y luego terminar con la vida de Lorenzo de Miranda. El resto de jugadores deben mantenerse cerca de la escena, vigilando pero sin llamar la atención. Es importante recordar que los duelos están prohibidos por orden Real, así que hay que provocar, matar y huir todo en uno, antes de que lleguen los alguaciles. Si por azar las cosas se torcieran, o don Lorenzo fuera mejor tirador de lo que parecía en un principio, el asesino correría el riesgo de perder la vida, y llegados a este punto, el resto de jugadores/asesinos tendrían un mínimo de tiempo para decidir si entrar a salvar a su amigo o por el contrario dejar las cosas estar, e intentar matar a don Lorenzo en otra ocasión. Debe de ser en un lugar público y muy transitado, ya que también se trata de un “aviso” que llegará a oídos de los otros dos afrentadores del obispo. Puesto que don Lorenzo es un noble, es conveniente que el personaje que le desafíe sea, como mínimo un hidalgo. Puesto que se ha de acabar con este caballero en público, también resultaría adecuado que, una vez hecho el trabajo, su asesino se mantenga escondido, embozado o incluso disfrazado el tiempo suficiente para que los ánimos se relajen y los corchetes dejen de buscarle. Su Ilustrísima utilizará su influencia para que la búsqueda de los alguaciles sea lo más breve e infructuosa posible, y los corchetes se vuelvan mudos, ciegos y sordos por unos días.

Capítulo IV: Aquí yace hasta el Día del Juicio el caballero Don Pedro de Ribera, Marqués de Tarifa y la Torre, Duque de Alcalá y Medinaceli. Sic transit gloria mundi.

Algunos días más tarde, don Pedrito Ribera, que ya hemos dicho era tan enamorado como audaz, comenzó a rondar y enamorar a una panadera, mujer de grandísima belleza, pero casada, que vivía en un horno para pan cocer, situado al final de la Alameda, en la cuesta donde empieza la calle Calatravas. Sin preocuparse del marido ni del escándalo público, acude don Pedrito de Ribera todas las tardes a hablar con la panadera, y a veces se la lleva montada a la grupa de su caballo, a merendar a

¹⁰ Actual calle Sierpes, que debe su nombre a este local por una enorme serpiente que se exponía en un frasco de cristal para maravilla y horror de los viandantes (Nota del Autor).

alguno de los ventorros que había en la orilla del río, por la Barqueta, o hacia San Jerónimo.

En este punto los jugadores han llegado al nudo de la historia. El objetivo es asesinar a Pedro Ribera y la ocasión la pintan calva. Para cumplir con éxito el encargo de Su Ilustrísima, los jugadores deben realizar una labor de espionaje y posterior alcahueteo, que consistirá en vigilar las llegadas de Pedrito al horno de pan y chivar al panadero (cuando sea necesario) la historia de sus cuernos y de su esposa con don Pedrito, y calentarlo lo suficiente como para que quiera matarlo. Sería acertado que el alcahuete/espía sea alguien que haya sido herido en alguna escaramuza anterior, de este modo se le apartaría de la acción bélica y contaríamos con el factor psicológico de que los heridos inspiran lástima, y puede que credibilidad.

Como los jugadores no confiarán en que el panadero realice correctamente el trabajo, y visto que sus vidas y las piezas de oro estarían en juego, deberán matar a Pedrito secretamente ellos mismos y aprovechar que el tumulto desviará la atención para conseguir escapar sin ser vistos, y que el panadero cornudo y otros pobres diablos se lleven la culpa del asesinato. Esto no será fácil.

Cierta tarde, movido por los celos y la ira, el panadero Cristóbal (que así se llamaba) se enfrentó a don Pedrito Ribera, que llegaba para rondar a su esposa, y como este sacase la espada para castigarle, un mozo de doce años que estaba en la panadería como aprendiz, salió corriendo hacia las Lumbreras y entró por la calle Arte de la Seda, gritando:

—¡Que matan al panadero de las Calatravas!

Nadie, excepto don Pedro, había tenido oportunidad de ver que el panadero Cristóbal había salido huyendo hacia el interior del establecimiento, con intenciones de armarse con una navaja que tenía para cortar la masa.

En este momento, el alcahuete/espía tiene que avisar al resto de los jugadores, que en un tiempo record se enfrentarán en grupo a Pedrito, eliminándole o dejándole muy malherido.

Los asesinos enviados por el obispo se cerraron entorno a don Pedro Ribera, el cual se amparó de espaldas contra la cruz de piedra, mientras agitaba la hoja de su espada para defenderse. Así se mantuvo un rato, batiéndose contra todos, y consiguió herir a alguno, pero al fin el número pudo más y en los mismos escalones de la cruz le acuchillaron con fiera saña, hasta darle muerte.

El grupo de jugadores embozados pone pies en polvorosa, y al salir el panadero a su encuentro, armado con la navaja cabriterera encontrará a Pedrito tirado en el suelo, balbuceando en un charco de su propia sangre, al pie de la Cruz del Rodeo. La decepción que se apoderó de Cristóbal, al ver a su corneador ya muerto, se convirtió rápidamente en locura, y en esto se fue directamente dentro, donde estaba su mujer amasando, y la decapitó con la navaja.

Escuchando los gritos del niño, unos tejedores de seda, que eran compadres o parientes del panadero Cristóbal, empuñando los “guisques”¹¹, bajaron por las Lumbreras, y se dirigieron a la

explanada de la Cruz del Rodeo¹². A estas alturas ya se había formado un grupo de curiosos bastante grande entorno al cadáver. Las gentes de buena fe asistían boquiabiertas a la escena de la muerte de don Pedrito Ribera, y a los gritos del panadero Cristóbal que llevaba la cabeza de su esposa. Caía el sol. Un carruaje negro tirado por dos caballos que llegaba por la calle Calatravas se detuvo a la altura del tumulto, y un anciano vestido con hábito eclesiástico descorrió la cortina de la ventanilla. Los sederos, armados con sus “guisques”, llegaron dispuestos a atacar a don Pedrito Ribera, pero al igual que el panadero Cristóbal, poco pudieron hacer, que éste ya se encontraba pagando sus pecados en presencia de Dios, o del Diablo. El sedero que se hacía llamar Galindo, asestó una lanzada al costado del joven Ribera, para comprobar si efectivamente había muerto. Esto espantó a todos los presentes y muchos recordaron la bíblica escena de Longinos y Cristo en el Calvario.

Con la visión de esa imagen, el anciano vestido con hábito obispal sonrió maliciosamente. El carruaje prosiguió su marcha. Nadie lo vio. Nadie lo escuchó. Nadie supo quien era. El anciano sonreía, “otro que muere en pecado mortal”, pensaba, “y sin confesión”.

Sumaria que se siguió por la Real Audiencia:

Cristóbal de Paredes, que era el marido de la panadera; Galindo, su compadre, tejedor del arte de la seda; Navarro, mozo de mulas, su pariente.

A Cristóbal Paredes, panadero de profesión, le condenaron a la horca, no por la muerte de don Pedrito Ribera, sino acusado por matar a su mujer, a la cual, según consta por su propio testimonio, le cortó la cabeza con una navaja cabriterera. La orden de ser colgado hasta morir fue firmada y sellada por el Obispo auxiliar don Luis de Camargo. El ahorcamiento se verificó allí, en la misma plazuela del Rodeo, en vez de en la plaza de San Francisco, y como es costumbre con los parricidas, después de ahorcado lo metieron en una cuba de madera que lleva pintados los cuatro animales que señalaban Las Partidas: un perro, un mono, un cerdo y un basilisco. Y de este modo se lo llevaron a enterrar los hermanos de la Caridad.

El sedero Galindo y el mulero Navarro, aunque se probó que uno de ellos le había metido el guisques por un costado a don Pedrito Ribera, no salieron demasiado mal librados, pues los condenaron a diez años de galeras. Años más tarde, por buena conducta, y a causa de haber participado su barco activamente en la defensa contra los asaltos ingleses de la Coruña, el Rey les conminó a cumplir solamente la mitad.

Capítulo V: En el que se relata el encuentro con la Muerte del caballero Don Juan de Hinestrosa, Conde de Arenales, y su rápida resolución. In actu oculi.

El tercero de los caballeros del grupo, don Juan de Hinestrosa, turbado por el peso de la culpa en su alma, se encontraba arrodillado rezando en la capilla de San Jorge de la

¹¹ Especie de leznas o aguijones con mango que se utilizan para el tejido de los tapices (Nota del Autor).

¹² Esta explanada, que ocupaba el lugar donde empieza la calle Calatravas, se llamaba La Cruz del Rodeo, porque allí había una cruz de piedra, en donde daban el rodeo o vuelta las procesiones del Barrio de San Lorenzo y las de Omnium Sanctorum, por ser el límite de separación de ambas parroquias (Nota del Autor).

iglesia de la Caridad, de la que era asiduo. Como la iglesia aun se haya en obras, Juan escoge siempre este lugar, poco transitado al caer la tarde, cuando se ve falta de sosiego y paz.

Un ruido de voces y pasos llama su atención, y al volverse ve entrar a dos mozos cargando grandes paneles envueltos en telas, seguidos de dos caballeros. En un principio tiene el impulso de esconderse, pero se incorpora y al acercarse reconoce a don Miguel Mañara y al maestro Juan de Valdés Leal. Mañara, con el rostro marcado por la desgracia se le acerca y le informa de que Don Pedro Ribera ha muerto acuchillado en una reyerta. Juan de Hinestrosa se santigua, lívido como un cadáver. Desvía la mirada a un lateral, donde observa como el maestro Valdés Leal se afana con los mozos para desenvolver unos lienzos y la ve. Justo delante de él, mirándole fijamente con sus cuencas vacías, con la sonrisa desdentada, surgiendo de la oscuridad mientras carga bajo el brazo un ataúd, un sudario y una guadaña. Es la misma Muerte que parece hablarle, la Muerte que con un gesto le indica que lea: *In actu oculi...*

Despavorido, escapa corriendo de la iglesia, y justo en la puerta está a punto de ser pisado por dos caballos. Asustado por la visión y por el infortunio de sus dos amigos, acude a presentarse ante el obispo Camargo. La mirada del clérigo es la viva imagen de la indiferencia mezclada con el triunfo. Juan se echó a los pies de Su Ilustrísima, y llorando del más puro arrepentimiento, le pidió su perdón. El obispo auxiliar escuchó sus súplicas y su confesión sin inmutarse, y una vez hubo terminado, le dio su bendición y le entregó un pequeño billete doblado. Al abrir el papelillo pudo leer claramente: *Iustitia Dei*. Y cayó al suelo desvanecido en un desmayo.

Don Juan de Hinestrosa es devuelto a su domicilio en el carruaje privado del obispo, y los jugadores siguen teniendo la misión de acabar con su vida, a pesar de las bendiciones del clérigo. La idea principal es conseguir eliminar a Juan con un golpe de efecto maestro. Se han recibido quejas de Su Ilustrísima a causa del espectáculo de sangre que se dio con la muerte de Pedrito en mitad de la calle, aunque entiende que en realidad no es culpa vuestra. De cualquier modo hay quien susurra en los pasillos que disfrutó viéndolo. En cualquier caso, esta vez no debe haber sangre.

La misión para los asesinos consiste en localizar al caballero de Hinestrosa en el Corral de Comedias de la Montería (actual patio de la Montería, situado en los Reales Alcázares), único lugar al que va desde la muerte de sus amigos, además de a la iglesia. Como no es de buenos caballeros cristianos y honrados ciudadanos asesinar a alguien en la casa de Dios, el teatro y su trayecto son las únicas opciones. Su Ilustrísima recomienda que vigilen bien al sujeto y recurran a un veneno que actúe con extrema rapidez, ya que el joven es conde, y piadoso, y no es menester provocarle excesivos sufrimientos en su camino hacia Dios. Los jugadores deberán conseguir un plano del recinto teatral y estudiar las posibles entradas y salidas, teniendo en cuenta que el teatro se encontrará lleno de espectadores, que Lope estrena obra en la ciudad. Habrá que acercarse lo máximo posible, así que sería conveniente que se disfrazaran de criados, para conseguir que ingiera de alguna forma el veneno.

Sin embargo no se libró de la ira de Dios, porque algún tiempo después, cuando estaba en el teatro viendo una comedia, decidió pedir un trago de vino blanco para refrescarse, con tan mala suerte que le acometió de súbito un mal que llaman de

apoplejía, y ni siquiera dio tiempo de llevarle a su casa, pues algunos criados, que andaban cerca, le sacaron como pudieron del Corral de Comedias de la Montería, y viendo que se ahogaba por momentos le metieron en la casa del marqués de la Fuente, en la esquina de la calle Borceguinería. Y allí murió en pocos instantes el Conde de Arenales, don Juan de Hinestrosa, fechado en Sevilla, a veintiséis de febrero del año de Nuestro Señor de 1631.

Que encuentre la paz en la muerte que no encontró en vida.

Días más tarde, un leguleyo escribe varios pliegos similares a este:

Sepan cuantos esta carta vieren como yo don Luis de Camargo, obispo auxiliar y vecino de esta ciudad de Sevilla en la collación de *Omnium Sanctorum* otorgo y conozco que doy pago a don (nombre del vecino) vecino de esta ciudad en la collación de San Ildefonso de cincuenta doblones de a cuatro que son los mismos que el susodicho tiene declarado le debo de resto de la renta referida a unas labores que el susodicho realizó y que yo le encomendé, sin escritura ni papel alguno, y el dicho encomendamiento se cumplió en fin del mes de febrero de este año de 1631.

Epílogo

Sevilla, en el mes de febrero de 1632.

En cumpliéndose un año de la muerte del caballero don Pedrito Ribera, los miembros de su noble familia, por expiación de sus pecados y sufragio de su alma, hicieron quitar la Cruz del Rodeo, que había sido mancillada con la sangre de su hijo y pariente, y edificaron en su lugar una capilla (que todavía hoy existe), que desde entonces fue llamada Capilla de la virgen del Carmen y Ánimas del Purgatorio. Asimismo, rogaron al obispo Don Luis de Camargo que oficiara una misa en dicha capilla, en recuerdo de su alma.

Memento etiam, Domine, famulorum, famularumque Petrus Rivera et Johannes Hinestrosa, qui nos praecesserunt cum signo fidei, et dormiunt in somno pacis. Ipsi, Domine, et omnibus in Christo quiescentibus, locum refrigerii, lucis et pacis, ut indulgeas, deprecamur. Per eundem Christum Dominum nostrum. Amen.

Y al sorber brevemente el vino del cáliz, el rostro del clérigo compuso un gesto de sorpresa, se llevó las manos al cuello y murió en el acto.

Lista de PNJs

Don Pedro de Ribera

Marqués de Tarifa, Marqués de la Torre, Duque de Alcalá y Duque de Medinaceli.

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 15
- **Ingenio:** 13

- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera 16/12 (+3), Daga de guardamano 13/10 (+1), Capa 14.
- **Armadura:** Sombrero (1), Capa (3), Camisa acolchada (2), Botas (1).
- **Habilidades:** Liderazgo 15, Seducción 14, Etiqueta 13, Fingir 16, Cabalgar 12, Diplomacia 11.
- **Ventajas:** Belleza (*Guapo*), Riqueza (*Acaudalado*), Buena reputación, Nobleza (*Caballero*), Espadachín, Letrado, Iniciativa.
- **Desventajas:** Honor, Pecadillos (*Lujuria*).
- **Maniobras de esgrima:** Esgrima con espada y daga (+3), Respuesta, Trabar con capa, Tajo de Barrido.

Enamoradizo, jugador, bebedor, burlador audaz, galán de misa de domingo y poeta mediocre (muchos no dudan en intitularle “Príncipe de los ripios”). Nace en Sevilla en 1612, único hijo varón en el seno de la noble familia de los Ribera, de lejanos orígenes leoneses. Los Ribera se asientan en Sevilla varios siglos atrás, siendo un ilustre sevillano antepasado de la familia Fernando Afán de Ribera, que ya poseía el título de duque de Alcalá y que destacó militarmente capitaneando a sus hombres contra los moros durante la Reconquista. Pedrito, que así gusta de ser llamado, disfruta moviéndose por los bajos fondos, donde siente que todos le prestan atención y le obedecen. Es muy ligero a la hora de desenvainar la espada, pero no muy ducho en la Destreza. Se dice que en una reyerta de taberna mató a un hombre por mofarse del diminutivo de su nombre.

Don Juan de Hinestrosa

Conde de Arenales.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 15
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Daga 14/9 (+1).
- **Armadura:** Sombrero (1), Camisa acolchada (1).
- **Habilidades:** Detectar mentiras 15, Fingir 13, Sigilo 11.
- **Ventajas:** Riqueza (*Acaudalado*), Buena reputación, Nobleza (*Caballero*), Letrado,
- **Desventajas:** Lealtad (*a Don Pedro de Ribera*), Fealdad (*insulso*).

Timido, introvertido, rencoroso, cobarde las más de las veces, obediente para con sus progenitores y férreo cumplidor de las oraciones y penitencias de la fe católica. Nace en Sevilla en 1609, siendo el mayor de los tres hermanos que conforman la prole de los señores de Hinestrosa. Siempre ha sido más inclinado a los libros que a las espadas, más a la iglesia que a la

taberna. Algunos han dicho de él que de haber escogido el camino de la fe, habría sido un gran Inquisidor General. Aquellos que le conocen saben que habla y ríe poco, excepto cuando bebe, cosa que hace en contadas ocasiones. Conoce a Pedrito Ribera desde la infancia, por relaciones cercanas entre sus dos familias, y siempre se les ve juntos en sus correrías nocturnas.

Don Lorenzo de Miranda

Caballero e hidalgo

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Ropera 15/10 (+4), Daga de guardamano 13/10 (+1).
- **Armadura:** Sombrero (1), Capa (3), Camisa acolchada (1), Colet de cuero (2), Botas (1).
- **Habilidades:** Seducción 14, Fingir 16, Cabalgar 13, Maña 12, Sigilo 13, Táctica 14.
- **Ventajas:** Agilidad, Resistencia física (*Resistencia al dolor*), Espadachín, Iniciativa.
- **Desventajas:** Sanguinario, Pecadillos (*Lujuria*).
- **Maniobras de esgrima:** Esgrima con espada y daga (+3), Respuesta, Trabar, Tajo de Barrido.

Arrojado, altivo, orgulloso, mujeriego y habitual de pendencias y lios de faldas. Nace en Toledo en 1602, en una antigua y noble familia venida a menos. Por consejo de su padre ingresó en el Tercio de los Morados Viejos para intentar recuperar algo de la gloria y honor perdidos en la familia, pero nunca tuvo suerte en el ejército. Ha viajado por toda España, Francia e Italia, dejando un rastro de mujeres, de toda edad y condición, que lloran su partida. En una ocasión dijo “*las mujeres, de la dama a la tusona, todas iguales si el candil se sopla*”. A pesar de su natural desaliñado y tormentoso, se jacta de ser gran espada, y de haber sido alumno de don Luis Pacheco de Narváez, allá en la corte de Philipo el Grande. Don Pedro de Ribera, amigo suyo y triste pluma, dedicó a su persona uno de sus ripios, que decía tal que así:

*Don Lorenzo de Miranda,
Caballero pendenciero.
A cualquier temor espanta
Con la furia de su acero.*

*Don Lorenzo de Miranda,
Oriundo de Toledo,
Donde valen más dos tetas
Que diez versos de Quevedo.*

Los dos ingleses

Por Pedro J. Ramos, escritor mercenario

Breve aventura para El Juego de Rol del Capitán Alatrisme preparada para un grupo de 4 ó 5 personajes de cualquier escalafón social siempre que sepan defenderse en liza, sea dejando chirlos en la cara como los valentones o haciendo llover agua de Toledo como la soldadesca. Es, requisito indispensable, eso sí, que todos ellos se encuentren en cierta aciaga noche de 1623 durmiendo bajo el techo de Álvaro de la Marca, Conde de Guadalmedina, pues va a ser él el que repartirá las cartas en esta ocasión.

Se dice en los mentideros...

- Que ni en la cárcel puede un hidalgo estar tranquilo, pues cuentan que llegó no ha mucho un soldado, perro viejo él, que llevó a Bartolo Cagafuego, jayán de tan nefasto lugar, a pensar que podía amedrentarle como a los demás jaques, pero que se impuso rápidamente plantando un filoso en la garganta del Cagafuego, por lo que no le quedó a éste no le quedó otra que reconocer el derecho del nuevo a no ser molestado. Dicen, además, que ese viejo soldado es dado por muchos como capitán, y que se llama Batiste o Triste o algún nombre igual de vulgar.
- Que el pasado día un *hidealgo* quiso dar perro muerto a una tusona y que se llevó más bien un buen rebenque, ya que no contaba con que el trainel tuviera hígados y le hundiera una daga por la espalda. Quién se iba a imaginar que tan joven mozo, de nombre Ramón ya que lo preguntan vuestas mercedes, enfilaba ya un buen camino como punteador...
- Que son noches extrañas para caminar por la Villa, puesto que todo tipo de hombres con arrestos, de esos que te hunden una cuarta de acero lo mismo que te desean buena noche, rondan aquí y allá, buscando la muerte de otro o, si se descuidan, la suya propia. Se dice, incluso, que muestran especial interés en la embajada inglesa, más conocida como la Casa de las Siete Chimeneas...

Introducción: La historia de los dos ingleses

“—Dice el caballero —tradujo Buckingham de mala gana, en su imperfecto español— que no importa quién seáis y cuál sea vuestro oficio, pero que vuestra merced obró con nobleza al no permitir que lo asesinaran como un perro, a traición... Dice que a pesar de todo se considera en deuda con vos y desea que lo sepáis.. Dice —y en este punto el traductor dudó un momento y cambió una mirada de preocupación con Guadalmedina antes de proseguir— que mañana toda la Europa sabrá que el hijo y heredero del rey Jacobo de Inglaterra está en Madrid con la única escolta y compañía de su amigo el marqués de Buckingham... y que, aunque por razones de Estado resulte

imposible publicar lo ocurrido esta noche, él, Carlos, príncipe de Gales, futuro rey de Inglaterra, Escocia e Irlanda, no olvidará nunca que un hombre llamado Diego Alatrisme pudo asesinarlo, y no quiso.

Arturo Pérez-Reverte, *El Capitán Alatrisme*

La presente aventura es, sin duda, especial. En ella, los PJs van a ser partícipes de uno de los eventos clave de la primera novela del Capitán Alatrisme, concretamente del célebre asunto de los dos ingleses. Si el Narrador no ha tenido aún la oportunidad de leer dicha novela, se le conmina a hacerlo ipso facto, so pena de desvelarle gran parte de la trama en las siguientes páginas si es que no deja del leer, asunto sobre el que ya sólo pesará su propia responsabilidad.

Advertencia hecha, sólo nos quedan los hechos. Como bien se narra en dicho libro, Carlos Estuardo ha tenido a bien pasearse por Madrid en compañía de su buen amigo Jorge Villiers, marqués de Buckingham, para poder cortejar a la hermana de este nuestro rey llamado Felipe IV. Pero como quiera que no hay secreto que se mantenga en esta España decaída, son varios los interesados en que estos dos herejes no lleguen a su destino, la embajada inglesa en la casa de las Siete Chimeneas. Para ello fueron contratados dos excelentes espadachines, el italiano Gualterio Malatesta y el capitán Alatrisme, pero a última hora éste decidió que el asunto no le convenía, puesto que el tal Jorge Villiers demostró que le importaba más el pellejo del Estuardo que el suyo propio y, en tales asuntos como los que se debatían allí, eso eran hígados.

Así las cosas, Alatrisme huyó en compañía de los dos ingleses hasta la casa palacio de Álvaro Luis Gonzaga de la Marca y Álvarez de Sidonia, conde de Guadalmedina y uno de los hombres que repartían fortuna o desgracia con sus meras palabras. Alatrisme y él compartían un pasado en común y, a su manera, tenían una amistad. En conclusión, aquélla noche Alatrisme (aún ignorante de la identidad de sus acompañantes) se presenta en la casa del Conde de Guadalmedina para pedirle ayuda y éste, que sí los conoce y bien, no le queda otra que reunir a un puñado de hombres para escoltar desde su casa a las Siete Chimeneas a los dos ingleses, aunque en ello les vaya el pellejo.

Y, por unas u otras, son los Pjs quienes se encuentran esa noche en casa de Guadalmedina y quienes van a desenfundar la toledana para proteger herejes. ¡Qué cosas más extrañas se hacen en esta España agonizante!

Reunión con Guadalmedina

Los criados de la casa palacio del conde despertarán a los PJs en sus aposentos con cortesía (si son hidalgos; si son sirvientes de Guadalmedina como ellos lo harán de malos modos y azuzándoles, que su señor tiene prisa y poca guasa esta noche). A cada uno de ellos le pedirá que se vistan y se reúnan con el conde abajo, en su salita. No se darán más explicaciones.

Los PJs deben decidir cómo se visten y qué llevan a la salita. Después de que Álvaro de la Marca les explique cómo está

el percal deberán salir como flechas, por lo que sólo podrán volver a sus aposentos a coger alguna minucia, como puede ser una daga o una pistola, no para ponerse el colete, calzarse unas nuevas botas, etcétera.

La salita en la que aguarda Guadalmedina es la misma en la que recibió a Alatríste hace un rato, una pequeña habitación decorada con tapices flamencos, con una mesa forrada de terciopelo verde. Antes de llegar a la habitación lo más probable es que los PJs pasen junto a los tres nuevos invitados del conde (Alatríste, Carlos y Buckingham), los cuales tienen claramente aspecto de haber salido de un lance. Aquéllos más perspicaces (es decir, los que superen una tirada de Espíritu) serán capaces de ver que dos de ellos parecen extranjeros y, además, de alta cuna.

Ya en la mentada salita Álvaro de la Marca les espera apurando un vaso de aguardiente. Si los PJs son una mezcla de amigos y criados de Guadalmedina, serán los amigos quienes pasen primero y reciban la petición de éste, haciendo pasar luego a los criados y ordenándoles que se preparen para el negocio. A los amigos les pedirá disculpas por despertarlos y les explicará el peliagudo asunto, desvelando la presencia e identidad de los dos ingleses y que mientras se dirigían hacia aquí fueron asaltados por diversos jaques, explicándoles también que si no fuera por ayuda del tercer invitado de la entrada, el soldado viejo (Alatríste, que igual algún PJ lo conoce) habrían tenido que encargar misas, y ya se sabe lo difícil que es hacer eso para unos herejes. Por suerte, los ingleses se encuentran más o menos con el pellejo intacto, pero deben llegar esta misma noche a la casa de las Siete Chimeneas o estallará el escándalo.

Álvaro de la Marca es sincero: teme que esos jaques no sean los únicos y haya más esperándoles para presentarles sus filosas a los ingleses. Cualquier PJ con la habilidad de *Diplomacia* es consciente de lo peliagudo que es el asunto y que estos dos herejes tienen que llegar a la casa del embajador lo antes posible. Por ello, el conde de Guadalmedina les pide que le acompañen esta noche para escoltar a los dos viajeros de la Pérfida Albión hasta su destino. La idea es salir ya mismo, y el tal Alatríste se quedará esa noche en la casa, para reponerse y no remover aún más el asunto. Esto será cosa de los PJs y los criados de Guadalmedina.

Una vez los PJs acepten el encargo (la verdad, no les queda otra) Álvaro de la Marca les pedirá que suban a sus habitaciones a por lo que necesiten y que se reúnan en cuanto puedan con los ingleses y él mismo en la entrada. Al despedirles, entrará en la habitación Diego Alatríste y Tenorio, para concluir su charla con Guadalmedina y su papel en esta historia.

Y ya sólo queda que los PJs hagan lo que se espera de ellos y se reúnan con los ingleses. Si además hay algún doctor en el grupo o alguien que maneje bien la habilidad de *Curar*, quizás quiera ayudar a Carlos Estuardo con su brazo herido, poniéndolo en cabestrillo y demás labores del oficio. Hecho esto, el conde de Guadalmedina aparecerá, con su colete puesto y sus pistolas cargadas, dispuesto para zanjar el asunto de los dos ingleses.

Álvaro Luis Gonzaga de la Marca

Conde de Guadalmedina

Para ver su historial y estadísticas consúltense la página 203 del manual básico del *Juego de Rol del Capitán Alatríste*. En cuanto a su vestimenta, el conde luce unas botas, sombrero y guantes de excelente manufactura, así como una fina camisa acompañada de un colete de cuero y una gruesa capa. Está

armado con dos pistolas cargadas, una buena cantidad de munición y una ropera de buena calidad.

Carlos, príncipe de Gales

Futuro rey de Inglaterra, Escocia e Irlanda

Con 23 años, Carlos es el más joven de “los dos ingleses”. Es el segundo hijo de Jacobo I, muy comprometido con la Iglesia de Inglaterra y de tendencias monárquicas. Ha venido a España para llevarse a su dama y está convencido de lograr su meta, tanto que Jorge tiene que velar por su bienestar de forma casi constante. No se proporcionan sus estadísticas de juego, ya que su función no es convertirse en otro personaje que suponga una carga para el Narrador, sino en una herramienta de la narración. Carlos está en la partida para meter la pata, sufrir heridas y hacérselo pasar mal a los PJs. Si el Narrador estima que los PJs han errado totalmente en un momento de la trama, puede decidir que Carlos es herido o incluso muerto, pero eso alterará la trama histórica real y la trama de la saga de Alatríste. Lo mismo ocurre con el Marqués de Buckingham y con Guadalmedina.

Jorge Villiers

Marqués de Buckingham

A sus 32 años, este político inglés de Brooksby ha visto de todo. Desde su llegada a la corte inglesa en 1614 se convirtió en el favorito de Jacobo I Estuardo, quien le nombró su secretario privado, le dio el título de sir y marqués (si bien pronto será convertido en duque). Jorge es astuto y será la mano en la sombra que dirigirá en Inglaterra en un futuro próximo. No se proporcionan sus estadísticas de juego: como Carlos Estuardo, su función es estar allí, meter la pata, sufrir heridas y hacérselo pasar mal a los PJs. Valga aquí lo dicho para el futuro rey.

Las Calles de Madrid

Estén orgullosos de la misión encomendada o no, eso poco importa, ahora lo que deben hacer nuestros aguerridos PJs es terciar en el negocio lo mejor que puedan. Antes de salir de la casa de Guadalmedina, el propio conde mostrará a los presentes un mapa de la Villa, pretendiendo aclarar el trayecto. Álvaro de la Marca señalará su propiedad, sita en la calle Alcalá, mostrando la ruta más corta hasta la Casa de las Siete Chimeneas, que consiste en subir por la calle Barquillo y luego girar a la izquierda, para encontrar la susodicha mansión de los herejes. El Conde piensa que, puestos a tender una celada, se la tenderían por ese lado, así que deberán dar un rodeo.

La idea de Guadalmedina es que, con hígados (cojones, que dirían algunos), es atravesar la calle Alcalá, subir por Prado Recoletos Agustinos, girar a la izquierda para atravesar Escorial Alta, subir Barquillo y girar en San Lucas para llegar a la Plaza de Serrano Zapata, bajar por Santa Bárbara, alcanzar Soldado y recorrerla entera hasta las Siete Chimeneas. Es largo, sí, pero también lo es la vida y de ésta nadie se apea. Así que nada, si nadie tiene nada que objetar (y si los PJs tienen dos dedos de frente o superan una tirada de *Etiqueta*, saben que no hay que responderle al señorito cuando se pone así) pues a salir a la intemperie y liquidar el asunto de una vez por todas.

No todo es tan fácil...

Cuando uno anda escaso de amigos y de planificación, como bien sabe nuestro querido Narrador, no son pocos los que desean que los ingleses no lleguen a su objetivo. A estas alturas, cierto italiano que gusta de silbar una tonadilla insidiosa ya habrá reportado su fracaso a quienes alquilaron su acero y éstos, coléricos, bien pueden haber puesto en marcha su plan alternativo, un plan consistente en un grupo de valentones de buena fama y una gura comprada y de baja catadura moral. A lo largo de su trayecto, los PJs y sus acompañantes se las verán con esas y con alguna otra sorpresa que el azar les tiene preparados. Por ello, a continuación describimos el trayecto calle a calle.

Es interesante que, si el Narrador se siente con ánimo, se esmere en describir la noche de la Villa y Corte: las tusonas que les miran invitándoles a perderse un rato, el “lodo” que recorre la ciudad a estas horas, los valentones que buscan una ocasión para enfrentarse a ellos y aliviarles de la bolsa e incluso algún animal callejero que hace que los ingleses se sobresalten. La tensión es un buen elemento narrativo, y en una historia como ésta puede utilizarse para que todos los jugadores se diviertan.

La calle Alcalá

No hay duda de que la travesía comenzará con los ingleses, Guadamedina y los propios PJs tensos, así que no podría venirles mal una tirada de *Espíritu* para tranquilizarse, cosa que sólo ocurrirá si no superan la tirada, ya que si lo hacen verán que cierta inquietud, nada corriente para esas horas, reina en el convento de las Carmelitas Descalzas. Si alguien decide acercarse un poco más a ver qué ocurre (cosa que será vista con desaprobación por Guadamedina, que ya tiene bastante con lo suyo) podrá apreciar claramente que varias personas le observan desde dentro del convento, incluso con otra tirada de *Espíritu* podrá oír claramente la voz de al menos dos hombres, una de ellas con acento italiano¹³.

Si el PJ en cuestión aún decide ir un paso más allá y llamar a la puerta del convento deberá esperar un breve lapso de tiempo hasta que le abra la puerta una monja que, balbuceante, tratará de quitarse de encima al inoportuno hidalgo (una tirada fácil de *Fingir* permitirá adivinar este punto, ya que la mujer no es muy hábil mintiendo, ya se sabe “No, no hay ningún hombre aquí, de verdad que no sé a qué se refiere, sólo somos unas servidoras de Cristo...”, etc.). Si el PJ decide ser aún más insistente¹⁴ acabará por apartar a la monja una figura vestida con el negro hábito del Santo Oficio que le despachará de malos modos. Si aún así el PJ se pone insistente, el inquisidor le explicará que está interrumpiendo una investigación del Santo Oficio, y que si persiste en su insistencia bien puede ser porque quiera *conversar* con él en persona... Si pese a esto el PJ sigue insistiendo, se intenta introducir en el convento o lo que sea, bien merece que una vez dentro Malatesta le hunda una cuarta de acero en el pecho mientras sus compañeros se dedican a cosas más constructivas.

¹³ El italiano es, como ya adivinará el lector, Gualterio Malatesta, que aún está tratando de explicarse ante cierto enemigo de la causa de los herejes, el mismo personaje que ha puesto a un buen grupo de jaques en búsqueda de los PJs (N. del A.).

¹⁴ Vive Dios que hay personas insistentes, pardiez (N. del A.).

En Recoletos

Ya algo más tranquilos, los PJs suben por esta amplia calle tranquilamente, pasando junto a la Huerta de Juan Fernández, lugar popular por ser un sitio adecuado para duelos y lances diversos. En éstas, los PJs verán como dos hombres se apean del muro de la Huerta cayendo a la calle y sacudiéndose las vestiduras. Los dos hombres van bien vestidos y lucen sendas ropas y, al ver la comitiva de los PJs, se ven sobresaltados.

Roberto Gión es poco más que un mozalbete, un pisaverdes de la corte que se enfrentó a Luis Moscoso y Toledo, otro que tal baila, por el amor de una bella joven de la Corte, Itziar de Motrico (a la que quizás los PJs o los jugadores conozcan de la aventura del manual *Un asunto de honor*). Como quiera que estas cosas en manos de insolentes siempre acaban pasando a las toledanas, Gión decidió que era mejor que otro protegiera su honor, por lo que buscó a un buen duelista y con experiencia, un vascuence de nombre Idiákez. Hace escasos minutos Idiákez y Luis Moscoso y Toledo se las vieron, resolviéndose el asunto en que éste se quedó con el acero de aquél entre pecho y espalda.

Así pues, con el asunto liquidado, Gión e Idiákez lo que desean es marcharse cada uno por su lado y todos tan tranquilos, pero parece ser que la llegada de los PJs les ha torcido el asunto. Al principio pensarán que se trata de la gura, pero tras verlos un poco más respirarán aliviados y Gión los mirará con indiferencia, tomándolos por valentones de esos que no se atreven a desenvainar un arma. El gesto será apreciado por Carlos Estuardo, que bufará como indignado por ver con qué bárbaros ha sido criada su amada. Esto, sin duda, indignará a Gión que, crecido por la resolución del lance con su rival por el amor de la Motrico, hará algún comentario mordaz para azuzar al inglés.

De los PJs depende que la cosa no acabe en duelo. Si tienen buenas palabras y saben entender con Gión (Idiákez, después de todo, está de paso y aunque no tiene ganas de batirse gratis, lo hará si el pisaverdes se lo ordena) el asunto no pasará a mayores, pero si la cosa no se aclara los PJs pueden acabar teniendo que escoger a uno de ellos para enfrentarse en duelo (Carlos está herido y a Guadamedina no le hace gracia que Buckinham también salga mal parado).

Roberto Gión

Más dado a usar la bolsa que la espada

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Habilidades:** *Cabalar 13, Charlatanería 12, Detectar Mentiras 11, Diplomacia 11, Esgrima 11, Etiqueta 12, Fingir 10, Latines 11, Seducción 12, Venenos 11.*
- **Armas:** ropera (daño +2, parada 8).
- **Armadura:** sombrero (1), ropa normal (0), guantes de cuero (1), botas (1).
- **Ventajas:** *Noble (1), Amigo (su hermano, no presente en esta historia pero proclive a vengarse si le dan matarile al buen Roberto, 4)*
- **Desventajas:** *Pecadillos (Lujurioso, 3), Secreto (2).*

Idiákez

Duelista

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** ropera (daño +3, parada 10).
- **Armadura:** sombrero (1), camisa acolchada (1), guantes de cuero (1), botas (1), capa (1).
- **Maniobras de esgrima:** Desenvainar (2), Aumentar el número de paradas (2), Incremento de daño (1 nivel), Finta (3).
- **Habilidades:** *Cabalar 12, Callejear 11, Capa 13, Cultura Local 12, Detectar Mentiras, Esgrima 15, Fingir 10, Juegos de Azar 10, Intimidación 12, Recursos 12, Seducción 10.*
- **Ventajas:** *Espadachín (3), Clases de Esgrima (2).*
- **Desventajas:** *Edad (3), Impulsivo (2)*

La Plaza de Serrano Zapata

Superado el escollo anterior el grupo podrá subir Barquillo y girar en San Lucas hasta la Plaza de Serrano Zapata sin sospechar la que se les viene encima. Cuando están cerca de la esquina que lleva a la Plaza, aparece ante ellos la tambaleante figura de un borracho, que se acerca a uno de los PJs. Éste puede hacer una tirada de *Fingir* para darse cuenta que, pese a que el presunto amante de Baco ha bebido, está fingiendo estar más ebrio de lo que parece. Si supera la tirada tendrá además el beneficio de poder actuar cuando, segundos después y con el “borracho” todavía pegado al cuerpo, aparezca la ronda.

Ésta es, efectivamente, la ronda que Bocanegra y Alquézar han pagado bien para cerciorarse de que los PJs no cumplen con su objetivo. Ellos son los que (de forma discreta, por supuesto) han cogido a un villano escaso de contante y le han hecho fingirse borracho, limitándose a esperar por esta zona a ver si aparecían los PJs. Su plan es sencillo, ya que ahora aparecen ellos, ven al presunto ebrio que parece estar siendo robado por los PJs y los extranjeros y hala, no queda sino arrestarlos al grito de ¡Justicia al Rey!

Tanto da si los PJs se dan cuenta de que están en medio de una celada, porque no les quedará otra que enfrentarse a la gura o huir corriendo cuanto puedan. Como quiera que el señorito Carlos Estuardo está un tanto magullado, será más bien una carga que obligará a los PJs a tirar de ingenio para salvar la situación. Desde buscar una Iglesia donde llamarse a Sagrado (lo cuál les demoraría indefinidamente), hasta intentar dejar fuera de combate a sus adversarios (¿o están pensando en matar a los agentes del Rey, con lo mal visto que está eso hoy día?), pasando por supuesto por callejear lo más posible tratando de dar esquinazo a la ronda. Sea como sea, si los PJs y sus acompañantes burlan a la gura, éstos no olvidarán sus caras, pudiendo aparecer en posteriores historias para ajustar cuentas con ellos.

La ronda aguada

Cuatro corchetes y un alguacil igual de incompetente

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Pistola (daño +1), ropera (daño +2, parada 9).
- **Armadura:** camisa acolchada (1), botas (1).
- **Habilidades:** *Armas de Fuego 11, Charlatanería 9, Detectar mentiras 10, Esgrima 14, Fingir 9, Intimidación 12, Habla de germania 10, Leyes 9, Recursos 9, Sigilo 13. El alguacil, además, tiene Liderazgo 10.*
- **Ventajas:** *Cargo (1 los corchetes, 2, el alguacil).*
- **Desventajas:** *Intolerante (1 los corchetes, 2 el alguacil).*

Celada en Soldado

Si los PJs piensan que hasta ahora se han jugado el pellejo, no les queda nada. Cuando pasen por la calle Valgamedios rumbo a Soldado podrán hacer una tirada *Muy Difícil* de Espíritu para percibirse que hay un par de figuras escondidas un poco más allá. Conforme bajen y atraviesen la calle Santamaría del Arco otros dos valentones se moverán, viendo alejarse a los PJs. Cuando tengan sus espaldas bien a tiro, dispararán las pistolas que tenían preparadas para la ocasión.

Es posible que antes de que eso ocurra los PJs aligeren el paso o se enfrenten a los enemigos que hayan descubierto. Si esto ocurre tampoco pasa nada, puesto que en San Marcos aguardan otros cuatro valentones dispuestos a unirse a la refriega y, si pueden, hacer que tanto los herejes como Guadamedina como los propios PJs encarguen misas.

Los valentones (8 en total)

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** ropera (daño +2, parada 9), cuchillo (daño+0, parada 7), pistola (daño +1).
- **Armadura:** sombrero (1), colete de cuero (2), botas (1), herrueruelo (2).
- **Habilidades:** *Armas Cortas 11, Armas de Fuego 11, Comerciar 10, Esgrima 13, Habla de Germania 10, Intimidar 12, Juegos de Azar 9, Lanzar Cuchillo 11, Sigilo 11.*
- **Ventajas:** *Iniciativa.*
- **Desventajas:** *Avaricioso o Borracho, según el caso (3).*

Conclusión junto al Palacio del conde de Bristol

Con el olor a pólvora aún en el aire y quizás alguna que otra gota de sangre derramada por las ropas, los PJs y sus

acompañantes alcanzarán la calle de las Siete Chimeneas. Se encontrarán todos ellos con que el conde de Bristol está aguardando su llegada y rápidamente les permitirá entrar. Ya cobijados en las Siete Chimeneas, los PJs pueden respirar tranquilos...¿O no?

Cualquiera que supere una tirada de Espíritu podrá ver claramente cómo un carromato parece observarles desde el otro lado de la calle. Dicho carromato no luce emblema alguno y cuando los PJs reparen en él se pondrá en marcha sin más. Sin embargo, los PJs tendrán la seguridad de que por el acto de valentía de una noche se han ganado un enemigo de por vida.

Complicando la historia

Ya con los herejes en la Casa de las Siete Chimeneas, los PJs pueden respirar tranquilos...¿O no? Si el Narrador desea darle un poco más de vida a la historia que aquí se cuenta, bien puede hacer que, justo al entrar en la casa, Carlos se palpe el cuerpo, mire a Buckingham e intercambie unas palabras con él. Segundos después, Buckingham se acercará a los PJs y les dirá con su mal español:

“Caballeros, mi acompañante agradece su colaboración en este asunto, pero hay algo que le perturba. Anoche él y yo nos alojamos con unos compatriotas en una venta en el camino, y según parece —y en ese momento Buckingham mira réprobamente a su señor— tuvo la desgracia de extraviar un presente para la dama a la que espera ver mañana mismo. Él quiere saber si podría abusar un poco más de sus buenos servicios y que vuestros viajeros viajaran raudos a la Venta del Santo Cristo, y traigan aquí dicho presente, un precioso pañuelo azul de fina seda”.

Si los PJs aceptan el encargo (¿qué otra opción les queda?), Buckingham les desea la mejor de las suertes y les dice el camino que siguieron para venir desde la Venta del Santo Cristo. Ahora los PJs sólo deberán procurarse unos caballos, espolearlos como jamás antes lo habían hecho, y volver con el pañuelo de marras. Parece fácil, ¿No es así?

Pues no. Como recordará el lector, en el suplemento *Las aventuras del Capitán Alatríste* se describe esta venta dentro de la aventura *La conjura inglesa* y es un lugar de todo menos

tranquilo. Además de un viaje completamente contra el tiempo, los PJs pueden sufrir todo tipo de problemas (nuevos jaques enviados por los enemigos de los ingleses, alguno de los inquilinos de la venta que involucre a los PJs en su vida, que el propio pañuelo se manche) que conviertan este pequeño encargo en algo tan complicado como ir desde la calle Alcalá hasta las Siete Chimeneas...

Conclusión

Y así, con mayor o menor dificultad, los ingleses dormirán en la casa de las Siete Chimeneas, Carlos de Inglaterra verá a su amada al día siguiente y todo el pueblo español se sentirá conmovido por tan bella historia de amor. En cuanto a cierto lance en el teatro y cierta conjura inglesa, no es cosa que ataña a nuestros PJs..., por el momento. Que cuando uno comparte enemigos, es fácil acabar aliándose con quién menos uno se lo espera, y los PJs que jueguen esta partida corta pueden servir para reforzar el grupo de *La conjura inglesa* si fuese menester, que ya se sabe que en esta nuestra Villa y Corte, de lo que uno nunca anda sobrado es de amigos dispuestos a empuñar la toledana.

Recompensas

- Cada PJ que sobreviva a la aventura bien merece 1 PX.
- Además, cada PJ que estuviera verdaderamente atento a los herejes y que éstos no sufrieran daño merece 2 PX adicionales.
- Si logran que el pisaverdes se vaya a su casa tan tranquilo y con la honra intacta, 1 PX.
- Si además resuelven el asunto de la Gura de forma audaz, sin tirar de ropera, 1 PX.
- Si además derrotan a los valentones en Soldado, 1 PX.
- Si además participan en la aventura de la Venta en la búsqueda del pañuelo del Príncipe de Gales, merecerán entre 1 y 5 PX según las complicaciones que el Narrador disponga.



El Día de Fiesta

Por Antonio Polo

“*El Diablo harte de hábitos a estos de Córdoba.*”
(Conde-Duque de Olivares)

Esta aventura corta está pensada para ser dirigida a un grupo reducido de personajes, dos o tres a lo sumo, uno de los cuales es recomendable que tuviera el rango de caballero o superior (Posición Social 6, al menos), aunque no es determinante en la historia. Lo que sí es importante es que ninguno de ellos sea Inquisidor, posea el cargo de Familiar ni tenga cualquier otro lazo con el Santo Oficio. Por lo demás, es una aventura que otorga mucha libertad a los jugadores, lo que permite mezclar a todo tipo de clases de personajes, desde espadachines a cortesanos, pasando por pícaros, valentones o artistas.

Se dice en los mentideros...

- Que andan los herejes ayuntándose como recuas de bueyes, pues se rumorea que a los holandeses no les basta con aliarse con Brandenburgo y con los ingleses —que no nos perdonan el no haberse podido llevar a su tierra una infanta católica de Castilla—, ya que se tiene por cierto que andan de tejemanejes secretos con los franceses, dispuestos a prestarles barcos a cambio de oro con el que desjarretarnos las asaduras. Por suerte, muchos son los veteranos que se alistan bajo la bandera del reformado Tercio Viejo de Cartagena, que en no mucho tiempo tomará el Camino Español con ganas de calentarse las manos despachando rebeldes.
- Que anda la Corte espantada y asombrada al mismo tiempo, pues no ha muchos días que un demente entró con violencia en la iglesia de Santa Bárbara mientras el capellán oficiaba la misa del domingo, y en un visto y no visto fuese para el altar y con dos puñadas en la cara le arrebató a esté la Sagrada Forma de las manos, huyendo a continuación como alma que lleva el diablo —nunca mejor dicho—, ante el estupor general de los buenos cristianos que allí estaban. Anda el lunático fugado y en busca por el Santo Oficio, que asegura purgará la herejía con fuego y que de nada le valdrá al loco su locura. En respuesta al desagravio, el rey ha ordenado ocho días de luto en la Corte y el cierre de todas las mancebías de la villa.
- Pero no solo en penitencias y expiaciones piensa nuestro buen rey Felipe, pues dentro de no mucho abandonará Madrid acompañado de su hermano, el infante don Carlos, y de Olivares para visitar sus dominios andaluces y, de paso, cazar en los famosos bosques de Doñana junto al duque de Medina Sidonia. Se asegura que acompañarán a tan ilustres personas un séquito tan enorme como no se ha visto antes: cortesanos, grandes, títulos, consejeros, secretarios, oficiales, guardias, servidores y hasta el propio don Francisco de Quevedo, pues parece que en los últimos tiempos está en alza su estrella en la Corte.

La Corrida

“*Los toros los ha de ver
aquel que más se desvía
de fiestas, porque en tal día
no hay otra cosa que hacer.*”
(Juan Ruiz de Alarcón, *Todo es ventura*)

Córdoba, 23 de febrero de 1624

La aventura transcurre íntegramente en la ciudad de Córdoba, vestida de gala por la llegada en la tarde de ayer de Su Majestad el rey Felipe IV, de viaje por Andalucía junto a su hermano, el infante don Carlos, y buena parte de la corte. Si los personajes han jugado las campañas *De la Filosofía de las Armas* o *La Conjura Inglesa*, se supone que pertenecen a la organización secreta de Olivares, así que será el propio valido el que les ordene acompañar al rey en sus viajes por tierras andaluzas. En caso contrario, pueden formar parte del séquito gracias a sus contactos en la Corte, a sus títulos, a sus riquezas o simplemente puede que lleguen a Córdoba coincidiendo con la visita del rey.

Para agasajar a Felipe IV el concejo de la ciudad ha tenido a bien preparar una espléndida corrida con doce de las mejores reses de la comarca, festejo este al que acude la flor y nata de la nobleza cordobesa que llena de colores y escudos los balcones de la Corredera, en cuyos soportales se amontona el pueblo, deseoso como el que más de asistir a tan magnífico espectáculo. Tras regar la arena de la plaza, da comienzo la fiesta: suenan las trompetas y los bizarros caballeros que rejonearán a los animales, junto a los lacayos que les acompañan, saludan hacia el balcón de la Cárcel Nueva, desde donde asiste el propio Felipe IV, acompañado por el infante don Carlos, el conde de Olivares, el viejo obispo don Diego de Mardones¹⁵ y el inquisidor mayor del distrito cordobés, fray Francisco de Posadas.

Formen parte del séquito o no, será muy difícil para los personajes conseguir una localidad mejor que unos asientos en las gradas cercanas a la Cárcel Nueva, y es que los balcones —para aquellos personajes que deseen alquilar uno— han sido adquiridos en su mayor parte por altos funcionarios del séquito real y por la nobleza local. De todas formas, si alguno de los personajes se empeña, tiene una Posición Social de 6 o más y está dispuesto a pagar la exorbitante cantidad de 5 ducados de oro (50 reales), podrá conseguir un sitio (compartiendo balcón, entre otros, con el poeta Francisco de Quevedo, que no se pierde una corrida ni por un Plutarco autógrafo¹⁶).

Pero sea como sea y estén donde estén, todos los personajes podrán contemplar sin dificultad la corrida y el balcón real, donde, si se fijan bien y son un poco receptivos (tirada *difícil* de

¹⁵ Que, por cierto, tiene la friolera edad de noventa y seis años, aunque poco después de la visita real fallecerá (Nota puntillosa del Autor que, por cierto, no viene a cuento).

¹⁶ Y te recuerdo que si los personajes participaron en la aventura *Juego de Damas*, el propio Quevedo puede recordar sus caras si estuvieron batiéndose en la torre del Moro (Nota del Autor).

Espíritu o poseen la ventaja *Intuitivo*), podrán observar que la cara del inquisidor, el padre Posadas, rezuma ira y desprecio ante el espectáculo al que asiste, lo que no deja de ser normal si tenemos en cuenta que estamos en plena Cuaresma, tiempo este más proclive a rezos, ayunos y penitencias que a festejos y esparcimientos, y toda Córdoba sabe —y los personajes también, si es que preguntan— que el concejo, apoyado por la venia real y la manga ancha del viejo y buen obispo Mardones, ha hecho caso omiso a las advertencias, consejos y exhortaciones del inquisidor, que ahora, asistiendo al evento desde el balcón de la Cárcel contiene su ira y rumia lentamente su venganza contra las ovejas descarriadas de su rebaño...

Con la salida del primer toro da comienzo el espectáculo y los caballeros se dedican, uno tras otro, a quebrar sus rejones sobre los animales, entre el aplauso de los hombres y los suspiros de las damas. Y cuando las bestias están ya muy malheridas se dejan en manos de peones, lacayos y perros, que se dedicarán muy lindamente a desjarretarlos y despiazarlos. Mientras tanto, nada impide que los personajes comenten con sus compañeros o con el resto de asistentes la gallardía de tal caballero, la cabalgadura de este otro o la habilidad con el rejón del de más allá, al menos hasta la salida a la plaza del sexto toro de la mañana, cuyo lidiador es el joven conde de Monteclaro, momento en el que se desatará la tragedia.

Con la simple aparición del jinete los suspiros de las damas parecen multiplicarse, pues aparte de guapo, apuesto y descarado este veinteañero cuenta ya con el título de conde heredado de su padre —muerto hace unos años a consecuencia de un catarro mal curado— y, de rebote, con las tierras y mayorazgos que concede el título. Claro que si no fuera tan mujeriego y desvergonzado —pues no son pocas las doncellas desfloradas por tan fogoso jovenzuelo—, puede que incluso los padres de las damas que suspiran dirían que es un buen partido. Pero todo eso, por cierto, le importa un comino al joven conde, pues don Alfonso dedica sus días a disfrutar lo más lindamente posible de la vida, ya que le pueden el riesgo, el juego, la bebida y las faldas —y no precisamente en este orden—. Así que estaba claro que no iba a perderse una corrida como la de este día.

Alfonso de Calatrava, conde de Monteclaro

Jovenzuelo valiente y tarambana

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +3 con el mismo sexo / +5 con el sexo opuesto.
- **Armas:** Espadín 15/10 (+1), Rejón 13 (+3), Pelea 13 (-1).
- **Armadura:** Sombrero (1).
- **Habilidades:** *Cabalar* 13, *Charlatanería* 11, *Etiqueta* 11, *Juegos de Azar* 10, *Seducción* 13.
- **Ventajas:** *Belleza (Guapo)* (3), *Nobleza (Conde)* (10), *Riqueza (Acaudalado)* (6)
- **Desventajas:** *Impulsivo* (-2), *Pecadillos (Lujuria)* (-3).

Al principio todo parece marchar en orden: Alfonso se dedica a rejonear de costado al animal para no arriesgar mucho en la faena, y dejar lo mejor para el final, una de esas proezas imprudentes que pueden acabar con uno en la gloria o en el

suelo. Así que cuando tiene al toro suficientemente encauzado el conde se aleja todo lo posible del animal para, a continuación, espolear al caballo y lanzarse directamente contra él, un ataque cara a cara para quebrar el rejón entre las dos astas del toro, la forma de lidiar más bizarra y peligrosa. Todos los asistentes contienen el aliento mientras el jinete se lanza al ataque.

Pero parece ser que hoy no le acompaña la suerte al joven Alfonso, pues mientras se acerca a toda velocidad al toro éste intuye el ataque y arremete salvajemente contra el caballo, derribándolo y arrastrando en su caída al conde, que da también con sus huesos sobre la arena. Por toda la plaza se escuchan los gritos de los asistentes y los lamentos de las damas, que se convierten en angustia y llantos al descubrirse que el joven ha quedado atrapado bajo su propia cabalgadura y por más que lo intenta le está siendo imposible liberarse.

Los personajes que, como se ha dicho anteriormente, se encuentran sentados en las gradas de la plaza (al menos la mayoría de ellos) asisten en primera línea al derribo del caballo y a la desesperación del conde por escapar, pues todo ha sucedido a escasos metros de donde están. Precisamente por eso, se supone que son los más indicados para saltar las vallas de madera y ayudar al joven con el toro, que ronda cerca del caballo dispuesto a rematar su trabajo corneando muy lindamente al joven lidiador. De todas formas, si los jugadores no están dispuestos a que sus personajes se dejen la piel en la arena delante de un morlaco de media tonelada para salvar a un completo desconocido, el Narrador es libre de animarles hablándoles de la gloria y fama que les puede proporcionar el asunto —recordemos que el rey y media corte están presentes—, de la riqueza y generosidad del joven conde para con sus salvadores o incluso les puede comentar, como de pasada, la pérdida de Honra que los podría suponer el negarse a prestar su ayuda, pues serán muchos los asistentes que irán luego por ahí hablando de la cobardía de aquellos caballeros que tan cerca estaban del caído don Alfonso.

Así que, reticentes o no, los personajes probablemente terminen saltando la barrera para enfrentarse al bicho —de nombre *Cartujo*, por si les interesa el dato—, y salvar así la vida del jovenzuelo, que sigue en el suelo tratando inútilmente de liberar una pierna del cuerpo del caballo caído. Serán los propios jugadores los encargados de diseñar la mejor estrategia para salir más o menos bien parados del encuentro, aunque tienen un par de opciones claras.

Una de ellas es, naturalmente, lidiar al toro, aunque deberán hacerlo de pie, como los “toreadores de banda”, con la espada en la mano y mucha agilidad. Si alguno de los personajes se interpone entre el conde y el animal, se convertirá automáticamente en el objetivo de las embestidas de *Cartujo*, ataques que no se pueden parar, solo esquivar o desviar¹⁷; además, si el animal consigue en algún momento derribar a alguno de los personajes —normalmente infligiéndole más puntos de daño que la mitad de sus Bríos—, su siguiente acción consistirá en pisotear al PJ derribado, ataque éste que únicamente puede ser esquivado. Por suerte para los personajes, el toro difícilmente podrá esquivar los ataques que ellos les inflijan, así que, más tarde o más temprano, si la suerte los acompaña, terminarán con él.

Otra opción es tratar de alejar lo más posible a *Cartujo* del conde para, a continuación, ayudar al joven a liberarse del

¹⁷ Si alguno de los jugadores decide usar la capa a modo de capote le recordamos al Narrador que ese tipo de lidia aparece en el XVIII, aunque es posible utilizar la capa para prevenirse un poco de los cuernos (de forma similar a la maniobra de desviar) (Nota del Autor).

caballo. Llamar la atención del animal no será muy difícil (ya se ha dicho antes que basta con ponerse delante); lo difícil será no ser alcanzado por el bicho cuando éste se lance a la carrera detrás del personaje que haya llamado su atención: por cada asalto que esté el personaje huyendo de los cuernos de *Cartujo* deberá enfrentar su habilidad de *Correr* con la del toro (que te recordamos que es igual al valor de sus Reflejos). Si falla en algún momento, el toro podrá realizar una tirada de ataque para embestirlo. Mientras tanto, el resto de personajes puede tratar de sacar al conde de debajo del caballo, lo que requiere una tirada de Fortaleza del PJ que tenga el valor más alto, sumándole +1 a la característica por cada personaje de más que le esté ayudando (el conde cuenta como uno, ya que también trata de ayudar, por la cuenta que le trae).

Por cierto, las reglas para combatir contra animales se pueden encontrar en la página 225 del manual de juego.

Toro Cartujo

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 50
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 13/18
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Pisotear 13 (+3), Embestir 13 (+4).

En cuanto consigan abatir al animal o liberar al conde, la plaza entera estallará en una sonora ovación, recompensando así la valentía y buen hacer de los personajes. Y si lo han hecho especialmente bien puede que hasta el rey les brinde una leve inclinación de su augusta cabeza, lo que en una real persona no deja de ser un signo de admiración. Y eso no es todo, pues el joven Alfonso, al que un médico ha examinado y comprobado que sus heridas no pasan de unas magulladuras y arañazos, también se mostrará especialmente generoso con los que han salvado su vida tan valientemente. Hará llamar a uno de sus lacayos para que traiga rápidamente una buena bolsa repleta de ducados —nada menos que veinte, que al cambio son 200 reales— y pagar así tan honorable acción, y aunque la etiqueta, la caballerosidad y la honra recomiendan negarse a aceptar dicho pago, pues entre caballeros estas cosas van de oficio, nada impide a los personajes plebeyos —o sea, que no tengan Honra— aceptar el dinero con una sonrisa en la cara.

Pero aparte del dinero, lo tomen o no, el conde también decidirá invitarles a todos a la representación de esta tarde en el corral de la calle Comedias, nada más y nada menos que *El mejor alcalde, el Rey* de Lope de Vega, una función costeada también por el Concejo de la ciudad en honor de Felipe IV. Y el joven conde no está dispuesto a aceptar un no por respuesta, que él corre con todos los gastos y no piensa hacer menos por aquellos que le han rescatado de tan gravoso trance. Pero es que no acaba aquí la generosidad del joven, pues antes de ir para el corral, que todavía queda mucho tiempo para que abran sus puertas, nada mejor que olvidarse del mal trance con una sustanciosa comida y un buen vino. A cuenta de la bolsa del noble, como no podía ser de otra forma.

Así que, quieran o no, los personajes han sido adoptados, puede que incluso a la fuerza, por don Alfonso. Serán sus invitados de honor al menos durante toda la jornada de hoy. Y mañana, Dios dirá...

La Mancebía

“Entre si quiere, y se podrá holgar.

¡Ay, qué clavado y suspenso está!

Que, si la casa es holgona,

los dueños que tiene lo son mucho más.”

(Pedro Calderón de la Barca, *La Casa Holgona*)

A no ser que los personajes tengan algo en contra, don Alfonso los llevará a comer a un establecimiento cercano, el Bodegón de Doña Elisa, lugar este muy frecuentado por el conde y donde sabe que serán bien atendidos, pues conoce bien al dueño, Diego de Deza, y sabe que es de fiar. Allí les servirán, por recomendación del propio don Alfonso, albondiguillas, pepitorias y ternera en salsa de orugas, todo ello regado con abundantes vinos montillanos; en resumen, un almuerzo de categoría al que difícilmente nadie se podría negar.

Pero la cosa no acaba aquí, pues terminada la pitanza y mientras saborean las quesadillas del postre, el de Monteclaro, con su mondadientes de oro en la boca, asegura que todavía le dura el susto que le dio el toro y que tiene un pellizco cogido en las tripas. Así que, como hay tiempo más que de sobra hasta la hora de la comedia, no queda más remedio que visitar la casa de la Portuguesa, un sitio donde pueden quitarle a uno toda la pesadumbre. Dicha casa es una mancebía de lujo regentada por una tusona retirada donde es posible aliviarse de cualquier pesar por un precio solo al alcance de gente adinerada como el conde. Aunque las “aliviadoras”, asegura el de Monteclaro, bien valen su peso en oro. Naturalmente, están todos invitados. ¿Y adivinan ya quien corre con todos los gastos?

Como sucedió con la invitación al bodegón, el joven sigue sin aceptar un negativa, aunque una vez llegados a casa de la Portuguesa los PJs que no deseen holgarse con una muchacha —quizá son sacerdotes, quizá hayan hecho un voto de castidad, quizá simplemente no les apetezca— pueden quedarse esperando en el salón de la entrada a que terminen el de Monteclaro y el resto de los PJs. Allí, la Portuguesa, como buena anfitriona que es, les servirá unos buenos caldos de uva y algunas aceitunas para matar el gusanillo (si es que todavía tienen hambre). Por tanto, repantigados en sus asientos, serán precisamente los personajes que hayan optado por salvaguardar su virtud —o los que sean muy rápidos en sus tratos femeninos— los primeros que vean entrar al establecimiento a los hermanos Expósito. Y está claro que estos dos hombres son hermanos porque son idénticos, iguales como dos gotas de agua, tan parecidos en apariencia y vestimenta que cuesta distinguir al uno del otro excepto porque uno lleva una barba bien acicalada y el otro no.

Se trata de Antonio —el de la barba— y Rafael Expósito, dos niños de la inclusa adoptados en su infancia por una hermana de fray Francisco de Posadas, inquisidor mayor de Córdoba, y que éste ha decidido educar en la rigidez del convento dominico de San Pablo. Los dos mozos, familiares del Santo Oficio por orden directa de su tío putativo, son estudiantes laicos, lo que quiere decir que ni guardan los votos monacales ni falta que les hacen, así que en cuanto pueden se escapan del convento para calaverear a sus anchas por la ciudad, sabedores de que una sola palabra de su tío basta para eludir la responsabilidad por cualquier delito o falta que ambos cometan.

Y precisamente hoy, día de fiesta en la ciudad, los hermanos Expósito han decidido darse una vuelta por casa de la

Portuguesa, pues necesitan con avidez mozas para satisfacer las inclinaciones naturales de su edad y no tienen ni tiempo ni ganas de ponerse a galantear monjas ni a burlar doncellas, como acostumbran a hacer.

Antonio y Rafael Expósito

*Gemelos y familiares del Santo Oficio*¹⁸

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Ropera 15/10 (+3), Capa 13.
- **Armadura:** Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Capa (3).
- **Habilidades:** *Fingir* 11, *Intimidación* 13, *Juegos de Azar* 12, *Latines* 9, *Seducción* 11, *Teología (Católica)* 9.
- **Ventajas:** *Espadachín* (3), *Familiar* (2), *Letrado* (2).
- **Desventajas:** *Mala Reputación* (-2), *Pecadillos (Lujuria)* (-3), *Sanguinario* (-2).
- **Maniobras de Esgrima:** Aumentar Número de Paradas (Nivel 2), Desenvainar, Deslizamiento.

Nada más entrar por la puerta de la mancebía y haciendo gala de una educación pésima y de una conducta a juego, los dos hermanos llaman a gritos a la Portuguesa al tiempo que comienzan a mofarse de los hombres que aguardan en la sala de espera. La mayoría de los allí presentes saben quienes son aquellos mozos y sobre todo quien les avala, así que optan por guardar silencio, actitud esta que puede extrañar a los PJs que hagan una tirada de Espíritu, pues está claro que la mayoría de ellos tienen trazas de ser personas poco sufridoras en asuntos de honra y, aun así, callan como tumbas. De todas formas, tarde o temprano también les llegará a los personajes el turno de convertirse en el blanco de las bromas de los gemelos; pueden entonces callarse como el resto —acogiéndose a ese sabio refrán que dice “Allá donde fueres, haz lo que vieres”— o decirle cuatro cosas a los chicos, ya sea allí mismo o en algún lugar tranquilo y con una ropera por medio, si a ellos les place más, desafío este que será interrumpido por la llegada de la Portuguesa, que con su habitual saber estar y su manga ancha tratará de quitarle hierro al asunto —que si la fogosidad juvenil, que si los caballeros son nuevos en la ciudad, que si no han querido decir tal y cual cosa, etc—. Aun así, si los PJs siguen empeñados en que tamaña afrenta solo se puede lavar con sangre, los mozos no se acobardarán y citarán a quien sea menester a la caída de la tarde en la puerta de Gallegos para hablar del asunto como Dios y las reglas del honor mandan. De todas formas, será difícil que ese duelo llegue a tener lugar, como luego se verá...

Sea como sea, y con los ánimos un poco más calmados, los hermanos pedirán a la Portuguesa que les prepare una de las boticas, que quieren pasar un buen rato con la Molinera y la Tolosa, dos de las mejores chicas de la casa. Por desgracia, les dirá la dueña de la mancebía, las dos están trabajando ahora y va a ser imposible que puedan complacerles, así que si desean alguna otra moza solo tienen que pedirlo. La respuesta parece incomodar a los dos mozos, que comienzan a exigir a la

Portuguesa con muy malas maneras que vaya a buscar a las dos ramerar, que les importa una higa lo que estén haciendo; en caso contrario va a tener problemas con quien ella sabe, frase esta que hace palidecer el rostro de la mujer.

En ese preciso instante hace acto de presencia el propio conde que, acompañado de dos jóvenes de generoso escote, acaba de terminar de desahogarse. Don Alfonso parece haber escuchado buena parte de la conversación de los jóvenes con la Portuguesa pues, achispado por la cantidad de vino que tiene ya entre pecho y espalda, se dirige muy bravo a los dos hermanos y les dice que la Tolosa y la Molinera, que son precisamente las mozas que le acompañan, se vienen con él al corral de comedias, así que si quieren holgarse tendrá que ser con otras, que estas han cerrado por hoy el tenderete. Tras unos instantes de vacilación, Antonio, uno de los hermanos, hace amago de echar mano a su espada al tiempo que le dice al joven conde que no sabe con quien se está jugando los cuartos, a lo que don Alfonso le dice que no, pero que al conde de Monteclaro no le achantan dos mozuolos boquirrubios.

Los dos hermanos, que no esperaban tener delante a todo un miembro de la alta nobleza, se miran, retiran las manos de sus armas y con los rostros rojos de ira salen de inmediato de la mancebía, asegurando al joven conde que ya se encontrarán más adelante. Además, y en el caso de que terminaran concertando un duelo con alguno de los PJs, también les recordarán a estos donde podrán verse a la puesta de sol si les sigue acomodando. Lo que está claro es que, en cuanto salen por la puerta los dos gemelos, los hombres que aguardaban en la sala y la Portuguesa parecen respirar aliviados, así que si los personajes siguen preguntándose quienes demonios eran estos dos, puede que ahora sea el mejor momento de averiguarlo, pues tanto la tusona como el resto de clientes podrán informarles sin problemas.

Una vez terminen los PJs que todavía estuvieran con alguna de las chicas, el joven conde hablará con la Portuguesa y tras pagarle una más que generosa cantidad, le dirá que no ha mentido al decir que la Tolosa y la Molinera se vienen con él al corral y que puede prescindir de los servicios de las mozas hasta mañana, que ha pagado suficiente como para que le acompañen. Además, si es tan amable, también le gustaría llevarse un par de esas botellas de vino que guarda en la bodega, pues dice que el teatro le da sed y las va a necesitar, petición esta que la Portuguesa se desvive en atender.

Así que tras abandonar la mancebía el joven don Alfonso, con sus dos acompañantes abrazadas a él, les dice a los personajes que llega el momento de partir hacia la calle de las Comedias, que va a comenzar la representación y por nada del mundo le gustaría perdersela.

Por cierto, llegados a este punto de la aventura y tras comprobar en persona la generosidad del conde, puede que alguno de los personajes más tunantes y bribones decida llegada la hora de matar la gallina de los huevos de oro robándole la bolsa al conde, pues parece tenerla bien nutrida. Si es así, dejale hacer la correspondiente tirada de *Ratear*: si tiene éxito, podrá embolsarse cinco bonitos ducados de oro —más adelante, al echar en falta el dinero, don Alfonso usará algunas joyas que puede canjear sin dificultad—; si falla, será descubierto por el conde que, tras mirarlo seriamente un instante, se le echará encima abrazándolo y riendo, pues el vino y su natural inocencia le llevarán a creer que se trata simplemente de una broma. Hecho este inciso, podemos continuar la aventura.

¹⁸ Las diferencias entre los dos hermanos son tan insignificantes que, a nivel de juego, comparten las mismas características y habilidades (Nota del Autor).

El Corral

*“En los frailes no hay remedio
de que dejen el teatro.
¿No ven que están sin clausura
y sin prior aquel rato?
Sólo uno se me ofrece,
y es que un toro agarrochado
los espere en la escalera,
para impedirles el paso.”*
(Romance anónimo)

Como no podía esperarse menos de una obra de Lope de Vega, la entrada al corral de comedias es un verdadero tumulto de gentes de todas las clases y condiciones —incluso es posible distinguir, a pesar de la cuaresma, alguna que otra sotana—. El joven don Alfonso, haciendo gala de su título y siempre al brazo de las dos bellas ramerías, se hace un hueco entre el gentío junto a los personajes hasta llegar a la primera puerta, donde paga al alguacil de turno las entradas de todos sus acompañantes. A continuación, en la segunda puerta, mientras paga la limosna de los hospitales, el joven se vuelve a los personajes y les confiesa con una sonrisa pícarua que verá la representación desde uno de los aposentos superiores acompañado, como no, por las dos mozas, pero que ellos son libres de hacerlo desde cualquier otro lugar del corral, que él pagará la localidad sin problemas¹⁹. Además, justo en este momento los personajes deberán hacer una tirada de Espíritu: los que tengan éxito escucharán un pequeño alboroto en la entrada. Si deciden investigar, verán de nuevo a los dos gemelos, Antonio y Rafael, discutiendo con uno de los alguaciles de la puerta. Al parecer, tratan de utilizar su condición de estudiantes del convento de San Pablo para entrar al corral sin pagar, pero los alguaciles les dicen que no, por lo que los hermanos se marchan gritando toda clase de amenazas e insultos.

El corral de comedias de Córdoba es una corrala de vecinos reformada y aunque no es tan grande, ni mucho menos, como los de Madrid o Sevilla, se ajusta más que de sobra a las necesidades de la ciudad. La mayor parte de las localidades ya están ocupadas y los personajes tendrán que sudar un poco hasta poder llegar a los asientos que han pagado —incluso puede que estén ocupadas por algún listillo, si el Narrador así lo desea—, aunque en el camino pueden detenerse un instante ante alguno de los alojeros ambulantes del corral para comprar avellanas, obleas o piñones para matar el gusanillo durante la representación.

Y así, al poco de sentarse los personajes, mientras los músicos tocan sus instrumentos, se va descorriendo el cortinaje de la escena para dar paso a uno de los actores, que recita la loa preliminar. Al terminar, con todo el público ya acomodado y tratando de guardar el mayor silencio posible, aparece sobre el escenario el cómico que representa a Sancho y con la décima “*Nobles campos de Galicia / que, a sombras de estas montañas...*” da comienzo la obra de Lope.

La representación transcurrirá con toda normalidad durante los dos primeros actos y sus correspondientes entremeses, pero durante el tercer acto la función va a terminar de una manera inesperada para todo el mundo. Y es que, mientras los personajes asisten a la comedia, los dos hermanos gemelos, llenos de ira y

furia, han ido con el cuento a su tío el inquisidor, y le dicen que habían acudido los dos al corral de la forma más inocente para convencer a algunos amigos a que se dejaran de comedias y teatros, pues es tiempo de rezos y no de diversiones —una mentira como la copa de un pino, como ya saben los personajes—, cuando los alguaciles y algunos de los asistentes que los escuchaban han comenzado a insultarles y casi los echan de allí a patadas. Y fray Francisco de Posadas, que es incapaz de desconfiar de sus sobrinos y que, además, ya estaba bastante soliviantado viendo la ciudad en fiestas en plena cuaresma, ha decidido tomar cartas en el asunto: ha llamado a cuatro de sus mejores alguaciles y acompañado de Antonio y Rafael se ha dirigido, cruz en mano, hasta el corral para poner punto y final a la función y terminar de una vez con tanta irreverencia e impiedad en su ciudad. Y le importa una higa lo que piense el concejo, el valido y hasta el mismísimo rey.

Así que, en medio del tercer acto, mientras el actor que encarna a Sancho dice precisamente aquello de “*Habló el cura, que allí / tiene mucha autoridad,*”, fray Francisco irrumpe en el corral, levanta una enorme cruz de madera en alto, grita aquello de “*Ténganse a la Inquisición*” y se arma la de tirios y troyanos.

El público, pensando que el dominico viene a detener a los asistentes, se levanta en tropel y, entre gritos e insultos, comienza a correr hacia la salida más cercana, olvidadas ya la decencia y el respeto. Los personajes se verán arrastrados por esta riada humana —excepto aquellos que estuvieran en un aposento o palco reservado—, y se verán obligados a hacer tiradas de Fortaleza para no sucumbir ante los empujones de que son objeto; si alguno de ellos falla, será zarandeado de un lado a otro y, a no ser que saca otra tirada de Bríos, también será pisoteado, recibiendo 1d de daño. Además si alguno de los personajes quiere moverse hacia otra dirección que no sea la salida, la tirada de Fortaleza se considerará *Difícil*.

Los alguaciles del Santo Oficio, los dos hermanos y el inquisidor, que en principio solo venían a cerrar el corral, también se ven sorprendidos por la reacción de los asistentes, por lo que también deberán hacer estas tiradas de Fortaleza. Aquellos que las fallen, serán arrastrados al exterior y tardarán todavía 1d asaltos en reponerse y volver a entrar de nuevo.

Una vez desalojado el corral dentro no quedan más que un puñado de asistentes, algunos pisoteados y otros escondidos, los cómicos medio asomados tras el cortinaje, los personajes que hayan decidido quedarse y los miembros del séquito inquisitorial que resistieran la avalancha humana. Los dos hermanos, por supuesto, reconocerán a los personajes con los que se toparon en la mancebía y no dudarán en acusarlos falsamente de haber sido los que les insultaron en la puerta. Y el inquisidor, repuesto ya de lo sucedido, ordenará a sus alguaciles detener a los personajes acusados, para que sirvan de ejemplo a la ciudad de lo pasa cuando no se cumplen los preceptos de la Santa Madre Iglesia. En ese preciso momento, para redondear el asunto, el joven conde abrirá la celosía de su aposento borracho perdido con las dos meretrices desnudas de cintura para arriba, y preguntará qué demonios está pasando allí, a lo que fray Francisco, rojo de ira, responderá ordenando también la detención de aquel blasfemo y lujurioso hijo de Satán y de las dos putas babilónicas que le acompañan. Y don Alfonso, haciendo gala de su valentía —y de su enorme borrachera—, le suelta algo así como “¡Frailuco! ¡Habla, habla, que no te escucho...!”

Llegados a este punto, los personajes que estén todavía dentro del corral, tendrán que idear alguna forma de salir más o menos enteros de todo este atolladero, lo que puede complicarse

¹⁹ Recordamos al Narrador que puede encontrar una descripción de un corral de comedias de la época en las páginas 136 y 137 del manual de juego (Nota del Autor).

bastante si se portan como caballeros y tratan de llevarse con ellos al joven conde que, completamente borracho (-3 a todas sus acciones) y con la ropera desenvainada, está decidido a no salir del corral ni por un inquisidor ni por el papa de Roma. Queda en manos de los jugadores decidir la mejor táctica para enfrentarse al problema, pero aquí tienes algunas ideas que pueden pasar por sus inteligentes cabezas:

- Pueden combatir con los cuatro alguaciles de la Suprema y los dos hermanos si así lo desean. Aunque en principio parezca la forma más fácil de resolver el asunto, a la larga puede traer consecuencias funestas, pues herir a un miembro del Santo Oficio durante una acción inquisitorial (y recordamos que, aparte de los alguaciles, los dos hermanos son familiares) es delito importante castigado con sambenito, confiscación de bienes y un centenar de azotes. Y si encima los personajes matan a alguno de ellos y son detenidos, irán de cabeza al quemadero.
- Si consiguen llegar a la entrada principal, allí se toparán con el inquisidor, que tratará por todos los medios a su alcance de detenerlos, interponiéndose él mismo en su camino y gritando “Favor a la Inquisición” si ve que se les escapan, pues son muchos todavía los asistentes al corral que esperan en la calle y puede que alguno de ellos decida ganarse el cielo echándole una mano a fray Francisco.
- También pueden tratar de huir por el escenario: si consiguen llegar a él —ya sea porque estén cerca o porque consigan librarse de los alguaciles—, desde allí tendrán acceso a los aposentos de los cómicos y a una puerta que da a la calle. Quizás sea la mejor solución, ya que solo tendrán que preocuparse de huir de los alguaciles (mira las reglas de *Correr* en la página 62 del manual) y de sus pistoletazos.
- Y una última opción pueden ser los tejados, una vía de escape bastante peligrosa, pues para conseguir llegar a ellos tendrían que salir por las ventanas de los aposentos y escalar como puedan hasta llegar al tejado, lo que requiere una tirada de *Trepar*: si tienen éxito consiguen su propósito; si fallan, se quedarán allí colgados durante un asalto más pensando en su siguiente movimiento y a merced de los alguaciles, que pueden atacarles sin problema, ya sea a base de espadazos (si están cerca) o zurreándoles balas a diestro y siniestro. Claro, que si sacan un triple seis, caerán como piedras los cinco metros que les separan del suelo, recibiendo 1d-2 de daño por cada metro (o sea, 5d-10).

Alguaciles del Santo Oficio

Hombres leales donde los haya

- **Destreza:** 12
- **Espiritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera 13/9 (+2), Pistola 12 (+1).
- **Armadura:** Coleta (2), Botas (1).
- **Habilidades:** *Intimidación* 13, *Sigilo* 11, *Teología* 10.

Fray Francisco de Posadas

Lector de un solo libro

- **Destreza:** 10
- **Espiritu:** 14
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Pelea 10 (-2).
- **Habilidades:** *Detectar Mentiras* 15, *Diplomacia* 12, *Intimidación* 14, *Latines* 13, *Leyes* 14, *Liderazgo* 12, *Teología (Católica)* 15, *Voluntad* 16.
- **Ventajas:** *Cargo (Inquisidor General)* (5), *Fuerza de Voluntad* (2), *Letrado* (2), *Sacerdocio* (2).
- **Desventajas:** *Intolerante* (-2), *Pecadillos (Mal Genio)* (-2), *Problemas de Peso (Flaco)* (-1), *Protegidos (Antonio y Rafael)* (-3).

Conclusión y Recompensas

La recompensa más obvia es salir más o menos indemnes del corral de comedias, ya sea llevando consigo al joven conde o dejándolo atrás. Si se da este último caso, al día siguiente puede que se extienda el rumor entre el cortejo real que ciertos caballeros que el día anterior se las daban de valientes e hidalgos enfrentándose a un toro, luego no demostraron las agallas suficientes y dejaron atrás a un amigo, rumor que les puede suponer la pérdida de 1 punto de Honra. Claro que si salieron del corral y encima sacaron a don Alfonso, este también sabrá recompensarlos una vez que se le pase la borrachera con alguna bagatela—algún regalo costoso, quizás algo de dinero en metálico— y, lo que es más importante, con su eterna amistad, así que ya pueden apuntarse una ventaja de *Aliado (Amigo)* de 6 puntos.

Pero si la mala suerte se ha cebado en ellos y son apresados, las cosas tampoco pasaran a mayores, ya que al día siguiente fray Francisco será amonestado por sus superiores de la Suprema, por el obispo y por un representante del rey, y no tendrá más remedio que liberar a don Alfonso y a los personajes, siempre y cuando ninguno de ellos haya herido o matado a alguno de los alguaciles o de los hermanos, pues entonces, como se ha dicho anteriormente, la rueda inmisericorde del Santo Oficio hará su trabajo y terminarán siendo procesados por su delito.

Sea como sea, los PX que ganarán al finalizar la aventura serán:

- 2 PX si consiguen salir del corral de comedias.
- 1 PX si durante la fuga no hieren ni matan a ningún alguacil.
- 1 PX si consiguen llevarse al conde con ellos.
- 1 PX más para aquellos personajes que hayan actuado bien o aporten buenas ideas.

Apéndices

Las corridas de toros

“En cuanto a los toros, ésa continuaba siendo otra gran afición del pueblo español en aquel primer tercio del siglo. De los más de setenta mil habitantes de Madrid, las dos terceras partes acudían a la plaza Mayor cada vez que se lidiaban cornúpetas, celebrándose el valor y destreza de los caballeros que se enfrentaban a los animales.”

(Arturo Pérez-Reverte, *Limpieza de Sangre*)

En la España del Siglo de Oro las corridas de toros eran, junto con el teatro, los divertimentos más celebrados por pueblo, clero y nobleza, y a lo largo del año muchas son las celebraciones que permiten ver una corrida decente, pues junto con las corridas “ordinarias”, costeadas por el Ayuntamiento durante las fiestas mayores de la ciudad, están las “extraordinarias”, pagadas a tocateja por algún particular (nobles, clérigos, comerciantes y hasta el propio rey) y organizadas con motivo de algún evento excepcional, como puede ser un matrimonio o nacimiento real, visitas de alcurnia, canonizaciones, etc.

Las fiestas de toros suelen celebrarse en grandes plazas públicas —como lo fueron la Plaza Mayor de Madrid, la de San Francisco en Sevilla, la Corredera cordobesa o la Plaza del Mercado en Valencia—, o en grandes descampados a las afueras de la población que se cubren de arena *ex profeso* y se riegan poco antes de comenzar la corrida. A continuación, este primitivo albero se acondicionaba rodeándolo de gradas y embelleciendo los balcones —en el caso de las plazas—, que se alquilan a precios exorbitantes para los espectadores más pudientes o ilustres.

La fiesta comenzaba con la presentación de los toreadores, siempre miembros de la nobleza —famosas fueran las faenas del conde de Villamediana, del de Cabra, el duque de Uceda, el de Lerma, el marqués de Almazá, el de Villafranca y el de Priego—, a lomos de sus caballos y vestidos con diferentes colores —principalmente negro— y muchos bordados, una capa corta negra, daga y espada al costado, sombreros adornados con plumas de variados colores, y acompañados, como no podía ser de otra forma, por todo un séquito de escuderos y lacayos, vestidos con sus correspondientes libreas, que proporcionarán a su señor caballos, rejonos, espadas, sombreros o capas siempre que los necesiten durante la faena. Los caballeros así pertrechados son vitoreados por los asistentes cuando saludan a las autoridades y es entonces cuando da comienzo el espectáculo.

Los alguaciles reciben la orden de soltar al toro en la plaza y los toreadores se dedican a plantar un rejón²⁰ en el cuello del animal, intentando por todos los medios que al hacerlo se parta el mango, ya que cuantos más rejonos consiga “quebrar” o romper, más éxito tendrá su faena, pues de esa forma podrá demostrar ante el público —y especialmente ante las damas— su destreza, valentía y habilidad con las armas, que es, en resumidas cuentas, lo que lo ha llevado allí. Para conseguirlo, el torero debe acercarse mucho al astado, casi hasta el punto de rozarlo en la cabalgada, lo que exige un dominio perfecto de la cabalgadura, a la par que una destreza poco común.

Cuando el torero no consigue clavar el rejón, o si en la maniobra el animal consigue desmontar al jinete, herir a su caballo, o privarlo de su capa, sombrero o rejón, el torero queda “ofendido” por la bestia y debe vengarse abatiéndolo de una estacada, montado o no, y siempre solo, sin ayuda de lacayos ni criados.

Cuando el toro está agotado y malherido por rejonazos y estocadas, varios peones a pie empiezan a fatigarlo con los capotes y le clavan banderillas, hasta que las trompetas anuncian el final, el toque de desjarrete, momento en que los caballeros y sus criados abandonan la plaza y dejan paso libre a los peones, que tras desjarretar al animal a cuchilladas para dejarlo inmovilizado, lo abaten finalmente a base de estocadas y tajos que lloverán sobre la bestia desde todas partes, convirtiéndolo en un espectáculo en una completa carnicería, sobre todo cuando también se sueltan para la matanza varios perros de presa.

Durante una corrida es normal que se toreen hasta diez o doce animales —incluso veinte, en casos extraordinarios y de gran magnificencia—, y pueden convertirse en festejos de una gran duración, tanta que puede obligar a realizar una parada para comer. También suele ser normal que durante el transcurso de cualquier corrida haya heridos de menor o mayor consideración, incluso algún que otro muerto, normalmente entre los peones, pero se dieron casos incluso de jinetes que terminaron sus días sobre la arena de una plaza, en muchos casos por su inexperiencia en la lidia, pues muchos eran los jóvenes bisoños que montaban un caballo y se armaban de rejón para demostrar su bizarría.

Por último sería menester que habláramos de una especie diferente de toreadores, los “toreadores de banda”, por la que llevan cruzada sobre el pecho, plebeyos que realizan el acoso a pie, sin caballo, y que a cambio de un pago alancean y hacen diferentes suertes a los toros²¹. Suelen ser contratados por algunas poblaciones o para festejos de menor importancia.

Algunos comentarios históricos

Gracias a una carta del propio Quevedo al marqués de Velada, fechada el 17 de febrero de 1624 en Andújar, junto a varios relatos anónimos de la época, conocemos buena parte de los pormenores que rodearon el viaje de Felipe IV a Andalucía, su primer viaje oficial como rey de las Españas. Salió de Madrid el día 8 de febrero, y tras un viaje condimentado por las fuertes lluvias, un grave accidente de carruaje²², luminarias en muchos pueblos y corridas de toros en el resto, la comitiva llegó el día 22 a Córdoba, donde se le recibió con una gigantesca luminaria por las calles de la ciudad. Al igual que ocurre en la aventura, al día siguiente se le preparó una fastuosa mañana de toros en la Corredera, pero al contrario de lo que sucede aquí, las crónicas nos dicen que el rey, siempre puntilloso en materias de fe, tuvo a bien solicitar la suspensión de la corrida, pues, como ya dije anteriormente, era época de cuaresma, tiempo más proclive a ayunos y penitencias que a diversiones y festejos.

²¹ También existieron subalternos en las corridas del XVII, llamados “ventureros”, que tras lidiar al animal podían recibir o no algún tipo de remuneración, según el éxito de su faena (Nota del Autor).

²² Accidente en el que se vio envuelto el propio Quevedo, que tras salir bastante magullado del carruaje volcado le pidió explicaciones al cochero, que solo acertaba a decir que nunca le había sucedido igual, a lo que el poeta le respondió: “Pues vuesa merced lo ha volcado tan bien, que parece que lo haya hecho muchas veces” (Nota del Autor).

²⁰ Para los no aficionados a la lidia, un rejón es un asta de madera de poco más de un metro de longitud con una cuchilla en la punta (Nota del Autor).

Al día siguiente, Felipe IV continúa camino de Sevilla, adonde llega el día 28, permaneciendo en la ciudad quince días llenos de más festejos, más luminarias, más fuegos de artificios y saraos varios. El 13 de marzo abandona la ciudad camino del soto de Doñana, propiedad del duque de Medina Sidonia, que agasaja al soberano durante cuatro días con todo tipo de lujos, espectáculos y, sobre todo, batidas de caza de jabalíes, diversión ésta a la que tan aficionado era el rey.

Prosigue entonces el viaje de Felipe IV en Sanlúcar de Barrameda, donde se embarca para visitar por mar las ciudades de Cádiz, Gibraltar y Málaga. En este puerto abandona el mar y vuelve de nuevo a proseguir su viaje por tierra, dirigiéndose a Antequera y luego a Granada, a la que llega el día 3 de abril, Miércoles Santo, y se aloja en la Alhambra. Tras permanecer ocho días en la ciudad nazarí, el rey emprende el regreso a la capital.

Por último, la escena de la aventura que tiene lugar en el corral de comedias también está basada, a pesar de lo que pueda pensarse, en diversos hechos históricos. Dejemos hablar pues a don Teodomiro Ramírez de Arellano, cronista cordobés del siglo XIX:

“En 1603 se reformó el corral de comedias al estilo de los de Madrid, y así continuó hasta fines del siglo XVII, que arreció la guerra que siempre hicieron los fanáticos cordobeses a esta

clase de espectáculos, y tanto era así y con tal odio, que en la tarde del primer día de Carnaval de 1694 se situó el Corregidor Sandoval a la puerta del teatro, y al salir los espectadores de la función, agarró a todos los hombres y se los llevó en clase de leva hasta embarcarlos en Sevilla: también la Inquisición le hizo bastante tiro, aunque más por egoísmo que por otra causa, puesto que prendió una vez a los cómicos porque no dejaban a los secretarios del Santo Oficio que vieran gratis las funciones; pero el que más persiguió el teatro en Córdoba fue el beato Francisco de Posadas que (...) le hacía una guerra sin descanso: (...) se cuenta, con grandes elogios, que hasta pidió permiso a su superior para entrarse una tarde con el crucifijo en la mano en el teatro y convertir a los que estaban pecando viendo la función; también se dice que otra vez se encontró en la calle a un caballero aficionado y, agarrándolo por el brazo, le dijo muy furioso: “Sr. Don Fulano, cuando en esta mano tenga la vela del Rosario, me dirá si son buenas las comedias”; por último, sabedor de que la mayoría de los Veinticuatro le eran contrarios en sus propósitos, averiguó cuando celebraban cabildo y, anunciándose sin decir la misión que allí lo llevaba, les echó tal sermón, que todos acordaron la prohibición de las comedias en esta ciudad, la que aprobó el Consejo de Castilla en 1696.”

Una vez más queda claro que la realidad supera la ficción...



Enlaces Interesantes

Web Oficial de Arturo Pérez-Reverte: www.perezreverte.com

Devir Iberia: www.devir.es

El Capitán Alatríste (Libros y Película): www.capitan-alatríste.com

Lista de Correo Oficial del Juego: groups.yahoo.com/group/alatríste_jdr

Lista de Correo Alternativa del Juego: es.groups.yahoo.com/group/alatríste_rpg

Página Personal de Joan Mundet: www.joanmundet.com

Página Personal de Raúl: raulocaceres.quijost.com/

Bayuca (Blog sobre el Siglo de Oro): bayuca.hijodeblog.com/

Los Papeles del Alférez Balboa en Facebook: www.facebook.com/groups/479590090456/

¿Quieres colaborar con nosotros?

Si deseas colaborar con *Los Papeles del Alférez Balboa* de cualquier forma (ayudas de juego, relatos, narraciones, reseñas, aventuras, etc.) puedes contactar con nosotros en:

PAB.colaboradores@gmail.com

Los artículos que envíes deben estar en formato Word (o compatible) e incluir, además del texto a publicar, el nombre del autor, el nombre o apodo con el que se desee publicar el artículo y una dirección de correo electrónico (indicando también si se desea que esa dirección se haga pública en la publicación para recibir comentarios sobre el artículo publicado). Si el texto incluye imágenes (en cualquier formato) no se adjuntarán en su interior, sino que se enviarán aparte, indicando, si es posible, en que parte del artículo deben publicarse.