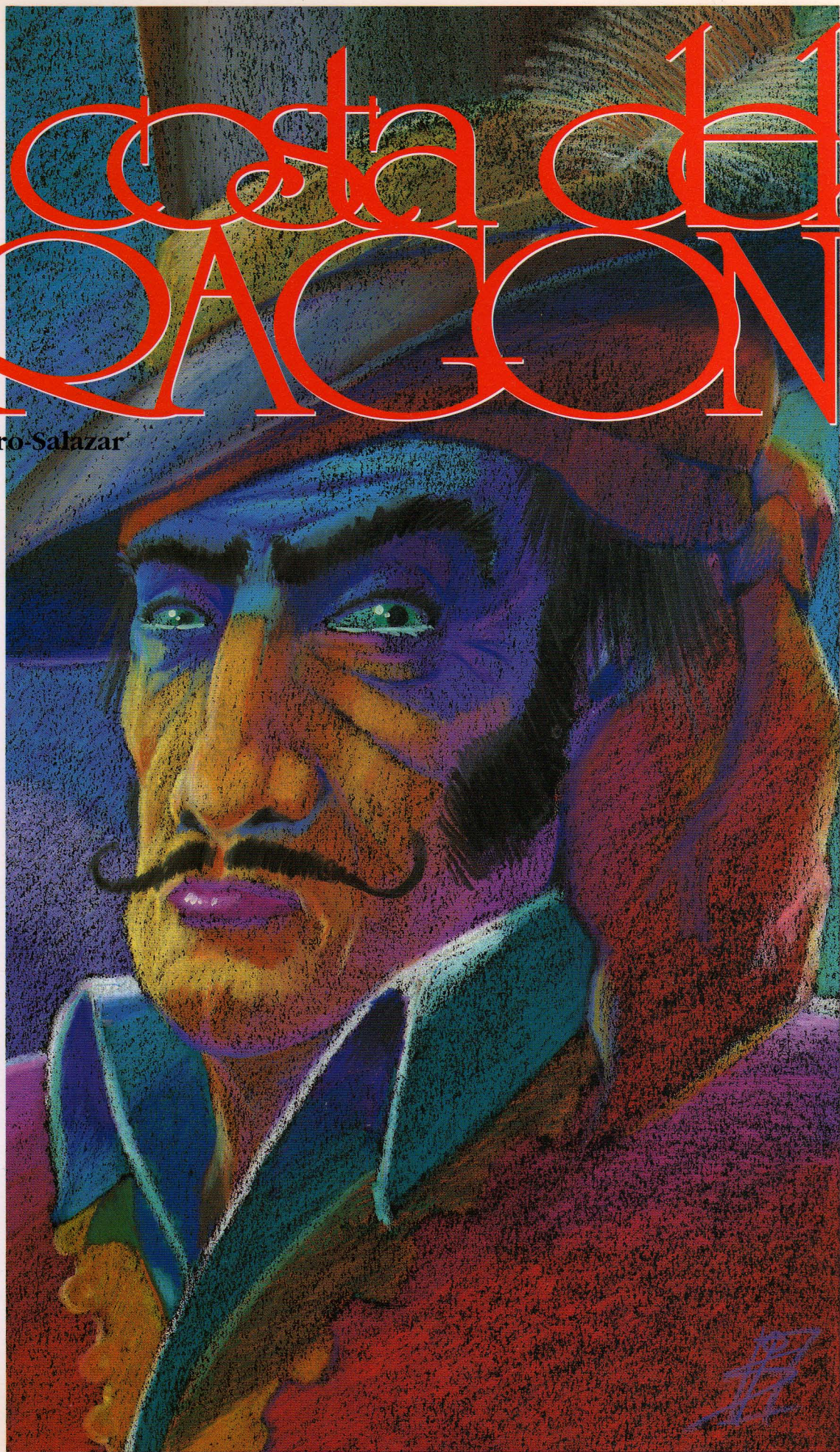


La Costa del DRACON

Por JuanAn Romero-Salazar



Módulo
oficial para



Queda prohibida la reproducción total, o parcial,
de los contenidos de esta obra, tanto textos como
ilustraciones, sin la autorización expresa,
y por escrito, del editor.

Primera edición, Diciembre de 1994
ISBN: 84-8172-009-7
Depósito legal: Bi-2675-94

Una producción de **LUDOTECNIA**®
del grupo Tellaetxe-Isusi & Asociados®
C/Hurtado de Amézaga 27, Bilbao 48008

La Costa del DRAGON

— Una aventura oficial para *PIRATAS!!* —

Diseñado por el insigne

Don Juan An de Romero y de Salazar

Portada del Grande Artista

Don José A. de Tellaeche e Isusi

Ilustraciones interiores de

Don Roberto de Garay

Cartografía de

Don Carlos de Monzón y Gutierrez
Don José A. de Tellaeche e Isusi

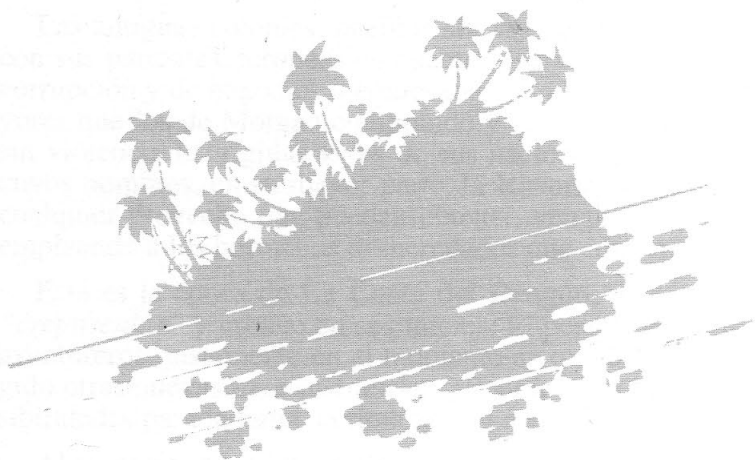
Análisis naval

Don Julián de Tellaeche y Llosa

Maquetación

Don Igor de Arriola y Fernández
Don José A. de Tellaeche e Isusi

Playtestado por la tripulación del "*Grija*"



"Dedicado expresamente a Nadie".

A Guisa de Introducción

*L*a Costa del Dragón es la primera de una serie de historias para **¡Piratas!** en las que se tratarán diversas aventuras en el Caribe de la década de 1680. Una época en la que la Edad Dorada de los grandes filibusteros se encuentra en un imparable declive. Una época en la que los ideales anarquistas y de libertad de los bucaneros han dado paso al mero latrocinio y al saqueo marítimo. Los más grandes piratas han muerto o se han retirado y el imperio español ya no supone el enemigo a batir puesto que aparecen otras colonias, de distintas naciones, tan ricas o más que las españolas. Y ya que en todos los puertos hay ganancias, los piratas amenazan ahora la totalidad del tráfico comercial, no sólo el español, siendo en consecuencia perseguidos por todas las armadas sin distinción.

Durante esta década, el poderío militar y naval del imperio español disminuye de forma alarmante, lo mismo que la importancia económica de sus posesiones y, por lo tanto, de la riqueza de sus barcos. Los galeones, pasados de moda desde hace casi cuarenta años, ya no surcan orgullosos los mares con sus cargamentos de oro y plata. Esta es la era de los grandes mercantes, del contrabando y de los negocios internacionales, de la trata de negros y de los simples asaltos armados, nada gloriosos y camuflados como acciones de guerra en busca de botín. Los filibusteros dejan de depender de Francia o Inglaterra excepto en época de abiertas hostilidades cuando se integran en las marinas reales, deviniendo ahora meros piratas, atentos únicamente a su propio beneficio, despreciados y perseguidos por todos por igual.

Pero todavía queda mucho en el Caribe de las antiguas costumbres, de las viejas formas. Las amargas guerras entre España, Inglaterra y Holanda conllevan toda una serie de secuelas que se dirimirán en el terreno de las colonias caribeñas. Aún en estos años, cuando *Barbanegra* es poco más que un mozalbete, Bartholomew Roberts acaba de nacer y sir Henry Morgan abandona el puesto de teniente gobernador de Jamaica para dedicarse a sus plantaciones y a la botella..., aún en estos años, repetimos, quedan supervivientes de la época gloriosa que se acabó sólo diez años antes. Ancianos que vivieron en las comunidades bucaneras, tal vez incluso en Tortuga, antes de que los propios bucaneros desaparecieran al convertirse en piratas o, lo que es peor, en carne de cañón al servicio de los reyes de Francia o Inglaterra.

Las antiguas colonias, pueblos sin ley, se convierten ahora en orgullosas ciudades que rivalizan con sus parientes europeas en cuanto a su vida burguesa y ordenada, con los inevitables toques de corrupción y de negocios inconfesables. En ellas, comerciantes sin escrúpulos, obtienen botines mayores que los de Morgan comprando y vendiendo nativos africanos o vulnerando tranquilamente y sin violencia las rígidas leyes de sus naciones sobre el contrabando. Docenas de capitanes piratas cuyos nombres, en su mayor parte, la Historia no ha dado en respetar, surcan los mares alerta ante cualquier provecho que puedan obtener, venga de donde venga, utilizando sus pequeños navíos y empleando a los borrachos desheredados que componen sus tripulaciones.

Esta es la época de **La Costa del Dragón**, una aventura de piratas con un tono marcadamente “crepuscular” y urbano en sus inicios. El posible comienzo de una prometedora carrera para varios aventureros, justamente en el momento en que las viejas glorias han dejado de brillar y no han surgido otras nuevas para sustituirlas. ¿Podrán ellos llegar a ser los héroes de una época con tantas posibilidades para la fama, la riqueza y el ascenso social?

Al menos pueden intentarlo ¡Y más les vale que lo hagan con estilo!

LA AVENTURA

La historia ha sido diseñada para cinco o seis jugadores, hombres o mujeres (los personajes, claro está; aunque deberán ser hombres mayoritariamente o, al menos, damas muy bien disfrazadas) de toda condición y clase social. De todas formas, sería conveniente que entre ellos se encontrase algún caballero; por supuesto, las habilidades relacionadas con la navegación son casi indispensables. Por otra parte, si alguno de ellos tiene un buen nivel manejando armas, mejor. Son estos tiempos violentos en los que las personas dependen, para su seguridad, de ellas mismas y del acero que empuñan (por no hablar de un buen par de pistolas).

La nacionalidad es también libre, siendo recomendable que uno o dos de ellos fuesen españoles. La aventura comenzará en La Habana, Cuba y esto es algo que los jugadores no tienen por qué saber hasta que ya hayan creado sus personajes. En el momento en que estén listos, los P.J. serán conducidos hasta la capital cubana, bien por mar, bien por tierra (si se encuentran en la propia isla) y utilizando cualquier pretexto (*"llegáis a La Habana en busca de fortuna..."*). Una vez allí, dará comienzo la función. Esto evita que los personajes sepan demasiado sobre el medio en el que van a moverse. Pero tampoco impidas que alguno/os de ellos cree/n a su personaje como nativo de La Habana, residente en dicha ciudad o con ciertos conocimientos sobre ella si así lo desea expresamente el jugador. El motivo de tanta precaución estriba, simplemente, en que si aparecen en la ciudad como recién llegados existen muchas más posibilidades de que se sorprendan por las cosas que les cuentas y por lo mismo deberán realizar una labor de investigación, de *"patearse las calles"*, mucho más a fondo.

El nivel de los personajes sería el de "madera de héroes" puesto que el objetivo de esta aventura será el de prepararles para que se vayan haciendo un nombre y, dentro de uno o dos años, comanden ya su propio barco o, si lo desean, se hayan hecho con una cierta reputación como aventureros o exploradores, agentes del gobernador, militares, comerciantes de renombre, etc. Vamos, para que vayan siendo conocidos y respetados, ya sea por su carácter famoso o infame. Podría decirse que ésta supondrá una historia *"de iniciación"*, más completa y complicada que el ejemplo incluido en el libro básico, pero pensada también para personajes y jugadores novatos a quienes ya llegará su tiempo de aventuras épicas.

6

ALGUNOS CONSEJOS (QUE HABRAS LEIDO CCIX VECES)

Si prefieres ambientar la aventura en otra época o en otro lugar del Caribe... bueno, puedes preocuparte de los detalles históricos o no hacerlo, como gustes. En el primer caso, recuerda que todas las edades de la piratería, así como los detalles adjuntos referidos a la historia europea del momento, vienen reseñados en el libro básico. En el segundo caso no tendrás más problema que el de tus compañeros "listillos" de juego, quienes de seguro comenzarán a sonreír nerviosamente cuando les presentes al quinto pirata llamado Morgan y caigan en la cuenta de que hasta los pescadores de atunes navegan a bordo de galeones o de que los apaches atacan Cuba. ¿Que no piensas cometer esos burdos errores porque te conoces muy bien lo que esos enterados llaman *background*? ¡Claro que sí! Si prefieres ambientarla en otra época o lugar no sólo puedes sino que **debes** hacerlo.

Recuerda por lo tanto que esto es un juego, no una clase de historia. Y también que cualquier módulo de un juego de rol puede, si está bien escrito, disfrutarse como una amena lectura, como una historia un poco diferente de la que podrás gozar antes de dirigirla para tus amigos. Ten también presente que tendrás que leerla varias veces para familiarizarte con ella. Conociendo el juego y el ambiente de la partida (ya sea el que te recomendamos o ese tan personal que tú quieres imprimirle) y teniendo unas pocas "tablas" podrás improvisar con facilidad en ese crucial momento en que *"el módulo diga que los jugadores deben torcer a la izquierda y ellos tuerzan a la derecha"*.

Ningún módulo te dará nunca todas las soluciones; resultaría imposible tener en cuenta todas las combinaciones posibles de actuaciones de los personajes, impredecibles por definición como son.

Tampoco es eso lo que se pretende, simplemente intentamos ofrecer una historia que pueda leerse y no una serie de fragmentos con descripciones más o menos logradas acompañadas de centenares de estadísticas de personajes. Piensa en un módulo como en un conjunto de materiales de construcción con los que puedes crear esa obra que viene detallada en las instrucciones o algo completamente distinto, aprovechando más o menos piezas de ese material, introduciendo algunas nuevas, etc.

Por eso mismo la historia ha sido estructurada en un conjunto de capítulos, cada uno de ellos (excepto el primero, dedicado únicamente a ambientación) elaborado en torno a una escena o acontecimiento de especial importancia en la trama de la historia. La forma de encadenarlos dependerá en gran medida de cómo desarrollen la acción tus jugadores o de cómo desees dirigir el módulo. Te aconsejamos que leas tranquilamente el módulo, a saltos si quieres, hasta captar lo fundamental de la historia; luego lo lees de un tirón y, con las adiciones o supresiones que juzgues oportunas, puedes ya dedicarte a preparar la partida con todos sus detalles (características y personalidad de los personajes no jugadores, tablas, mapas, ayudas de juego, quién compra la pizza, etc.).

Respecto a los mapas, a estas alturas dispondrás ya de las pantallas de **¡Piratas!**, lo que sin duda te facilitará la labor de señalar a tus personajes hacia dónde se dirigen. De todas formas, utilizar un mapa actual de la zona junto con las páginas 18 y ss. del Libro Básico (y los mapas de ese mismo libro) será la mejor de las ideas.

Sobre los personajes: una de mis manías personales consiste en detallar algunos de sus diálogos durante el transcurso de sus aventuras; esto es así por diversas razones pero, desde luego, no porque se pretenda que en ese momento de la acción tú, esforzado D.J., debas repetir punto por punto su parlamento previamente aprendido de memoria, no. ¡Ni mucho menos que debas leerlo! Las razones van desde que supone un buen recurso para el nivel literario de la historia (y disfrutes cuando te la leas) hasta que, así, los P.N.J. quedan más definidos y más reales, debido a que ya sabemos cómo son, cómo piensan y cómo hablan, pasando porque yo me divierto mucho más mientras redacto esas líneas.

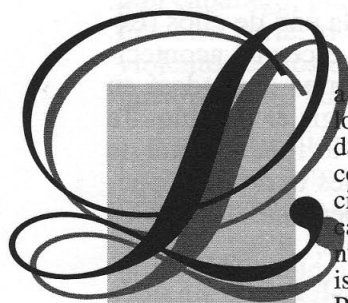
Y, sin más, queda concluida esta sesión preliminar para comenzar con **La Costa del Dragón**. Salud y ¡a disfrutarla!

Martinique, septiembre del 94

JuanAn Romero-Salazar



La Costa del Dragón



La Costa del Dragón tiene lugar en la Cuba colonial del siglo XVII, al comienzo de la década de 1680, por ejemplo en 1681. La acción comienza en la capital, La Habana, una de las ciudades mayores y más ricas de toda América en aquellos tiempos. Te ofrecemos a continuación una serie de detalles tanto sobre la isla en general como sobre la propia ciudad. Probablemente te sean muy útiles para el desarrollo de la acción.

CUBA

El litoral

de esta isla resulta en gran parte bajo y pantanoso, excepción hecha del sector SO. de Sierra Maestra, alto y acantilado; aparece bordeado por frecuentes cordones de arrecifes coralinos y presenta numerosas bahías, amplias y seguras que facilitan la navegación costera y la labor de los piratas. Entre estas bahías se cuentan las de La Habana, Santiago,.... Entre los numerosos islotes y cayos que rodean la costa de la isla (más de 1500 en total; imagina la ingente labor que supondría su control para los navíos de la Corona española) destacan, aparte de la isla de Pinos, el archipiélago de los Canarreos y los Jardines de la Reina, en el Caribe y los archipiélagos de Sabana y de Camagüey en el Atlántico.

En general predomina el **suelo** llano, especialmente en la parte central, interrumpido por cerros aislados y algunas alineaciones de escasa altitud. En la región occidental se elevan una serie de modestas serranías (sierras de los Organos y del Rosario) que al sur están separadas del mar por una amplia llanura costera. En estas montañas, la naturaleza del suelo y los fenómenos de erosión dan a menudo un aspecto singular al paisaje. En el otro extremo insular, al SE, los macizos de Sierra Maestra y Sierra del Cristal constituyen los sistemas montañosos más importantes de Cuba. Cualquiera fugitivo que busque refugio lo hallará en estos lugares, así como grandes facilidades para su sustento (caza, fruta, etc.).

El clima

Es de tipo tropical, cálido y húmedo, con una temperatura media anual de 25°C. Los vien-

tos dominantes son los alisios procedentes del NE (mayo-octubre) y SE (octubre-mayo). Llueve abundantemente, con una estación húmeda de mayo a diciembre y otra seca de diciembre a abril. La acción de los ciclones tropicales sobre la isla tiene lugar entre agosto y octubre y sus resultados pueden ser devastadores. Si tus muchachos navegan durante esa época... ¡Puedes ser cruelmente creativo!

Los ríos

Son de curso corto y caudal irregular y escaso. Entre ellos destacan el Cauto, en el SO, que desagua en la bahía de Guacayanabo, después de atravesar el amplio valle de Bayamo. Otros ríos de la vertiente meridional son el Cuyaguajete y el Hatiguanico. En la vertiente septentrional los ríos son mucho menos importantes. En algunos lugares desaparecen bajo tierra, dando lugar a corrientes subterráneas.

La flora

Es sumamente rica y variada, abundando las palmeras, cocoteros, árboles de maderas preciosas, aguacate, papayo, árbol de la vainilla, palo de Campeche, etc. Siempre que los jugadores salgan de una ciudad o poblado, puedes asumir que se encontrarán en una selva. Las plantaciones son como las que aparecen en el cine, con esclavos negros cortando la caña de azúcar o labrando la tierra, una mansión más o menos grande para el hacendado y su familia, almacenes, etc.

Entre sus **animales** "peligrosos" podemos destacar a las serpientes, cocodrilos y tiburones, ¿cómo no!

La economía

La economía de la isla se basa, sobre todo, en la ganadería (vacuna y porcina). También resultan muy importantes los cultivos de tabaco y de caña de azúcar. Se depende en gran medida de las importaciones españolas (más o menos anuales) para el abastecimiento de productos manufacturados y de lujo, así como para otras materias más comunes como pueden ser el vino, jamón, etc. El comercio entre

las distintas colonias españolas también existe, pero el realizado con las demás naciones o incluso con sus colonias caribeñas se encuentra completamente prohibido. El quebrantamiento de las leyes que salvaguardan el monopolio comercial español supone el grave delito de contrabando, que acarrea gravosas multas y largas temporadas en prisión o en las galeras del rey. Recordemos que, incluso desde España, sólo la ciudad de Sevilla y los comerciantes en ella afincados tenían derecho a comerciar con las colonias americanas mediante los convoyes que anualmente partían hacia las mismas.

Por supuesto que el contrabando estaba a la orden del día, implicando tanto a los propios españoles como a los extranjeros. Sus altos riesgos reportaban, naturalmente, inmensos beneficios.

La población

La población total de toda la isla puede cifrarse entre cuarenta y cincuenta mil habitantes *blancos* (la población total de europeos en todas las Antillas españolas rondaba los ochenta o noventa mil durante el siglo XVII). Habitan principalmente en las ciudades de La Habana, Santiago de Cuba (las mayores ciudades de la isla), Santa María del Puerto del Príncipe (o Puerto Príncipe para abreviar, una rica ciudad ganadera del interior), Trinidad, Matanzas, San Salvador... y diseminados a lo largo y ancho de Cuba en haciendas y plantaciones.

Los habitantes de origen africano resultan mucho más numerosos, cifrándose en unos doscientos mil, prácticamente todos ellos esclavos. Habitualmente son conducidos a las plantaciones del interior... y no para hacer turismo.

Prácticamente no quedan indios; los pocos supervivientes de la conquista apenas llegarán a un par de centenas, diseminados por las zonas menos habitadas de la isla y casi del todo aculturizados por su contacto con los españoles (es decir, que de su propia cultura, tradiciones, etc. apenas recuerdan na-

da). No suponen ningún problema para los españoles, principalmente debido a que no se agrupan ya en tribus, dado su escaso número, sino en grupos familiares más o menos extensos.

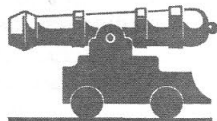
Los mulatos forman la clase servil de las ciudades, junto con los más pobres de los españoles. Superan ligeramente en número a los europeos. Los mestizos son escasos en la isla; sus antepasados indios murieron hace demasiados años y, a no ser por la pobreza o baja condición social, nadie tendrá en cuenta si tu abuela era tahína o arawak.

Durante las raras treguas o épocas de paz no será raro encontrar marineros extranjeros de paso en los puertos más importantes, esperando mientras sus buques adquieren provisiones, equipamiento, etc. Pero recuerda: aparte de estos contactos más o menos obligados, el comercio con súbditos de otras Coronas se encuentra prohibido.

Historia

Cuba fue descubierta por Colón el 27 de octubre de 1492 (y suponemos que un buen puñado de años antes por sus primitivos pobladores, los indios caribes y tahínos). En 1511, Diego de Velázquez conquistó la isla y comenzó la colonización. Pronto florecieron los poblados de Santiago, La Habana, Trinidad, Puerto Príncipe y otros muchos. Los indígenas languidecieron, víctimas de las enfermedades importadas por los colonos y del sistema de trabajos forzados que éstos les impusieron. Su aniquilamiento fue casi total; por ello, a partir de 1517 se importarán negros africanos para trabajar en las plantaciones.

La isla de Cuba se encuentra administrativamente subordinada a la Audiencia de La Española (Santo Domingo) y está regida por un Gobernador residente en La Habana.



LA HABANA

En 1514 y por orden de Diego de Velázquez, cincuenta colonos se asentaron en la desembocadura del río Mayabeque y fundaron La Habana. Las malas condiciones de la zona les obligaron a cambiar dos veces de lugar y, por fin, se establecieron definitivamente en el puerto de Carenas, al abrigo de la bahía de La Habana. Impulsada por el tráfico de la Flota de Indias, pronto se convierte en el puerto más importante de arribada y partida para los barcos europeos. Ni siquiera los asaltos corsarios de 1538 y 1545 logran menguar su espectacular desarrollo, afirmado ya no sólo en el tráfico mercante sino también en el cultivo de tabaco y en la ganadería porcina y vacuna. Sin embargo, la necesidad de una mayor seguridad frente a posibles ataques obliga a la construcción de distintas plazas fuertes como las de la Punta y el Morro y, finalmente, la de una gran muralla que aislase la ciudad. La Habana sigue creciendo intramuros tanto en el número de habitantes, incrementado por la introducción del cultivo de la caña de azúcar, como en construcciones urbanas. Durante estos años, la población alcanzará los diez mil habitantes *blancos*, tal vez más. Recuerda que éste es un momento en el que Nueva York, inglesa desde hace dos décadas, cuenta con poco más de cuatrocientos habitantes apiñados en cañas de madera.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS: 1681

Al iniciarse la década de los '80 de este siglo se consiguen afianzar unos años de paz que habían comenzado un poco antes. Te contamos ahora qué ha sucedido en la escena internacional hasta dicho año.

Inglaterra

La gran guerra naval sostenida entre este país y Holanda (la tercera

mantenida en poco tiempo) había acabado en 1674; por otra parte, el soberano inglés dependía en gran manera de los subsidios económicos de Luis XIV de Francia (y de este modo no necesitaba pedir dinero a sus levantiscos parlamentarios...) así que entre Francia e Inglaterra tampoco existía un estado de guerra, más bien eran incluso aliadas. Debido a un cierto desinterés, tampoco existe guerra con España... si exceptuamos los múltiples ataques a sus colonias planteados como "*honrosa empresa privada*".

Tropas inglesas conquistaron Jamaica en 1655 y este hecho fue reconocido por la corte española ya en 1670. Los ingleses han ocupado también las Bahamas (1672), arrebatado las colonias holandesas de Norteamérica (1664-1673) y sometido una rebelión india y otra de colonos en Nueva Inglaterra y Virginia, respectivamente. Port Royale en Jamaica, St. Kitts y Barbados en las Pequeñas Antillas, son puertos comerciales florecientes y muy activos durante estos años. Nassau, capital de las Bahamas, islas que comienzan ahora a poblarse por piratas, contrabandistas y colonos ingleses por igual, representa la *nueva frontera* de la época y supone un perfecto ejemplo de ciudad sin ley.

Lord Carlisle, gobernador de Jamaica, ha emprendido una lucha implacable contra la piratería, el cuello del capitán Johnson, entre otros, puede dar buena fe de ello. Sin embargo, los españoles no se fían demasiado de estos lobos reconvertidos en ovejas. Continúan los conflictos entre ambas naciones en la costa hondureña (Belize), donde los ingleses explotan la riqueza maderera de un territorio reclamado por España.

Francia

Mantiene una guerra terrestre contra Holanda que acabará en 1678 con la Paz de Nimega; a partir de ese momento las relaciones comerciales sustituirán a las bélicas y Luis XIV comienza a preparar su marina. Consciente de su inferiori-

dad naval frente a ingleses y holandeses en este campo, conseguirá atraer a numerosos capitanes holandeses y convertirlos en almirantes de su flota. España, sorprendentemente aliada con Holanda en su guerra contra Francia, obtendrá igualmente la paz ese mismo año.

Aunque la parte occidental de La Española (Haití) lleva varios años ocupada por los franceses, España no reconocerá tal hecho hasta 1697. Pura fórmula: los franceses, los filibusteros y una ingente cantidad de esclavos negros viven en ese territorio sin inquietarse en absoluto por la presencia de españoles en la zona oriental.

Guadeloupe y Martinique en las Pequeñas Antillas permanecen como las dos capitales económicas, tan importantes como los grandes puertos ingleses. Tortuga declina en importancia, pero las ciudades de Port-de-Paix, Petit Goave, Leogane y Gonaïves (en Haití) comienzan un irrefrenable ascenso.

España

Verá dirigidos sus destinos por un rey a quien llamar subnormal no puede considerarse en absoluto un insulto (Carlos II, el último de los Austrias) y por una camarilla cortesana que detenta el poder real con bien poco acierto (sucesivamente: el jesuita Nithard, Fernando Valenzuela, don Juan José de Austria y los grandes de España). La decadencia del país, tanto interna como en lo que se refiere a política exterior, parece imparable. El que había sido un poderoso imperio se encuentra ahora "*a verlas venir*" pendiente de las situaciones políticas y militares creadas por sus ambiciosos vecinos. La única guerra que se desarrolla durante estos años es contra Portugal y tiene lugar, en gran medida, en las colonias americanas, pero fuera del Caribe (donde los portugueses no poseían territorio alguno).

Ante la grave situación económica y militar provocada por piratas y contrabandistas, la Corona comienza a conceder patentes de corso, creándose así los servicios de *guardacostas* o corsarios españoles.

Holanda

Bajo el estatúder Guillermo III de Orange, y tras las paces con Francia e Inglaterra, reafirma su independencia. En 1677 Guillermo se casa con María, primogénita de Jacobo (o James), el hermano de Carlos II de Inglaterra y futuro sucesor al trono inglés.

Curaçao (una isla al norte de la actual Venezuela) es el gran puerto franco del Caribe. St. Eustatius se recupera de los desastres de las guerras con franceses e ingleses (¡Ha cambiado 10 veces de dueños durante la pasada década!), mientras que las otras diminutas colonias de las Pequeñas Antillas, como Saba, Statia o St. Martin, continúan expandiendo su economía de plantaciones.

Y, para finalizar, algunos datos sobre otras colonias y acerca de los piratas:

-Los daneses ya se han instalado en su porción de las Islas Vírgenes (St. Thomas); concretamente desde 1671.

-Habida cuenta del estado de paz imperante entre las grandes potencias, durante estos años no se expedirán patentes de corso, quedando inoperantes las que ya se hubiesen concedido. Los "*negocios*" que puedan desarrollarse serán considerados piratería, simple y llanamente. Los daneses de St. Thomas no tendrán muy en cuenta estas cosas... ¡Pero si te atrapan, no intentes excusarte diciendo que tienes una patente de corso danesa! Eso sólo serviría para cambiar la horca por muchos años de prisión y únicamente en el caso de coincidir con una racha de buen humor de tus captores. Lo cierto es que, además de la paz, al desarrollarse las colonias y ser ya económicamente viables (¡y muy rentables!) a ningún gobierno le divierte la

idea de ver merodeando por allí a los piratas, que resultaban hasta simpáticos cuando sólo le hacían la vida imposible a los españoles.

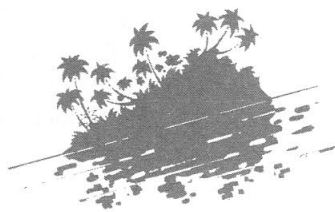
De todas formas, dado el potencial naval para futuras guerras que suponen los filibusteros, Francia no perseguirá sino la piratería dirigida contra sus intereses e Inglaterra procurará no presionar demasiado para no arrojar a todos los piratas a los brazos de los franceses (*pero sí que actuará contra*

ellos, aunque su política sea difícil de entender).

-Los piratas (o filibusteros, dada la época) famosos son Granmont de la Motte, jefe de los Hermanos de la Costa; Laurent de Graff, *Lorencillo*; Pierre de Fransquenay y Nicholas van Horn. Procurarán dirigirse única y exclusivamente contra los españoles y estrechar sus lazos con los franceses, pero no le harán ascos a un buen mercante de cualquier nacionali-

dad. Sus guaridas serán la mitad francesa de La Española (el futuro Haití, regido por el gobernador Monsieur de Pouançay), la ya decadente Tortuga (donde "gobierna" Granmont y se alojan personajes tales como el capitán Blood, el personaje de las novelas de Sabatini) y las pequeñas islas y territorios deshabitados.

Para más detalles, véanse las págs. 48 y ss. del Libro Básico.



LA COSTA DEL DRAGON. UN RESUMEN

Finalmente, tras toda esta introducción sobre ambientes e historia, pasamos a resumirte la aventura que vas a presentar a tus *lobos de mar*. Quizás te sorprenda, pues implica una cierta dosis de investigación, "navegación" entre intrigas y una buena pizca de traiciones, pactos secretos y personajes que no son lo que parecen.

¿O acaso te creías que ¡Piratas! sólo era capaz de configurar historias de abordajes sin fin?

La Costa del Dragón es una aventura con pocas islas del tesoro y una primera parte marcadamente "de investigación" donde primará la ambientación sobre cualquier otro detalle. Para ello te ofrecemos el primero de los capítulos del módulo, dedicado única y exclusivamente a dotar de vida propia a una de las ciudades más populosas e interesantes del Caribe: La Habana.

En un principio, los P.J. serán contratados como simples mercenarios por parte de una dama de la alta sociedad de La Habana, doña Inés de Castro. Su cometido consistiría en descubrir quién viene amenazando a su marido desde hace algún tiempo, qué quiere y, en último término, aclarar tal situación de una vez por todas. por un precio, claro está.

De hecho, todo resulta más complicado. El marido de doña Inés, un rico comerciante, don Guzmán de nombre, oculta un par de secretos: en realidad mantiene lucrativos y peligrosos tratos con varios de los piratas que pueblan Tortuga. Uno de ellos, El francés Montcalm, parece haber descubierto la forma ideal de financiar las colonias francesas del Caribe: iniciando el cultivo a gran escala del café, para lo que necesita un espe-

cialista que ha hecho venir, con gran coste, desde Arabia.

Don Guzmán decide robarle la idea a su socio francés, contrata una tripulación de miserables ladrones de mar dispuestos a todo y asalta el navío donde viajaba el maestro árabe. Sin embargo, una tormenta acaba por hundir el barco francés y casi consigue lo propio con el buque pirata; mientras tanto, el paradero del erudito se convierte en desconocido para ambas partes. ¿Ha sobrevivido al naufragio? Y si es así, ¿dónde está ahora?

Montcalm, cuya situación en Tortuga pelagra si no puede devolver los préstamos obtenidos del gobernador (algo que no podrá hacer si las plantaciones no se ponen en marcha y sin experto no hay plantaciones) piensa que don Guzmán tiene en su poder al árabe en Cuba, donde seguramente intentará aprovecharse él mismo de la idea inicial de su socio. De modo que viaja hasta esta isla española e inicia una serie de actos destinados a amedrentar al traidor Guzmán para que éste revele el paradero del árabe.

Mientras tanto, doña Inés, bastante aburrida de ver a su marido contar monedas sobre la cama, no sólo tiene como amante al pirata que contrató su esposo para raptar al árabe, sino que, fruto de anteriores relaciones pecaminosas, mantiene una estrecha relación con un hidalgo de la capital (don Alvaro) al que acabará convenciendo para que acabe con la vida de su vil, rico y aburrido marido. Un lacayo y una hoja envenenada lo harán posible.

Don Alvaro, a su vez, es nada más y nada menos, que la cabeza de un pequeño círculo herético, exaltado y fundamentalista que pretende acabar con el dominio español (más bien católico) sobre La Habana y Cuba. Sus

planes implican a varios centenares de barriles de pólvora bajo la catedral de la ciudad. En efecto: una situación explosiva, pero sin demasiada relación con la trama principal.

Los P.J. acabarán en el centro de esta trama tejida entre el filibustero Montcalm, que sólo desea recuperar a su experto perdido e iniciar un negocio genial; doña Inés, empeñada en cambiar a su marido por un individuo más joven y excitante (un pirata de segunda, llamado *Ojos de Perro*); don Alvaro, atento sólo a sus delirantes y exaltados planes de pureza religiosa y a los deseos-órdenes de su amada Inés; el complicado mundo de negocios, favores, amistades, sobornos, etc. de La Habana y varios otros personajes, como puedan ser un mercader traidor y arribista, un vengativo corsario al servicio de los españoles, un familiar de la Inquisición, un eficiente alguacil de La Habana...

Para los jugadores, el asunto central se convertirá en: ¿Van a convertirse en peones de los diversos manejos presentes en la acción? ¿Van a demostrar iniciativa pro-

pia y conseguir la máxima tajada de todo este asunto?

Un ejemplo: Montcalm les propondrá que trabajen para él, mintiéndoles sobre la verdadera personalidad del árabe al que deberán buscar transmutado, por obra y gracia de la sarta de mentiras que contará a los P.J., en un peligroso corsario turco con información amenazante sobre un traidor español que ocupa ahora una encumbrada posición. Es decir, que si hallan al árabe y se lo entregan a Montcalm sin más en un arrebatado justiciero... ¡estarán perdiendo el negocio de su vida!

Viajes a lo largo del Caribe en busca de un misterioso naufrago; complicadas intrigas amorosas, mercantiles, religiosas y políticas; personajes que no son lo que parecen y otros que no parecen lo que son y todos, todos ellos, empeñados en que los P.J. desempeñen su trabajo sucio. ¿Podrán evitarlo? ¿Serán capaces de sobrevivir a esta jungla de intereses?

Señoras, señores: nace el "SAIL-PUNK", el punk a vela.

Como nota última

No es nuestro deseo, evidentemente, molestar o herir las susceptibilidades religiosas de nadie. La subtrama representada por los manejos terroristas de don Alvaro no implica crítica ni ataque alguno contra ninguna confesión protestante, ni pretende situarse a favor del catolicismo en una supuesta confrontación entre ambas.

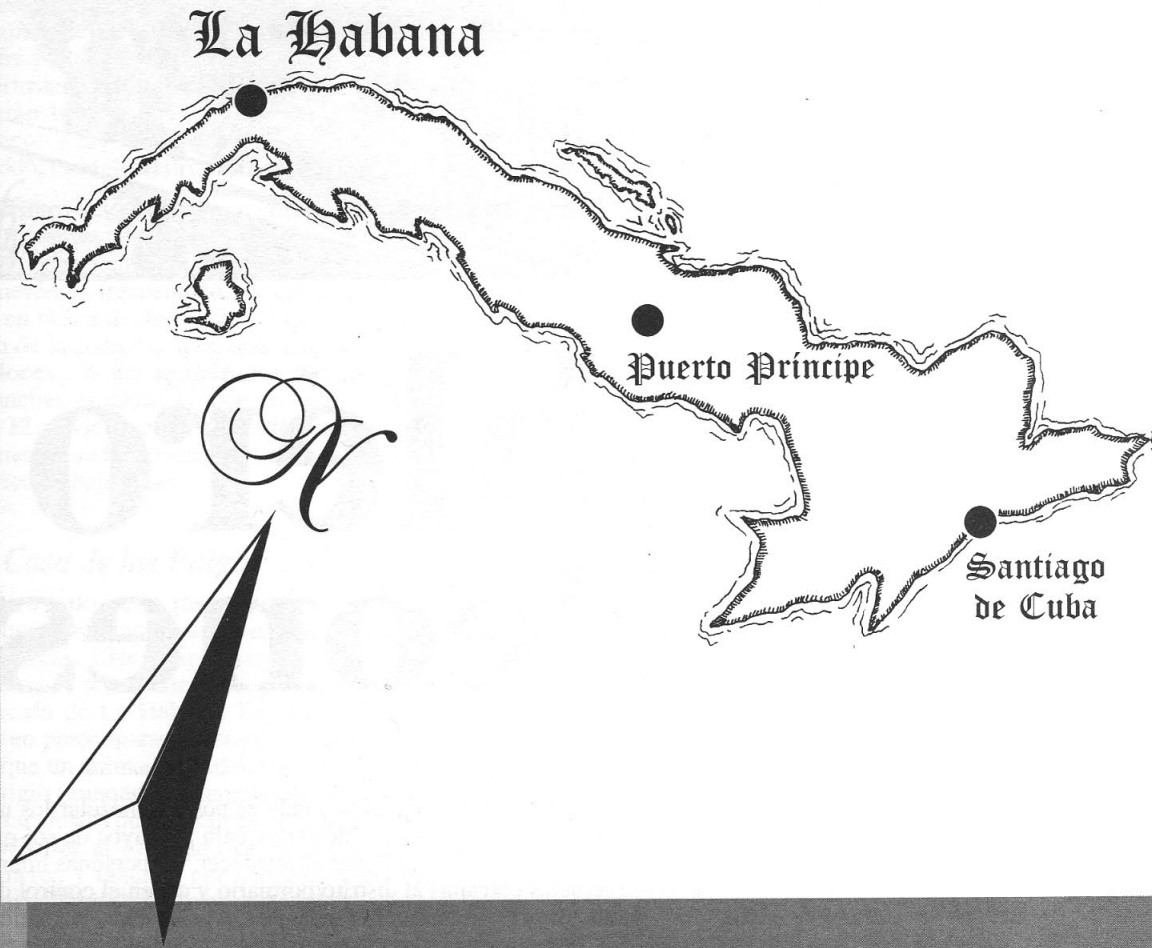
Quienquiera que así piense, sea serio por una vez y remítase a la época que tratamos, unos siglos en que los católicos se convertían en ceniza de puro por no comer carne de cerdo y en la que los protestantes empleaban una versión primitiva del microondas para hacer que Miguel Servet abjurase del terrible error cometido por él al anunciar que la sangre... ¡circulaba dentro de las venas impulsada por el corazón! En opinión del historiador británico C.H. Haring:

"...los hombres de aquella generación eran de un carácter más austero y fanático, siendo así que a menudo revestían sus hechos más violentos con la sanción de sus creencias religiosas."

Ejemplos de tales conspiraciones no escasean precisamente. Podemos citar la famosa "conspiración de la pólvora" del inglés Guy Fawkes. Y no nos resultaría nada difícil citar también hechos lamentables de una época en la que la religión era utilizada, exactamente igual que los cañones, para dotar de más argumentos a los hombres en los campos de batalla.

Gracias al cielo que esa época ya ha pasado. Disfrutad del módulo.





Isla de Cuba



El Tablero y sus Peones

En el corazón de la ciudad de La Habana existen diversos lugares donde es posible mezclar los negocios con el placer. Durante el día permanecen prácticamente desiertos bajo los rayos de sol que caen sobre las calles y plazas donde están situados; pero, al llegar el atardecer, las personas honradas se alejan entre murmullos de las callejuelas cercanas al distrito portuario y ceden el control del territorio a otro tipo de personajes y a otra clase de comportamientos. Es entonces cuando comienzan a ser rasgueadas las guitarras, cuando resuenan las mesas con el tintineo de las monedas de oro y cuando tienen lugar osadas conversaciones sobre todo tipo de arreglos, legales o no.

Uno de estos lugares está situado sólo a dos calles del muelle principal del puerto de La Habana. Se trata de una pequeña plaza adornada en su centro con una fuente seca y flanqueada por edificios en tres de sus cuatro costados. Su nombre es Plaza de Ovando, llamada así en memoria de uno de los colonos que fundaron la ciudad junto con Diego de Velázquez.

El mesón de Marqués

En su lado norte, paralela al puerto, se alza una blanca edificación de dos pisos, construida de adobe y ladrillo; ante ella, una fila de raquíticas palmeras protege del sol a los escasos paseantes diurnos y permite a los visitantes atar a ellas sus caballos o mulos. Estamos hablando del infame mesón de Marqués (nadie sabe si éste es un apodo o su apellido, desconociéndose su nombre) a quien también se apela "el Gitano", tal vez por su costumbre de adornarse la cabeza con un pañuelo rojo, o por los dos gruesos aros de oro que adornan sus orejas, o por la descomunal navaja que descansa en su ostentosa faja de seda carmesí. Este mesón es justamente famoso por la calidad de sus comidas, realizadas gracias al arte del socio de Marqués, Juanito "el Cojo", un descomunal mocetón guipuzcoano, antiguo artillero en la armada de Su Católica Majestad, que abandonó el servicio del rey cuando una bala inglesa, cargada con toda la mala intención del mundo, obligó a que le ampu-

tasen la pierna derecha a la altura de la rodilla.

Hoy en día, el mesón dirigido por Marqués y Juanito se ha convertido en lugar de cita obligada para los jóvenes caballeros, hijos y herederos de las mejores familias de La Habana. Cerrado durante las horas del día, excepto para las bolsas más repletas (se rumorea que el propio gobernador acude a este mesón cuando quiere tratar algún negocio de manera discreta), abre sus puertas a la noche para convertirse en local de cenas y de música, abierto hasta el amanecer. El vino, el ron y la cerveza alegran las veladas de los parroquianos, mientras los músicos y las bailarinas consiguen que las noches sean de todo, excepto aburridas.

Dentro del mesón no se consienten peleas, borracheras ni comportamientos desordenados. Marqués y Juanito son conscientes de la fortuna que ganan gracias a que su mesón es frecuentado por caballeros de la alta sociedad en busca de diversión y a quienes, a pesar de lo dudoso de la zona, no agrada demasiado ver peligrar sus doblones... o ver agujereados sus pellejos. Dos mozos de anchas espaldas ayudan en este cometido a los dueños. El servicio se compone de cuatro camareras y prácticamente cada semana se contratan nuevos grupos de músicos y bailarinas.

La Casa de las Pulgas

Al otro lado de la plaza, justo enfrente del mesón de Marqués, nos encontramos con otro edificio, La Casa de las Pulgas. Este despreciable lugar ocupa los pensamientos de gran parte de la población femenina honesta y casada de La Habana. En realidad las damas hacen bien en preocuparse, pues este lugar no es ni más ni menos que un animado burdel, un lupanar de no demasiado prestigio (aunque la clientela de calidad comienza a aumentar desde que Marqués y Juanito comenzaron sus actividades al otro lado de la plaza), frecuentado por marineros y tahúres, por soldados y ladrones así como por mendigos ahorrativos y sacerdotes disfrazados.

Tan necesario negocio en la vida de una gran ciudad, y ciudad portuaria además como es La Habana, viene siendo regido desde hace algunos años por "el tío Ortega", un individuo de unos cincuenta años, de naturaleza traidora y comportamiento vil, siempre atento a cualquier negocio, por bajo y ruin que sea, que pueda reportarle unos pocos pesos. La Casa de las Pulgas, cuyo nombre no es metafórico en absoluto, ofrece a sus clientes los servicios de salón de juego, taberna y mancebía. Los juegos de cartas tienen lugar en la taberna, en el piso inferior. Aunque el local es frecuentado desde hace años por los mismos tramposos jugadores de ventaja, la presencia de marineros recién llegados al puerto facilita la labor de estos tahúres. Se han dado casos, sin embargo, de tripulaciones enteras que han tomado al asalto la Casa de las Pulgas en busca de cumplida venganza por el desvalijamiento sufrido por algún marinero en travesías pasadas, tal vez de dos o más años atrás. La memoria de los marinos es buena y su capacidad de olvidar agravios, limitada.

La mancebía se sitúa escaleras arriba donde, en una docena de cuartuchos, las apasionadas damas del local ofrecen sus servicios en los apuestos jergones que han dado su nombre al establecimiento. Hasta hace un par de años también se preparaban comidas calientes en la taberna, pero hoy este servicio se ha visto desbancado por la competencia del mesón de Marqués y sólo se dispone de pan, queso y aceitunas para los asiduos. El vino es malo, pero barato; el ron fuerte y no se dispone de cerveza, "*bebida de herejes*" según el tío Ortega.

En el local trabajan docena y media de mujeres de vida alegre, cortesanas, colipoterras, meretrices, mesalinas o como se dé en llamarlas. Algunos muchachos se ocupan de servir las jarras de vino junto con ellas; de los borrachos y los cuchillos desenfundados se ocupan dos fieros esclavos negros, llamados los Cimarrones, quienes sólo intervienen cuando peligran la integridad física de las mozas o del tío Ortega, o cuando alguien pretende marcharse sin pagar. Los jugadores mantienen su propio servicio de orden en lo referente a las deudas de juego y a las trampas que puedan descubrirse. Tales asuntos se solucionan junto a la fuente. El tío Ortega alquila en ocasiones a los Cimarrones para el cobro de deudas de juego particulares que nada tienen que ver con el propio local.

Existe poco amor y ninguna relación de buena vecindad entre Marqués y Juanito por una parte y el tío Ortega por otra. En el centro de la explanada, alrededor de la fuente seca, vagabundean desocupados los pícaros, ladrones y truhanes que componen la concurrencia habitual de la Casa de las Pulgas. Entre ellos y los clientes de alcurnia del mesón (donde también concurren marineros y gente plebeya, pero más amantes del orden y la tranquilidad que los del otro lado de la plaza) suelen estallar pendencias, a veces sangrientas, que han evitado hasta ahora la promoción de la zona entre las gentes de la buena sociedad. Sólo un puñado de caballeros acude al mesón, lo que suelen hacer en grupos, embozados y con las espadas o pistolas bien a mano; de otro modo, lo que empezaba como una noche de aventura y galanteo, bien podría acabar en tragedia.

Al último incidente, la rotura de la cabeza de un sobriño del gobernador, siguió la presencia junto a la fuente, durante varias semanas, del alguacil Tellaeche y de media docena de sus hombres de la guardia nocturna. El ajusticiamiento de tres o cuatro canallas, estuviesen implicados en el homicidio o no, junto con la amenaza de Marqués de quemar cualquier noche la Casa de las Pulgas con el tío Ortega dentro, han infundido una cierta dosis de orden a la Plaza de Ovando.

Se rumorea que, en realidad, la Casa de las Pulgas pertenece a una dama de alcurnia, miembro de la alta sociedad colonial por nacimiento y también por enlace matrimonial. Nadie sabe a ciencia cierta quién pueda ser, pero se baraja al menos una docena de nombres, entre ellos el de la mismísima esposa del gobernador.

La Bodegaíta

Entre ambos edificios de tan marcada personalidad, situada en el lado de la plaza que da al este, tenemos una construcción de un solo piso y precedida por una fila de arcos de marcado estilo andaluz. Se trata de La Bodega, denominada también en ocasiones *La Bodeguita de Enmedio* en referencia a su carácter central, flanqueada por el mesón de Marqués y la Casa de las Pulgas.

Maese Correa, un capitán de la marina mercante retirado de la mar antes de que ésta se cobrase su pesado tributo, se dedica a la compraventa al por mayor de todo tipo de vinos y licores. Las malas lenguas afirman que su creciente fortuna no se debe tan sólo a su sagacidad y habilidad negociadora con los vinos de Jerez, sino a que trata directamente con los ingleses de las colonias de Norteamérica. Coloca, según se dice, a sus emprendedores mercaderes grandes remesas del mejor ron de caña y de ellos obtiene ventajosos precios en los vinos portugueses que les adquiere a cambio, añadiendo de este modo al quebrantamiento del monopolio comercial de la Corona un patriotismo bastante relajado. ¡Al menos podía tratarse de vino de contrabando español!

La Bodeguita dispone de una amplia sala habilitada como taberna, más o menos limpia y decorada con azulejos importados a precio de oro de la Granada natal de maese Correa. Bajo esta sala existe otro local, una bodega subterránea, bien acondicionada y dividida en media docena de reservados que suelen frecuentar capitanes de navíos mercantes y hombres de negocios de las islas. Y a su vez, unos metros más abajo, maese Correa almacena gran cantidad de toneles y barricas repletos de vino y ron.

La clientela de La Bodeguita tiene poco que ver con los dos locales anteriores. Aquí, aunque también nocturnos, los visitantes acuden más a hacer negocios que a disfrutar del vino, de las bellas cantantes o del excelente jamón enviado desde las Alpujarras.

La hija de maese Correa, una jovencita morena de dieciséis años, ayuda a su padre junto con dos mozos recién llegados de Asturias. Los anteriores camareros desaparecieron al poco de comenzar María de la Merced, la hija de Correa, a desempeñar sus labores en La Bodeguita. Algunos habituales de la Plaza de Ovando relacionan la doble desaparición con algún que otro intento de conducta licenciosa por parte de los dos jóvenes hacia María, aprovechando cierta ausencia del padre; pero es posible que ello no sea nada más que una casualidad. Lo que sí resulta cierto es que nadie se permitiría ningún avance deshonesto hacia tan encantadora criatura, en parte por pudor y en parte por temor al padre, tal vez demasiado estricto en según qué temas. Otro comentario habitual, realizado siempre en voz muy baja, es que a María de la Merced le costará un cierto trabajo encontrar un pretendiente que agrade a su padre... ¡O, simplemente, que ose cortejarla!

Maese Correa atiende siempre los negocios de su local con una pistola de dos cañones al cinto. Suele ser un lugar tranquilo y exento de peleas, pero más vale prevenir, según el mismo dice. La última adquisición de La Bodeguita, una bellísima mulata que canta, baila y toca

la guitarra como los mismísimos ángeles (en el supuesto de que los ángeles se dediquen a ese tipo de menesteres) está haciendo subir como la espuma la fama del local, cuya clientela comienza a crecer noche a noche.

La iglesia de la Merced

La parte de la Plaza de Ovando que resta, aquella que mira al oeste, queda delimitada por la tapia semiderruida que rodea a la iglesia de la Merced, un antiguo templo que data de los primeros días de la ciudad. La entrada a la iglesia se efectúa por otra calle, aunque desde la plaza puede accederse a la misma a través de una brecha en la tapia. Este atajo lleva por medio de un antiguo cementerio donde reposan los huesos de los primeros pobladores de la ciudad. Las consejas de las ancianas dicen que varios caciques de los antiguos indios, cuyos nombres nadie recuerda hoy en día, se encuentran también enterrados bajo la iglesia, pero nadie parece tomar en serio estos cuentos, o tal vez nadie ose excavar en terreno sagrado en un lugar situado casi en pleno centro de La Habana. ¡La alegría para la Inquisición, tan falta de trabajo últimamente, sería inmensa!

Durante el día, el cementerio cubierto de hierbas y ya abandonado, se ve invadido por recuas de mulas provenientes del puerto o que se dirigen a él. Los arrieros utilizan la brecha de la tapia para introducir a sus animales y tomarse un respiro en la dura tarea de acarrear las mercancías desde los muelles a todos los puntos de la ciudad y fuera de ésta también. Allí se celebran animadas tertulias durante algunos minutos hasta que, acabado el primer cigarro de la mañana, vuelven a retomar el camino junto con sus mulas y mercaderías. Por la noche, este escenario es lugar obligado para citas más o menos inconfesables. Asuntos de oro, amor o muerte.

Los personajes

Durante esta descripción de uno de los lugares más pintorescos de La Habana, donde a buen seguro comenzarán varias de las aventuras de tus jugadores además de ésta misma, hemos hecho mención a diversos de los personajes que pululan por la Plaza de Ovando. Pasaremos enseguida a describirlos por mayor profundidad, ya que serán un grupo de personajes no jugadores (P.N.J.) que aparecerán reiteradamente y llegarán a ser buenos conocidos de los aventureros, para bien o para mal.

Nota del autor: *¿Para bien o para mal de quién de ellos?, me pregunto yo. Atendiendo a las pruebas de juego de La Costa del Dragón cualquier cosa puede llegar a suceder.*

Los siguientes P.N.J., al igual que toda la localización en sí, podrás utilizarlos en ésta o en otras partidas, aunque sea en un marco geográfico o temporal completamente distinto. De momento te los ofrecemos como material para que vayas poblando esa ciudad, ese puerto que visitarán tus personajes, sea La Habana o no, y donde tendrán lugar diversas escenas de sus aventuras. Este primer capítulo tiene, por lo tanto, un carácter única-

mente informativo o de ambientación, sin incidir en la acción nada más que para constituir el marco donde vaya a desarrollarse.

Entre las descripciones encontrarás no sólo a los personajes a los que hasta ahora se ha hecho referencia, sino también a algunos de los habituales de esta zona de La Habana. Sólo haremos aquí referencia a su carácter, historia o peculiaridades más interesantes; las estadísticas, como resulta habitual en nuestros módulos, podrás encontrarlas al final del mismo, junto a las de todos los demás P.N.J., en el apartado denominado **Reparto**.

Como detalle curioso: observarás que muchos de ellos serán conocidos por su lugar de procedencia o por un mote más o menos extraño, juntamente con su nombre de pila o sin hacer ninguna referencia al mismo. También serán importantes las alusiones a ciertos títulos más o menos honoríficos (don, maese, capitán, señor,...). Esto es histórico; en aquella época los apellidos estaban generalmente reservados a los miembros de la nobleza y a los hidalgos, quedando para el pueblo llano otro tipo de apelativos o denominaciones como los referentes al lugar de nacimiento, a la profesión que se desempeñaba, etc. Los apodos o sobrenombres también eran importantes, especialmente entre los marineros ¡y no digamos nada entre los piratas, pocos de los cuales utilizaban su nombre verdadero, sino el que sus compañeros le habían otorgado!

-Marqués "el Gitano".

Este personaje, un individuo moreno, esbelto y grácil como un gato, es el socio principal del mesón que lleva su nombre. No se sabe a ciencia cierta si es gitano o no pero, según él mismo cuenta, de pequeño vivió en España largo tiempo con una tribu de esta raza. Atractivo, de unos treinta años, resulta un individuo alegre, amante de las mujeres (que suspiran ruidosamente cuando cruza la más mínima mirada con cualquiera de ellas), de las fiestas y del vino. Numerosos maridos agraviados han jurado tomar cumplida venganza de sus burlas, algo que no ha sucedido hasta ahora.

Acostumbra a vestir ropas de seda negra, con botas de cuero altas hasta la rodilla y una faja carmesí en torno a la cintura. Su pañuelo rojo, anudado a la cabeza, forma parte de su persona, nadie le ha visto sin él. Dos aros de oro en sus orejas completan su imagen de pirata de Hollywood, sin embargo no se le conoce ninguna conexión directa con la mar ni se sabe que haya navegado nunca. Su procedencia y el lugar de donde obtuvo el dinero para comprar el establecimiento a su anterior propietario, hace dos años, siguen siendo un misterio. Goza de una voz agradable y se comporta de manera simpática y gentil con todo el mundo, especialmente con las mujeres. Cuando la sonrisa desaparece de su rostro es que se avecinan problemas, serios problemas. De las pocas personas que dispone de dentadura completa, muy blanca además, a lo largo y ancho de todo el Caribe de la época. Suele ir armado con una gran navaja.

- "Señorita, es usted tan bella como los rayos de sol

tras una tormenta... ¡Caballero, no es necesario que eche mano de su espada! La vida es muy hermosa y no debemos estropearla por nimiedades..."

-Juanito "el Cojo".

El socio del anterior. Su apelativo se debe a una herida sufrida durante un enfrentamiento naval contra los ingleses cuando era artillero de la marina real y debido a la cual perdió su pierna derecha. Su reino está formado por la cocina del mesón, por donde se traslada raudamente a pesar de sus muletas y en donde no tolera ninguna intromisión en absoluto. Es un excelente cocinero y podría llegar a caer simpático a la gente, pero se empeña en ocultar un corazón de oro bajo una máscara de personaje duro y desalmado. Puede parecer excesivamente serio y para él existen pocas cosas importantes además de su trabajo; en realidad se preocupa por los problemas de las personas de su entorno y siempre se encontrará dispuesto a echar una mano a cualquiera que se lo solicite.

Juanito se encuentra en excelentes términos con casi todos sus antiguos compañeros de la flota de guerra anclada en La Habana, la mayoría de los cuales le debe algún favor. Tiene alrededor de cuarenta y cinco años y habla con un marcado acento de su Guipúzcoa natal. Un frondoso mostacho adorna su cara curtida en mil refriegas navales. Este constante murmurador salpica habitualmente cualquiera de sus escasas conversaciones con todo tipo de refranes marineros, expresiones típicas de los hombres de la mar y metáforas navales. No suele ir armado.

- "¡Maldita sea, grumete de tres al cuarto, halacabullas! ¡Acaba de preparar ese asado de codornices o te hago liar el petate de un cañonazo en la popa, pues!"

-El tío Ortega.

El encargado de regentar el burdel conocido por la Casa de las Pulgas. De unos sesenta años; delgado, casi esquelético. Unos cuantos cabellos, grises, ralos y sucios se obstinan en permanecer pegados a su cráneo. Va siempre ataviado con ropas de segunda o tercera mano. Como suele suceder con los grandes tacaños, su fortuna personal es considerable, cosa que él no estará jamás dispuesto a admitir.

Tiene un carácter ruin y cobarde, pero muy vengativo también. Se encuentra en excelentes tratos con los dirigentes de las cofradías de ladrones y mendigos. Sus contactos con los diversos matones que acuden a su establecimiento, así como la importante protección que goza por parte de las altas esferas del gobierno de la ciudad, suponen una considerable protección que nadie ha sido capaz de transgredir hasta ahora. Las razones de estos importantes contactos se desconocen, pero ya hemos dicho que se rumorea de una dama de la alta sociedad, tal vez la verdadera dueña del establecimiento que el tío Ortega administra. La naturaleza exacta de su relación se desconoce.

El tío Ortega es uno de los patrones que pueden en-

contrar los jugadores al inicio de su carrera, invariablemente mezclado con negocios sucios. No es honrado en sus tratos, jamás lo ha sido y no es momento de empezar ahora. Sin embargo, quien roba a un ladrón...

-*"Muchachos, ¿habéis oído hablar de la mansión del barón Olmedo, la que tiene la tapia tan baja...?"*

-Los "Cimarrones".

Estos dos esclavos negros, importados de Africa hace unos pocos años y adquiridos por Ortega para su establecimiento, compiten en tamaño con los armarios roperos de la casa del gobernador. Silenciosos, inescrutables; llevan a cabo las órdenes de su jefe con un desprecio absoluto del peligro y grandes dosis de brutalidad. Si hablan castellano (o cualquier otra lengua), nadie lo sabe. Desde luego, lo entienden perfectamente. No utilizan armas, para qué.

-*"¡Catacrack! ¡Smash! ¡Crock!"*

-Maese Correa de Arauxo.

El tercero en discordia en la Plaza de Ovando. En realidad mantiene buenas relaciones con Marqués. Tendrá unos cincuenta años y está emparentado con una conocida familia de músicos españoles, lo que se demuestra en las raras ocasiones en las que accede a tocar la guitarra o el laúd. Corpulento (en realidad, bastante gordo), tendrá cincuenta años, habla en pocas ocasiones y mantiene siempre un aspecto grave y circunspecto. Según aquellos que le conocen de antaño, la muerte de su esposa, ocurrida al nacer su única hija, eliminó su humor para siempre.

Maese Correa mantiene una doble vida. A su aspecto público de serio, honrado y aburrido padre de familia debemos añadir el de cabecilla de una banda de osados contrabandistas que operan en toda la costa norte de la isla de Cuba. Correa mantiene tratos directos con diversos comerciantes de las colonias inglesas en Norteamérica, principalmente de Virginia, donde tiene destacado permanentemente a uno de sus agentes. No desdén otro tipo de tratos con distintos negociantes, ingleses u holandeses; pero no soporta en absoluto a los franceses y se niega por principio a tratar asuntos con ellos. Por supuesto, si todo esto saliese a la luz, su carrera estaría acabada, mientras que él mismo acabaría en galeras o sería ajusticiado. Sólo un puñado de personas en toda la isla conocen sus actividades; incluso para sus socios extranjeros su verdadera identidad es un secreto. Correa realiza también negocios legales con varios mercaderes de la isla y provee de vinos y licores al mismo gobernador. Disfruta por lo tanto de algunos contactos importantes, pero todos ellos desaparecerían de la noche a la mañana si se descubriese la verdad.

Disimulado en la bodega principal de su local existe la entrada de un túnel que conduce a los sótanos de un cercano convento. En caso de verse perseguido por la justicia o por alguno de sus enemigos, huirá por este conducto, seguro de llegar sin ser molestado a terreno

más beneficioso para su salud en pocos minutos.

Varios miembros de su grupo de contrabandistas frecuentan habitualmente la bodega, tanto para dar protección a su jefe como para recibir instrucciones o fumarse unos cigarros acompañados de buen ron o mejor vino. Maese Correa no tolera ninguna broma sobre la religión cristiana, su hija o sus arrobos de más, por ese orden. No es mal individuo si no se le ataca a él mismo, a su hija o a sus negocios y puede suponer un patrón mucho más recomendable que Ortega. Va siempre armado.

-*"¿Doscientos escudos por ese cargamento? ¡Por el amor de Dios, es un enorme pecado! Añade cuarenta varas más de seda y trato hecho".*

-María de la Merced.

La hija del anterior. Bella, dulce e inocente muchacha ocupada en ayudar a su padre en los menesteres de la bodega. Desconoce el verdadero carácter de los negocios de su padre, a quien profesa verdadera devoción. De naturaleza soñadora, está perdidamente enamorada de un joven caballero que acude habitualmente al establecimiento. Pese a todo, no se decide a responder a las tímidas insinuaciones de su galán por miedo a la reacción de su padre. Su única confidente es Micaela, su doncella, la mulata que canta y baila por las noches en el local.

-*"Señor: levante inmediatamente la mano de ahí; en mis manos una sartén es un arma mortal".*

-Micaela.

Tendrá aproximadamente la misma edad que María. Nacida esclava, fue comprada a un amo cruel por Maese Correa, quien la convirtió en doncella de su hija. Todavía le queda mucho por aprender en lo tocante a tareas domésticas o en cómo tratar a la gente de posición. No obstante, esto no importa demasiado: debido a su turbadora belleza los caballeros perdonan cualquiera de sus corrientes meteduras de pata. Dotada con un verdadero arte para el baile y la música, constituye actualmente la mejor atracción de la bodega de Correa.

-*"¡Caballe'o! Se mi'a pe'o no se toca. ¡Pica'ón!"*

-Padre Johannes Salazar de Arizcun.

El padre Johannes es el tío de María de la Merced, hermano de la difunta esposa de Correa. Este sacerdote navarro, miembro de la Compañía de Jesús, ha viajado por todo el mundo, incluido el lejano Oriente. Tras residir en China durante veinte años, sus superiores decidieron trasladarle a Cuba, lo que él aprovechó para reanudar el contacto con su familia, a la que casi desconocía. En La Habana se encontró con que su hermana había muerto y conoció a su sobrina, con la que se encariñó de inmediato.

De cabello blanco, aspecto noble y marcado porte militar, el padre Johannes, que fue maestro artillero en la corte de los emperadores manchúes, posee grandes

conocimientos sobre el mundo de lo oculto y las religiones primitivas, así como acerca de la adoración del diablo y la acción de éste en la tierra. Al menos una vez al año emprende un misterioso viaje por orden de sus superiores que le lleva hasta la vecina isla de La Española y tal vez más allá; las razones se desconocen. Cojea perceptiblemente, por lo que se ve obligado a utilizar un bastón en sus desplazamientos. Suele visitar la bodega al menos una vez a la semana para saludar a su sobrina, de cuya educación se siente responsable. Jamás bebe alcohol y a lo sumo aceptará una invitación a fumarse un cigarro o una pipa, su única debilidad. Conoce más sobre los negocios de su cuñado de lo que a éste le gustaría, ahora bien, por qué medios eso sí que es un secreto.

"En realidad no se trata de una posesión diabólica, sino de un acceso epiléptico, motivado tal vez por la excesiva ingestión de ron. No, decididamente, yo no quemaría a ese pobre hombre. Por otra parte, ya entre los antiguos, la epilepsia era considerada como..."

-Domingo de Esquivel.

Este joven y elegante caballero, nacido en la propia Habana en el seno de una de las más antiguas y respetables familias de la zona, acaba de adquirir la comisión de oficial en el cuerpo de guardia del gobernador, su tío por lo demás. En una visita a la bodega de Correa quedóse prendado de María de la Merced, a quien corteja tímidamente desde entonces. La joven parece corresponderle, pero todo el asunto camina excesivamente lento debido a los celos y suspicacias de Correa. La condición plebeya de la joven también supondría un impedimento en caso de enterarse la familia de don Domingo, quien empieza a plantearse seriamente raptar a María (con su consentimiento, claro está) y marchar ambos a vivir a España.

"¡Oh, admirable doncella! Os he compuesto un soneto glorificando vuestra hermosura... ¡Maldición, delante del espejo no es lo mismo!"

-Tellaache, el alguacil.

Tras los desórdenes acaecidos últimamente en la Plaza de Ovando, el gobernador decidió poner a cargo de la seguridad de la zona a uno de sus mejores hombres, el alguacil Tellaache, un hidalgo empobrecido llegado de España bien poco ha, sin más bienes que su espada y una carta de recomendación. Destacado espadachín, ha conseguido convertir al grupo de borrachos de la guardia ciudadana que le tocaron en suerte en un conjunto verdaderamente operativo contra el desorden y la delincuencia.

En realidad, como tantos otros personajes, también el alguacil oculta un secreto. El verdadero Tellaache, que emprendió viaje meses atrás desde la península a las colonias, enfermó y murió durante la travesía. Su identidad fue suplantada entonces por su esposa, Catalina Igartua, tan buena o mejor esgrimista que su marido, pensando acertadamente que una mujer sola tenía poco

que hacer en el Caribe. Un bigote postizo, la voz fingida y nadie sospecha del cambio. Desde luego, han surgido rumores sobre la hombría del alguacil, a quien nunca se ve con mujeres. Poca cosa para una de las más hábiles espadas del Caribe.

"Os aconsejo que depongáis las armas en nombre del Gobernador, en caso contrario vosotros pagaréis al cirujano..."

-Lord Robert Mountjoy o don Roberto.

Un habitual de cualquiera de los tres establecimientos que flanquean la Plaza de Ovando es don Roberto, un noble inglés exiliado de su patria debido a su catolicismo y convertido ahora en enemigo del rey Carlos. Siempre utiliza finos guantes de seda, como las damas, pero aquellos que han visto sus muñecas afirman que están recorridas por las señales de hierros candentes, como si hubiese sido encadenado con grilletes puestos al rojo vivo. Otras mujeres señalan que su espalda se encuentra recorrida en todas las direcciones por profundas señales de antiguos y crueles latigazos. Afirma poner todas sus esperanzas en el hermano del rey Carlos, el católico James (Jacobo). Según dice, algún día llegará a reinar y restaurará la verdadera fe, entonces podrá volver a su patria.

Elegante, alto y esbelto; de rubios cabellos, lacio mostacho y ojos azules, su acento extranjero, sus cuidadas maneras y su elegancia en el vestir encandilan a las damas de la alta sociedad y suscitan la admiración y envidia de los hidalgos españoles. Un excelente espadachín a quien se puede ver últimamente conversando a menudo con el alguacil Tellaache.

"Oh, yes, ello es muy curioso pero me veo en la desagradable obligación de desafiarle a duelo. Yes, envíe a sus padrinos mañana in the morning, al amanecer, junto al convento de los dominicos... Es hermosa La Havanna by night."

-Capitán Alonso Marineda.

El capitán Alonso es un viejo marino, natural de Pontevedra. Ha surcado decenas de veces las aguas entre España y las Américas y conoce las rutas entre las islas como la palma de su mano. Hace años, él y su socio, Diego de Begoña, llevaron a cabo diversas y osadas expediciones corsarias contra los enemigos de su patria. Hoy en día, retirado y disfrutando de una cierta fortuna, frecuenta el mesón de Marqués y la bodega de Correa. Supone una fuente inagotable de información histórica y marítima.

"Lo recuerdo como si no hubiese ocurrido hace cuarenta años. Navegábamos entonces rumbo a Castilla del Oro cuando nos asaltó aquel navío pirata. Debieron de creer que el nuestro era un barco desarmado. ¡Cuál no sería su sorpresa cuando vieron aparecer por las portillas las bocas de los cañones del doce! ¡Jo, jo, jo, jo!"

-La Beltrana.

La Beltrana es una de las mujeres que trabajan para Ortega. Desempeña el cargo no oficial de encargada de la taberna y jefa de las demás mujeres. Casi cuarentona ya, esta exuberante dama de la noche todavía es capaz de atraer a los hombres y de causar peleas entre ellos con su sola presencia. Además del oro, sólo hay una cosa en el mundo que pueda interesarle más y es el dinero. Bastante escéptica con respecto a la vida y, sobre todo, al amor, su objetivo es retirarse cuanto antes de la profesión. Más ahora, que ha descubierto la identidad de la misteriosa protectora de Ortega y la naturaleza de su curiosa relación de negocios. Se siente vigilada y teme que su seguridad pueda verse amenazada. ¿Sabrá alguien que aquella noche se encontraba detrás de la puerta y lo escuchó absolutamente todo?

- "Afloja los reales caballerete y no pienses en marcharte de aquí sin pagar, que yo no trabajo por tu cara bonita. Ni si te ocurra jugarle una mala pasada a la Beltrana o los Cimarrones se ocuparán de lo que yo deje de ti, si es que queda algo..."

-La Curiosa.

Esta joven meretriz es la mejor amiga de la Beltrana, quien siente por ella algo así como un cariño maternal. Bastante inocente, de buen corazón, ingenua y relativamente honesta, todavía está dispuesta a creer en palabras de amor y supone que comienza a sentirse atraída por el alguacil Tellaache... lo que supone próximos problemas para el mismo (o, más bien, la misma).

- "Pero señor Ortega,... ¿Por qué añade agua al vino? ¿No ve que así va a estropearlo?"

-Don Martín Alonso Guevara.

Decenas de herejes decapitados, franceses que huyen a la sola mención de su nombre, indios aterrados por su mera presencia, todo esto evoca el nombre de don Martín... al menos según las historias que él mismo cuenta. Si tuviéramos que creer en todas las hazañas de que alardea este coronel del regimiento de guarnición en La Habana, podríamos decir que su Católica Majestad carece ya de enemigos. Lo cierto es que este militar, joven aún, pues no pasará de los treinta y cinco años, ha visto acción en La Florida, Cuba, santo Domingo y Tierra Firme, sin que hayan surgido dudas sobre su valor o capacidad militar. Tal vez exagere un poco sus hazañas, eso sí... tanto que todos sus demás compañeros de juergas nocturnas están comenzando a no tomarle en serio. Se acerca el día en que el orgulloso comportamiento de don Martín, sus galanteos a las damas o su puntilloso sentido del honor se vean contestados por un desafío o por una simple pelea y ¿qué pasará entonces? Los más avisados ya han comenzado a hacer sus apuestas.

- "¡Maldito perro! ¡Cómo te atreves a rozar siquiera con tus andrajos mi capa madrileña! ¡Pide perdón de inmediato o me veré obligado a darte una buena tunda que no olvidarás en todos los días de tu vida!"

Personajes secundarios

Podemos señalar ahora algunos otros personajes característicos de la zona que pueden añadir color a tus aventuras o implicarse en ellas de manera más directa. Podríamos destacar entre ellos a:

-La banda de contrabandistas de maese Correa de Arauxo, individuos peligrosos, mal encarados y excelentes navegantes. A diferencia de los demás habituales del distrito portuario no hablan demasiado ni alardean de sus negocios.

-Los numerosos jovenzuelos, pícaros correveidiles, que vagabundean por la zona a la espera de cualquier asuntillo con el que puedan ganarse unas pocas monedas. Ya sabes, entregar una notita a una dama, llevar un misterioso paquete a cierta dirección, seguir a un caballero embozado o simplemente hacer la compra semanal.

-Por la Plaza de Ovando pululan cuatro o cinco personajes poco recomendables; menos aún que los demás. Se hayan íntimamente asociados con una de las cofradías de ladrones de la zona de los muelles y son nada menos que los matones oficiales del distrito. Ocasionalmente actúan como asesinos o duelistas profesionales pero, por lo general, su labor se limita a desempeñar encargos de palizas, cuchilladas o ataques nocturnos por las más diversas causas.

-De entre los sacerdotes que tienen a su cargo la iglesia de la Merced, el padre Abundio parece haberse tomado más en serio que los demás su tarea de catequizar la zona, llevando la palabra de Dios y la salvación a los numerosos maleantes que por ella puedan encontrarse. Según su forma de pensar, es sólo desconocimiento del evangelio y no verdadera maldad lo que empuja a estas gentes al pecado. Regenta un hospital de caridad para enfermos, heridos y desamparados y su figura de larga barba blanca se ha hecho ya habitual pidiendo limosna por las noches.

-De la Santa Inquisición no puede decirse que sea especialmente activa, excepto cuando se captura a un grupo de piratas o enemigos heréticos. En estos casos los prisioneros son interrogados por los hermanos dominicos. Si resulta que alguno de los herejes no lo ha sido desde su nacimiento, es decir, que haya podido apostatar de la fe católica para convertirse en protestante o algo peor, en ese caso se le remite directamente a Cartagena, donde se le instará a convertirse al catolicismo tras sufrir algún tipo de penitencia, generalmente reclusión, por sus pecados. Los demás heréticos serán tratados como simples prisioneros de guerra o como meros piratas.

Los agentes civiles de la Inquisición, sus informadores o familiares, son personas normales y corrientes que, por herencia del cargo o por haberlo adquirido, disfrutan de una serie de privilegios especiales y pueden llevar a cabo todo tipo de investigaciones, así como plantear denuncias ante el Santo Oficio. Su poder es grande y resultan odiados y temidos por igual... en otros lugares. En el ambiente relajado y no demasiado serio acerca de estos asuntos que se respira en La Habana, ser un familiar de la Santa Inquisición no supone más que una medalla conmemorativa, un título más que los hidalgos ob-

sesionados por los rangos y la nobleza pueden añadir a su larga lista. Sin embargo, se sabe que al menos uno de estos personajes visita asiduamente la zona en busca de información comprometedor. Ahora bien, quién pueda ser, se desconoce.

-Una de las bandas de ladrones del distrito del puerto tiene su sede central en un edificio cercano a la Plaza de Ovando. El alguacil que precedió en su cargo a Tellaeche se encontraba en buenos términos con ellos, de quienes cobraba un generoso estipendio. El actual (el propio Tellaeche o, más bien, la mujer del difunto como ya sabemos) se ha negado a seguir con esta práctica tradicional y se auguran problemas. El jefe de esta banda se encuentra ya en tratos con los matones del lugar. Alguien sufrirá un accidente dentro de poco. Y seguramente mortal.

-Muchos son los parásitos que rondan en torno a los jóvenes y adinerados caballeros que acuden a esta demarcación. También podríamos citar a los vagos, ociosos y desocupados que merodean junto a los jugadores de cartas, esperando propina del vencedor. Pues bien, junto a una cuadrilla de jóvenes vástagos de casa bien, habituales del mesón de Marqués e incluso de la Casa de las Pulgas y que, gracias a la mulata Micaela, comienzan a serlo también de la bodega de Correa, junto a estos jóvenes decimos, aparece inseparable un curioso personaje, el tío Candela. Carnicero de profesión, les provee de cigarros encendidos, cuenta chistes, tararea coplas y presenta a damas de relajada moral. Los jóvenes caballeros le adoran. No hace mucho uno de ellos se vio perseguido y reconvenido por su profesor en plena calle. El tío Candela, ni corto ni perezoso, le asestó un tremendo golpe en la cabeza con una jarra de vino, con lo que quedó malparado y todos rieron mucho la gracia. Prendido por Tellaeche, las protestas e influencias de sus jóvenes amigos pronto le evitaron toda complicación.

-Con ocasión de diversos festejos populares, la Plaza

de Ovando se engalana para la ocasión y en ella se celebran distintos actos. Al menos dos veces al año se sueltan toros en la plaza que los más esforzados caballeros se ocupan de rejonear a lomos de sus monturas. Entre ellos nadie sobrepasa en habilidad y ligereza a don Santiago de Frías, el mejor rejoneador de toros de La Habana. Intimo amigo de Marqués, puede vérselos a ambos juntos siempre que tiene lugar cualquier celebración taurina.

-Cualquier herramienta, comestible, pieza de tela, especia, arma o mercancía puede encontrarse (si no es hoy, tal vez mañana) en el almacén de Bermeja. La citada dama es una mulata que frisa la cincuentena y lleva casi todos esos años dedicándose al comercio en La Habana. Su local está situado justo sobre el puerto, con lo que se asegura las mejores mercancías llegadas desde la península o del resto de las colonias. Cuando los jugadores precisen cualquier pieza de equipo, desde aguja de coser e hilo hasta un cañón de bronce, no encontrarán a nadie más adecuado que Bermeja quien, por si esto fuera poco, se lo venderá además a su justo precio y sin defecto alguno (o lo cambiará por su equivalente). También compra mercancías y objetos usados, más o menos al veinte por ciento de su precio real, con lo que su almacén funciona también como casa de empeños. Este es realmente el motivo de su prosperidad y ahí radica precisamente la posibilidad de encontrar cualquier cosa en su colmado, sean antiguos libros escritos en hebreo o el último modelo de pistola de seis cañones.

Bermeja por su parte, siempre atenta al beneficio empresarial en cualquiera de sus formas, dirige también diversos grupos de estibadores del puerto, de modo que el insensato capitán o armador que pueda ser tan idiota como para ofender a esta pequeña pero enérgica mujer puede ver cómo su barco se eterniza en los muelles mientras la carga que debe transportar se pudre a su costado a la espera de ser estibada en sus bodegas.



*Fuiste avisado.
Los traidores no verán un nuevo amanecer.*

*W
M*

Dama blanca, Dama negra

A fin de que comience la acción, los personajes deben encontrarse situados en una cualquiera de las localizaciones a que antes hemos hecho referencia. A ser posible tras haber conocido también, al menos por encima, los demás lugares y a alguno de los personajes no jugadores. Cómo lo hayan hecho, con quién hayan podido hablar y otros términos de su recién entablada relación son detalles que dependerán en gran medida de su actitud tanto como de tu propio y personal planteamiento de la introducción. Dispones de suficiente material para comenzar una docena de partidas, de modo que improvisa unas horas de visita por la *Plaza de Ovando*. Suponemos que deciden pasar parte de la noche en esa zona no sólo por el placer o diversiones que ello pueda proporcionarles, sino también en busca de negocios y fortuna rápida. No deben preocuparse: el Destino se encuentra a punto de llamar a sus puertas.

Alrededor de la medianoche, en uno cualquiera de los locales o puede que incluso en medio de la plaza si los P.J. se encuentran ahí, hará su aparición una figura que probablemente a más de uno le corte la respiración: una dama, una auténtica dama de la alta sociedad. *Sangre azul*. De las que resulta casi imposible vislumbrar fuera de la catedral, del palacio del gobernador o de los muros de sus propias mansiones. Ha debido de volverse loca para acudir a este lugar por la noche, o tal vez se encuentre muy desesperada, o las dos cosas a la vez.

La dama, ataviada con un vestido de seda y brocado, negro como la noche y bordado con interminables filas de perlas, oculta su rostro con una máscara blanca de las que deben sujetarse con una mano. Camina por entre el resto del público como si fuese en realidad etérea y no temiese ningún tipo de contacto ni con los plebeyos borrachos ni con los caballeros, también borrachos, que la observan anonadados. Casi como desarrollando una extraña coreografía. De hecho, absolutamente nadie la roza siquiera mientras avanza directamente, como si supiera todo el rato que se encontraban allí, hacia el grupo de nuestros jugadores. Cuando se para ante ellos, la misma música parece cesar por completo, igual que el rumor de las conversaciones y los demás ruidos propios del ambiente. Esta sensación dura unos breves segundos, hasta que todo vuelve a su cotidiana normalidad. Las guitarras comienzan a sonar de nuevo y se reanudan las conversaciones. Una vez que los habituales han caído en la cuenta de que tan curioso asunto no va con ellos, vuelven a sus menesteres.

A unos pasos de distancia, dos figuras más comunes flanquean al desconocido personaje. La primera es una mujer joven mulata, ataviada como la doncella de compañía de una de la alta sociedad; la otra es un individuo maduro, con un ojo cubierto por un parche que le oculta media cara, parece que su amplio capote marino tiene algún otro objetivo que resguardarle del relente noc-

turno: una pesada pistola se adivina en su mano derecha. La doncella, bastante agraciada por cierto, se dirigirá sin mayor tardanza a aquel de los personajes con un mayor grado de Encanto o que pueda parecerle de mayor nivel social.

-*"Caballero: mi señora desearía hablarle, y a todos ustedes también, de un asunto muy importante. ¿Podríamos retirarnos a un lugar más discreto?"*

EL RELATO DE LA DAMA

-*"Mi nombre, caballeros, es Inés de Castro y no osaría pronunciarlo delante de desconocidos si no temiese por algo más grave que mi propia honra o la de mi matrimonio. Solicito su ayuda. Soy rica, mas me encuentro desamparada fuera de los dos amigos que me acompañan. Si acceden a trabajar para mí, les relataré en qué consisten mis cuitas. Acudo a Vuestras Mercedes siguiendo el consejo de un común amigo, el señor..."*

Nota

Inventar aquí un nombre de alguien a quien hayan podido frecuentar en los últimos días. Tal P.N.J. conoce sólo circunstancialmente a Inés y bastante más, por motivos de negocios, a su marido, pero se encontrará totalmente fuera de la trama de esta historia. Si aceptan el ofrecimiento, doña Inés seguirá adelante con su relato:

"El asunto resulta demasiado delicado como para encomendarlo a la justicia. No deposito mi confianza en ellos además, puesto que pueden estar a sueldo de los enemigos de mi marido, don Guzmán de Otranto. De eso se trata concretamente: alguien, probablemente un poderoso personaje, se encuentra decidido a asesinar a mi esposo. Tras amenazarle mediante ruines procedimientos tales como hacer apalear a nuestros criados, arrojar teas encendidas en nuestros jardines o disparar tiros de mosquete contra nuestras ventanas, esta misma mañana han intentado apuñalarle a la salida de la iglesia. Por fortuna todo ha quedado en un simple rasguño, pero el asesino ha logrado huir. Ayúdenme vuestras mercedes, se lo suplico."

Y concluye elocuentemente su petición dejando paso a su doncella, quien saca una bolsa de terciopelo de su corpiño. La bolsa contiene 10 doblones de oro.

Nota

10 doblones equivalen al sueldo que cobraría un jornalero al cabo de dos meses de trabajo; *grosso modo*, unas doscientas mil pesetas de hoy en día. No está mal como anticipo. Para más detalles, consultar los Apéndices del Libro Básico a partir de la pág. 220.

"Habrá más -apostilla la doncella- si todo este enojoso asunto concluye satisfactoriamente. Acompañennos ahora a la mansión de mis señores".

NOCHE DE SILENCIO

A unos cincuenta metros de la Plaza de Ovando les espera un grupo de criados. Dos son los porteadores de

una silla de manos donde se acomodará doña Inés, los demás sujetan por las riendas a un par de caballos y media docena de mulos. La mansión de los Otranto se encuentra a las afueras de La Habana, en el centro de una enorme plantación de caña de azúcar. Tras una hora de viaje nocturno llegarán a divisar las luces del lugar.

A aquellos personajes que provengan de España, la mansión les parecerá típicamente andaluza: paredes blancas, un patio interior con su pozo, docenas de plantas con flores, habitaciones dispuestas en torno al patio principal... Mientras esperan en el patio a que doña Inés se reúna con su marido, podrán recibir diversos estímulos olfativos en forma de aromas que indican bien a las claras algunos de los negocios de don Guzmán: tabaco, maderas olorosas para muebles de lujo, melaza, cacao, etc.

Unos pocos minutos después aparecerá don Guzmán, un individuo bajo, regordete, extremadamente nerviosos con uno de sus brazos en cabestrillo. Ordenará inmediatamente a los criados, todos los cuales están en camisa de dormir, que dispongan en el patio vino y un refrigerio para los recién llegados. Parece afiebrado y gruesas gotas de sudor caen por su frente. Les saludará, quedándose ante ellos sin saber qué decir, como si desconociese el motivo de su visita. Su mujer, doña Inés, permanece en un discreto segundo plano. Mientras conversa con los P.J. mirará incesantemente sobre sus hombros, como si temiera que un nuevo ataque pudiera producirse en cualquier momento. También se limpia nerviosamente el sudor con un pañuelo de fina seda mientras un tic nervioso, en el ojo derecho, deforma sus facciones. En estos momentos no puede decirse que parezca otra cosa sino un hombrecillo asustado y patético.

-*"Estoy seguro de que a Inés la animaba la mejor de las intenciones, pero no creo que sea necesaria su presencia en nuestra humilde morada. Todos los detestables incidentes que haya podido relatarles no son sino simples evidencias del odio que pueda profesarme algún competidor demasiado envidioso. Estoy aterrado, lo confieso, pero en cuanto descubra de quién se trata, estoy seguro de que podremos llegar a un acuerdo".*

Interrogado sobre esos "detestables incidentes" a que hace referencia, les confesará que todo comenzó hace dos semanas, cuando recibió una misteriosa misiva en la que se le amenazaba. No dará más detalles sobre la misma y no parece inclinado a enseñarla; si se le presiona sobre el particular, afirmará haberse deshecho de ella. Unos días más tarde, algunos de sus criados fueron apaleados en pleno centro de La Habana; éste es un medio usual de resolver las pendencias entre personajes poderosos cuando la enemistad no ha llegado demasiado lejos. Sin embargo, la semana pasada, unos desconocidos intentaron incendiar el jardín que hay ante la entrada principal de la casa. Las llamas destruyeron en cambio un par de cabañas de esclavos. El último incidente tuvo lugar ayer mismo, cuando fueron disparados dos tiros de mosquete contra la ventana de la habitación donde trabaja habitualmente. Bueno, no el último incidente, el úl-

timo realmente ha tenido lugar esta mañana, tras asistir al oficio divino en la catedral de La Habana. Se encontraba en compañía de don Alvaro de Mendoza, un viejo amigo de la familia, cuando, a la salida, un mendigo le ha asido de la manga y, sin previo aviso, le ha asestado una puñalada. Afortunadamente todo ha quedado en una herida superficial. El malandrín ha logrado huir. Inés no fue testigo directo del atentado, ya que se encontraba en casa presa de un terrible malestar.

Don Guzmán se encuentra bastante nervioso, no hace falta recalcarlo. Al mismo tiempo que afirma que todos estos incidentes no tienen mayor importancia, parece sentirse mortalmente amenazado. Como el mismo afirmará, no se trata en absoluto de un hombre valiente y está dispuesto a llegar a un acuerdo honorable cuando descubra de qué trata todo este asunto.

LA CARTA

Suena la campanilla de la puerta principal y uno de los criados recibe al nuevo visitante: se trata de un chiquillo negro, de unos siete años, que entrega una carta dirigida a don Guzmán y se marcha corriendo. Si alguien se empeña en salir tras él se seguirán las reglas habituales de persecución (pág. 144). Los únicos detalles que podrá ofrecer sobre su participación en el asunto son que un hombre alto, blanco y con un bonito sombrero de pluma dorada le entregó la carta y le indicó la dirección. No sabe nada más.

Cuando Guzmán lea la misiva, su piel cobrará un tono marcadamente ceniciento y se desplomará sobre un sillón. Parecerá sofocarse y murmurará sin pausa: *"no puedo hacer nada, no puedo hacer nada, no sé dónde está, no lo sé..."*. Hablar con los jugadores u ofrecerles una explicación coherente se encuentra en estos momentos más allá de sus posibilidades. Doña Inés acude solícita, entre lágrimas, a atender a su marido.

Evidentemente estarán interesados en conocer el texto de la carta. Don Guzmán la ha dejado caer al suelo. El pliego de papel contiene sólo dos líneas: *"Fuiste avisado. Los traidores no verán un nuevo amanecer"*. Dos detalles inquietantes se suman al misterio: la firma de la carta, una **M** mayúscula adornada con una corona y cuatro granos verdes de un fruto desconocido.

INDICIOS

Don Guzmán, casi al borde de la apoplejía será conducido a su lecho. Doña Inés les rogará entonces encarecidamente su ayuda:

"Estoy dispuesta a ofrecerles cuanto sea necesario para que descubran la solución a este enigma, para que salven la vida a mi marido. No verá el nuevo amanecer... ¡intentarán matarlo esta misma noche! ¡Por el amor del cielo, no nos abandonen!"

Hasta estos momentos los P.J. habrán podido observar el desarrollo parcial de una trama que promete jugo-

sas ganancias. A estas alturas ya deberán sospechar que Guzmán conoce la razón de todos estos ataques y, probablemente, la identidad de sus enemigos tampoco le resulte desconocida. Sin embargo, ese camino parece serles de poca ayuda, al parecer deberán descubrirlo todo por ellos mismos. Los indicios apuntan a negocios sucios, ilegales y peligrosos. ¿Contrabando, piratería?

-Interrogar a los criados

No les será de mucha utilidad. Todos repetirán punto por punto los hechos relatados por don Guzmán y lo cierto es que tampoco parecen implicados en el asunto. Pueden relatar que su patrón es un individuo reservado, poco amigo de fiestas y relaciones sociales, avaro y muy celoso (esto último si no están presentes la señora, su doncella o Contreras). Pocas visitas llegan hasta esta apartada plantación, entre ellas las de don Alvaro, amigo de la familia y don Muño, socio de don Guzmán. Con menos frecuencia, ciertas personas que negocian con el amo.

Los criados de la casa son diez: el mayordomo Miguélez, dos lacayos, la cocinera, dos pinches, dos limpiadoras y dos caballerizos. Lo cierto es que saben algo más, ciertos detalles "jugosos" (*Detectar mentiras en Muy Difícil para darse cuenta de que callan algo. Esta tirada se realizará en secreto por parte del D.J.*) pero no lo van a relatar a los primeros recién llegados que les pregunten algo, y mucho menos ante sus señores. Estos detalles consisten en que ciertas visitas de negocios se producen a horas intempestivas y en medio de gran secreto así como que intuyen (no lo saben a ciencia cierta, pero se comenta entre ellos) que doña Inés trata a su marido con un cierto... despliegue de cuernos.

Los esclavos negros de la plantación (unos cien) no saben nada de nada, casi ni español.

Los únicos efectos que conllevará interrogar a los criados serán:

1.- la posibilidad de percibir que saben más de lo que cuentan.

2.- durante el entierro de don Guzmán (atentos a los próximos acontecimientos), el mayordomo Miguélez, única y exclusivamente si han interrogado a la servidumbre, intentará contactar con ellos para ofrecerles información a cambio de... dinero, por supuesto. Pero únicamente contactará con ellos este personaje (los demás criados se convierten en tumbas tras la muerte de su amo) y sólo si han conversado sobre todos estos asuntos con el resto de la servidumbre:

-Sobre los disparos contra la ventana

Si salen al exterior de la casa podrán observar un punto del jardín, a unos veinticinco metros de la mansión, donde cuatro palmeras forman un escondite excelente desde donde disparar contra la ventana. No parece de-

masiado difícil acceder a ese lugar desde el exterior, pues la tapia que rodea el jardín no medirá ni dos metros. Investigando en el suelo en busca de indicios podrán encontrar un par de pequeñas monedas de plata francesas y una pipa de barro partida por la mitad. La pipa es típica de los marineros y las monedas de plata podrían indicar la nacionalidad. Al parecer alguien, una o dos personas, pasó aquí algún tiempo acechando, se le rompió la pipa y perdió las dos monedas al huir. Otra cosa puede quedar clara (*Percepción en Normal*): desde donde están, nadie debería tener ningún problema en acertar a una figura cuya silueta se recortase contra la ventana; por lo tanto los disparos eran, sin ninguna duda, de aviso.

-La carta y los extraños frutos que la acompañaban

La firma parece ser de alguien noble o con pretensiones de nobleza, atendiendo a la corona que adorna la inicial. El papel es asimismo de excelente calidad (*Savoir Faire* y *Percepción*, respectivamente; ambas en *Normal*).

Los granos verdes son de café, sin ninguna duda, café sin tostar. Habrán podido verlo en las pequeñas plantaciones de las colonias francesas (*Conocimiento de zona -colonias francesas- en Problemático*. Asimismo, cualquier personaje francés sabrá de qué se trata con una simple tirada de *Percepción en Normal*).

Sobre la identidad del remitente no descubrirán nada más en un primer momento. Tal vez deberían realizar alguna averiguación más a fondo empleando sus posibles contactos (quienes también podrán ayudarles si no han descubierto qué son esos extraños frutos verdes). La presencia de los granos de café puede referirse a alguna clave particular y tener un significado. Resulta algo sorprendente puesto que, a pesar de que tal vez la planta no les resulte desconocida, no existen en Cuba plantaciones de café, así como tampoco existen todavía en el resto del Caribe. Sólo los franceses disponen de pequeñas superficies cultivadas en algunas de sus islas. Habrán podido oír a algún comerciante holandés afirmar que se trata del negocio del futuro, pero nadie conoce en profundidad los secretos de su cultivo y las plantaciones no resultan rentables, manteniéndose únicamente para consumo local.

-La herida

La herida de don Guzmán sí que puede resultar reveladora. Cualquier personaje con los adecuados conocimientos médicos (*Medicina en Complicado*; *Primeros auxilios no sirve*) que decida echarle un vistazo, descubrirá que el mero rasguño no es tal, sino que se trata de una herida realizada con un arma envenenada. Qué veneno en particular haya sido empleado no podrá descubrirse a estas alturas, pero una nueva tirada idéntica a la anterior revelará que a don Guzmán le quedan muy pocas horas de vida. Un veneno indio del continente, con toda probabilidad.

Sobre el particular podrán obtenerse más detalles si deciden charlar amigablemente con el testigo de la agresión que les ha mencionado doña Inés: don Alvaro de Mendoza. Los detalles, más adelante.

LA JAURIA

De repente, la noche se verá rasgada por un conjunto de aullidos estremecedores, como ladridos surgidos del infierno. Todos los criados presentes en el patio de la casa huirán como alma que lleva el diablo mientras los P.J. se preguntan qué pasa y don Guzmán se desploma sobre su sillón. Contreras, el individuo tuerto que acompañaba a la dama, se coloca ante doña Inés y su doncella, quienes se han acurrucado en un rincón del patio donde están todos reunidos.

Los aullidos se hacen cada vez más y más cercanos, siendo además visible un resplandor rojizo en el exterior. Los personajes tienen un solo turno para actuar (*recuerda: dos segundos*) y sólo podrán hacerlo aquellos que superen una tirada de Voluntad en Sencillo, dado lo tétrico de los aullidos y el resplandor fantasmagórico que les acompaña. En este pequeño lapso de tiempo, aquellos que lo consigan pueden acercarse a la puerta principal y atrancarla justo a tiempo de observar cómo media docena de perros, flacos y enloquecidos, con teas ardiendo atadas a sus colas, se abalanzan sobre la casa. Otros tantos vagan entre estertores por la plantación, extendiendo un pavoroso incendio entre las chozas de los esclavos y las plantas de caña de azúcar.

Los gritos aterrados de esclavos y criados en el exterior se verán de pronto acompañados por la irrupción en el mismo patio central de la casa de una docena de perros, igualmente con antorchas empapadas en brea fijadas a sus colas. Han podido entrar debido a que, al escapar alocadamente, los criados no cerraron la puerta trasera. Algunos de los cortinajes de los pasillos interiores comienzan a su vez a arder. Pero lo más peligroso es que los perros, algunos de los cuales se encuentran con su propio pellejo chamuscándose y consumidos por tanto doblemente por un fiero odio hacia los humanos, han tomado a los P.J. como objetivos. Aquellos personajes que dispongan de mayor *Percepción* que los animales (12), disponen de un turno para descerrajarlos un tiro (con los modificadores oportunos) antes de entrar en el cuerpo a cuerpo.

Los perros vienen detallados en la pág. 141 del Libro Básico. Estos en concreto han sido elegidos entre los vagabundos que merodean en torno a los vertederos de las afueras de La Habana y, empapados en brea y con una antorcha encendida en la cola, han sido arrojados contra la plantación y la casa por los enemigos de don Guzmán.

Pueden recibir 10 puntos de daño antes de morir y su Vigor es de 5, los demás datos serán los fijados en dicha página. Su ataque consiste en abalanzarse contra su objetivo quien, caso de no esquivarle, comenzará a arder a su vez en el siguiente turno (*Reglas sobre fuego: pág. 140*). Un perro aferrado a su presa, además de incendiar sus ropas, intentará morder salvajemente a su víctima

durante los siguientes ataques. En esta situación pueden utilizarse todo tipo de armas, además de intentar deshacerse del animal que tenga aferrado a él obteniendo una mayor Categoría de éxito en una tirada sobre Vigor que ambos realizarán tras el ataque del perro.

En el centro del patio existe un pozo, con cubo y polea, que puede utilizarse para remojar a los personajes en llamas. Sacar un cubo de agua precisa de un turno completo y será necesario otro para empapar a un camarada.

Cuando se hayan acabado con los perros, la casa se encontrará totalmente en llamas. Doña Inés, su doncella y Contreras no habrán sufrido ningún daño. Don Guzmán, a quien los perros habrán ignorado, presentará un tono verdoso en su faz y se verá asaltado por estertores como de fiebre... que en realidad son de muerte. Cualquier personaje que intente confortarle en estos, sus últimos instantes o, simplemente, sacarle de ese infierno, podrá escuchar un atormentado murmullo (*Percepción en Lioso*):

"El turco... yo no sé donde está... el turco... perdónadme..." Y entrega su alma.

Será precisa ahora una descripción bastante alarmante de la situación de los personajes: la casa ardiendo, vigas que se desploman, en el exterior la plantación arde también, los criados corren alocados en medio de una confusión infernal. Exige una serie de tiradas de Agilidad en normal para escapar de esa situación y asústales un poco con lo que les puede pasar si fallan. No les chamusques demasiado y permíteles salir, eso sí, para continuar con la aventura.

26

Cuando lleguen a una zona segura, comenzará a amanecer. Doña Inés comenzará a llorar desconsoladamente mientras, a su alrededor, se reúnen los criados supervivientes y los esclavos que no han huido. La dama reiterará su trato a los personajes y con más fuerza aún si cabe. Si la ayudan a encontrar a los asesinos de su amado esposo, esos mismos canallas que, por cierto, también les han atacado a ellos, y acaban con todo este trágico asunto, les ofrecerá nada menos que...

"Este collar de esmeraldas que adorna mi cuello, regalo de mi difunto marido en el día de nuestro enlace matrimonial. Según me relató, el propio Cortés lo obtuvo durante el saqueo de Méjico..."

Un vistazo rápido al collar (*Comerciar en Normal*) permite evaluar su precio en torno a los 3.000 pesos. ¡El coste de una pinaza!

LA HISTORIA

Hace ahora un año que comenzó a desarrollarse la trama. Henri Montcalm, el hijo segundón de un barón francés, forzado a emigrar al Nuevo Mundo ante la falta de perspectivas de futuro en su patria (y también debido a que un duque, tres marqueses, dos condes y cuatro vizcondes habían jurado matarle) asaltó un barco holandés que, procedente de Africa, transportaba entre otras mer-

cancías, algunos kilos de semilla de cafeto. Intrigado, inquirió la razón, pues el café parecía ser un producto tan poco valioso como lo había sido el tabaco ciento cincuenta años atrás. El aterrado capitán holandés le confesó que éste podría ser el cultivo del futuro y que, en sus colonias asiáticas, Holanda ya habían comenzado a explotarlo. Lo único que necesitaban sería un experto en su cultivo y él ya estaba en tratos con diversos agentes de Amsterdam para contratar uno.

El holandés acabó de comida para los tiburones y Montcalm se apropió de la idea. Necesitado de fondos, entró en contacto con varios hombres de negocios, entre ellos el agente de Guzmán en Tortuga, el español Muño de Alcántara. El propio gobernador francés de Haití, Monsieur de Pouançay, parece interesado en el proyecto y, a cambio de un porcentaje en las ganancias, cederá amplios territorios de la isla para los nuevos cultivos. Pero el asunto es... ¿dónde conseguir un experto? Todos los holandeses que saben del tema están a medio mundo de distancia, en Oriente.

Será Guzmán quien dé con la solución: traer a un árabe del Yemen, que es donde se originó el cultivo del café. Mediante sus contactos contrabandistas, entra en conversaciones con un mercader judío de la colonia holandesa de Curaçao, éste a su vez con su familia de Salónica, éstos con sus primos del Yemen y... ¡Voilà! Nueve meses después, Othmán de Sana'a, maestro cafetero, se dirige al nuevo mundo en un mercante francés.

Don Guzmán, ávido de dinero, ve enseguida las posibilidades de hacerse él mismo con el monopolio, son-saca todos los detalles a su agente Muño y, conocedor por éste del itinerario del barco francés, encarga a su aliado *Ojos de Perro*, que se haga con el navío y con el maestro yemení. Dicho y hecho, a su llegada a las Pequeñas Antillas el barco francés es asaltado, pero una tormenta lo hace naufragar en el último momento e impide que los piratas se hagan con su presa. *Ojos de Perro* vuelve a Cuba. Montcalm entra en cólera: ha pedido mucho dinero prestado al gobernador, demasiado. Y odia devolver dinero. Tirando de la madeja, localiza al traidor y decide ir a Cuba a darle su merecido. Tras presionar a Muño, decide aplicar un "tratamiento de choque" a don Guzmán en la creencia de que él sabe dónde se encuentra Othmán. Todo lo sucedido es obra suya, incluido el asalto de los perros incendiarios. De hecho, en este momento se encuentra vigilando la mansión desde un cerro cercano.

Sin embargo, no tiene nada que ver con el envenenamiento de don Guzmán. Eso ha sido obra de otra mano asesina.

POSIBLES CAMINOS

Queda ahora a disposición de los P.J. el seguir adelante con este asunto o no hacerlo. Se han visto envueltos directamente, ya que el ataque también les ha tenido en cuenta. Tal vez sólo por eso (deseo de venganza, honor herido...) o por defender a una dama desamparada (de

nuevo el honor...) continúen con la aventura. No hacerlo, además de conllevar posiblemente que el módulo acabe en este mismo punto, podría suponer una excelente causa para tildarles de cobardes en toda La Habana. Además, si alguno de tus jugadores se muestra remiso a continuar con el tema, a pesar incluso de su codicia... ¿Quién le garantiza que los misteriosos atacantes van a dejar de tenerles en cuenta de ahora en adelante? Y, por si todo esto fuera poco, quedaríanse en el paro.

-El secreto de doña Inés, quien, por su puesto, sabe mucho más de este tema de lo que quiere hacer suponer

Sabe que su marido mantenía tratos realmente sucios con una tripulación pirata, la del renegado español *Ojos de Perro*. Sospecha también del verdadero carácter de su asociación con don Muño de Alcántara, quien cenaba a menudo en la mansión. Don Guzmán les adquiría sus botines a bajo costo y les vendía cuantas provisiones necesitaban, además de utilizarles como correos para llevar a cabo los mismos tratos con los filibusteros de Tortuga (aunque la hemos mencionado antes, ya sabes que *Tortuga es la guarida pirata por excelencia, situada al norte de La Española*). Con el tiempo Inés, que ya era amante ocasional de don Alvaro, quedó prendada del joven y salvaje capitán pirata y decidió traicionar de nuevo a su marido y huir hacia una vida de aventura en la primera ocasión que se le presentase.

Unas semanas atrás, don Guzmán realizó una petición bien extraña a *Ojos de Perro*. Debía interceptar un mercante francés proveniente de Europa, y hacerse con uno de sus pasajeros, a quien conduciría acto seguido a La Habana. Asaltado el barco al norte de la isla Dominicana en las Pequeñas Antillas, una furiosa tempestad interrumpió el abordaje, yéndose a pique el mercante. La persona a quien debían apresar desapreció en la confusión y, sólo a duras penas y con su balandra haciendo agua, los piratas consiguieron regresar quince días después a Cuba, en cuya costa norte tenían su base de operaciones.

Doña Inés desconoce a quién debían buscar y por qué. *Ojos de Perro* sabe a quién, pero no por qué. No se lo ha confesado a su amante, ni piensa hacerlo hasta que no descubra nada más de todo este asunto. Inés recurre de nuevo a su olvidado don Alvaro ante las amenazas de es objeto su marido -obra de la persona o personas con las que estableció el trato original, como sabemos Montcalm y su gente- y visto que en su aterrizado estado actual es incapaz de arrancarle ninguna información más. El caballero, completamente a los pies de su amada, no se detiene ni siquiera ante el asesinato que ésta le propone y, encargando el asunto a un matasiete profesional, espera que, al quitar de enmedio al marido, la bella Inés sea suya. Inés, sin embargo, sólo le ha encargado tan turbio manejo para desviar las culpas de ella misma y de *Ojos de Perro*.

Evidentemente, doña Inés no confesará nada de todo esto ni siquiera ante la Santa Inquisición. Será única-



mente obteniendo las pruebas oportunas cuando se consiga llegar a la verdad. Por el momento, la bella Inés será la mejor de las actrices. Intentará incluso encender la pasión del P.J. de mayor importancia social, desempeñando ante él el papel de la "pobre viuda desamparada (y muy rica), necesitada de un caballero que la proteja".

Recordemos también que el objetivo de los P.J. no radica en llevar a doña Inés ante la justicia, aunque pueden hacerlo si así lo desean, sino intentar obtener la mayor tajada posible de todo este conjunto de traiciones e intrigas. Por descontado que si alguno de los personajes, dado el carácter del individuo al que representan, se ve impelido a comportarse honradamente... es su problema y su decisión.

-Ojos de Perro

Este pirata, con más atractivo entre el bello sexo que fortuna con los asaltos navales, se dedica tanto al contrabando como a los abordajes a pequeñas embarcaciones. Su feudo es la zona norte de la isla de Cuba y no ha alcanzado gran fama todavía, permaneciendo entre la infinidad de piratas de tercera que infestan el Caribe. Mal que bien, sus arreglos con don Guzmán y Muño le provean de una forma de vida no demasiado arriesgada, pero también carente de ambiciones.

El cambio llegó cuando don Guzmán le propuso un negocio redondo: le informó, como ya sabemos, de la llegada de un mercante francés, *La Belle*, de su rumbo y de la fecha aproximada de su llegada al Este de Dominica. Debía asaltarlo y capturar vivo a un personaje determinado, un turco o moro al que los franceses conducían hacia Haití. El acecho de la presa y el abordaje resultaron todo un éxito, pero una endiablada tormenta lo echó todo a pique (nunca mejor dicho) y él perdió su botín y al turco. Por lo visto ahora alguien sabedor de la traición de Guzmán (Montcalm, como también sabemos) anda tras los pasos del mercader. Bien, al menos a él no pueden relacionarle con nada de lo ocurrido, ¿o sí? Planea aprovechar al máximo su relación con doña Inés para explotar este asunto al límite... y cubrirse las espaldas.

El apodo le viene de que sus ojos son de distinto color: azul uno y violeta el otro. Entre sus hombres, los más supersticiosos lo tienen como señal de que la suerte jamás le abandonará... aunque lo cierto es que todavía no la ha encontrado demasiadas veces, a no ser que a desvalijar botes de pescadores se le llame suerte.

-Contreras y Margarita la mulata

El primero es un hombre de *Ojos de Perro*, destinado por éste para que actúe como mensajero entre doña Inés y él mismo. Guzmán desconocía tal hecho, lo mismo que las relaciones de su mujer con el pirata y pensaba que era uno más de los caballerizos. Margarita, la doncella de doña Inés, es la confidente de su señora, pero sólo está al tanto de la ilícita relación de ésta con el pirata y con don Alvaro.

-El capitán Montcalm

Un grupo de diez de sus hombres le acompañan en sus andanzas por La Habana. En esta ciudad, donde ha desembarcado de incógnito ocultando su fragata en una recóndita cala a varios kilómetros de distancia, ha realizado desde hace dos semanas sus investigaciones sobre Muño y Guzmán llegando a lo que él cree el nudo de la cuestión: piensa que don Guzmán oculta al árabe en algún lugar (se equivoca) y que el responsable del fracaso temporal de su negocio no es otro que el mercader español (acierta). Tras organizar el último acto de terror contra Guzmán, espera los resultados sin suponer que el traidor ya ha muerto.

Su situación resulta comprometida en estos momentos. Tras convencer a Monsieur de Pouançay de las excelencias del nuevo negocio y obtener una gran cantidad de dinero por adelantado, se colocó en posición de encender los celos de Granmont de la Motte, el almirante de los Hermanos de la Costa, la poderosa asociación filibustera basada en Tortuga; personaje tradicionalmente tenido como segundo del gobernador francés de Haití. Pouançay, al favorecer a Montcalm frente a Granmont, lo hacía pensando en el futuro éxito del negocio y en el

favor que alcanzaría ante Luis XVI cuando la colonia de Haití rindiese abundantes beneficios del cultivo del café y no sólo de la piratería. Ahora que todo parece haberse ido al traste, Pouançay está más que enfadado con Montcalm. Granmont exige una rectificación del gobernador y reclama además la cabeza del advenedizo que pretendía arrebatarle su puesto de mano derecha del representante del rey en la zona.

-Los negocios de don Guzmán

Por otra parte, en los papeles del señor de la casa (en su gabinete), relativos a sus negocios, encontrarán (*Contabilidad en Normal y cinco horas de estudio atento de los mismos*) un nombre extranjero como ¿socio? de don Guzmán: van Buren y el dato de que el difunto realizaba la mayor parte de sus negocios a través de un representante en La Habana: don Muño de Alcántara, caballero de Santiago; aunque este último detalle no es precisamente un secreto. Sobre los negocios sucios de Guzmán y Muño en Tortuga no encontrarán referencia alguna, esta contabilidad resulta demasiado “caliente” para llevarla de otra forma que no sea de memoria.

-Don Alvaro de Mendoza

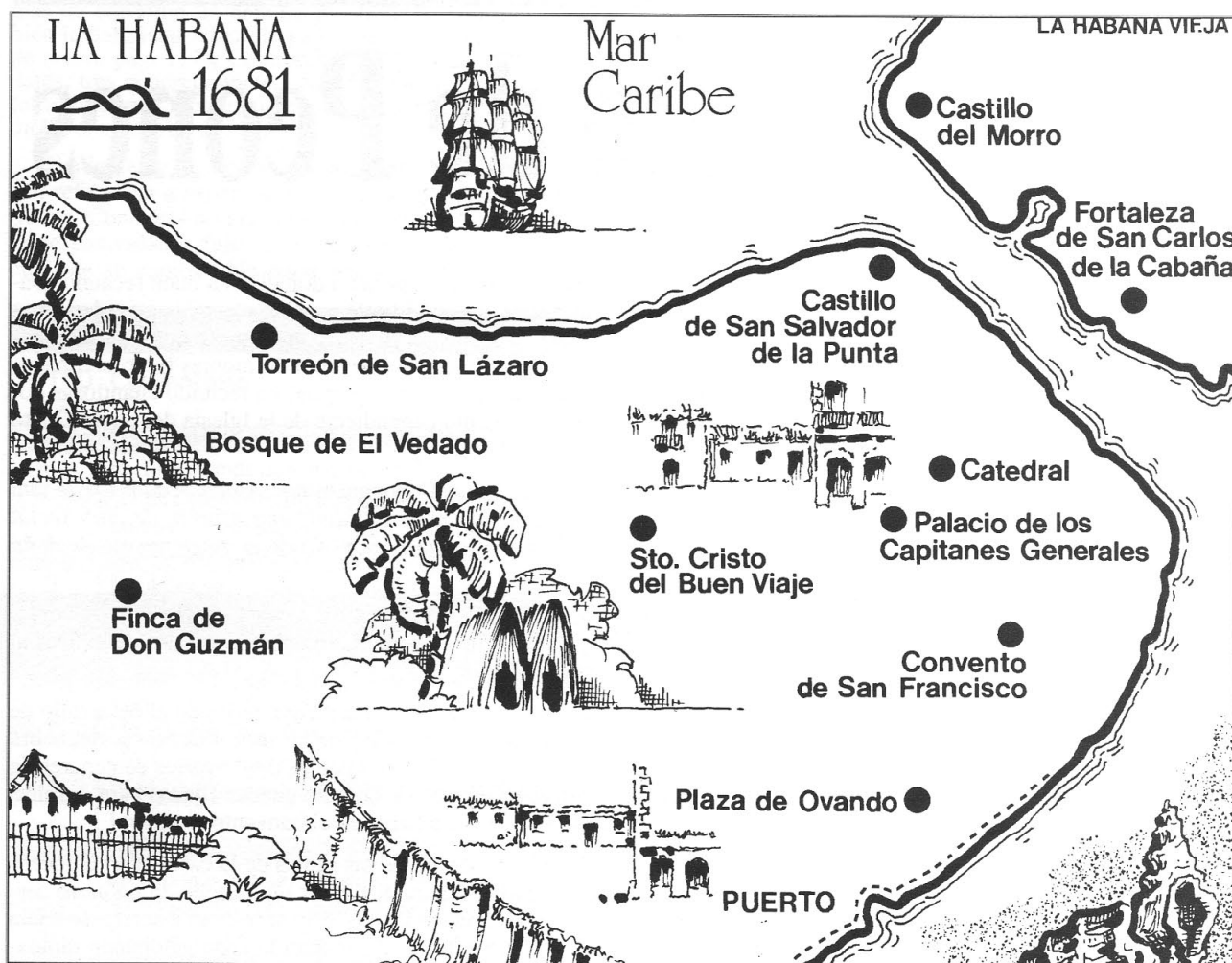
Este joven caballero juega su propio, si bien modesto, papel en todo este embrollado asunto. Permaneciendo alejado de los juegos de poder entre Montcalm, Granmont y Pouançay (como sería de suponer en un hidalgo español domiciliado en La Habana), tampoco se encuentra al tanto de la trama urdida entre don Guzmán y don Muño. Su único papel es el de amante (a ratos, cuando a doña Inés le apetece) de la esposa de don Guzmán... Pero también de cabecilla (¡sorpresa, sorpresa!) de una exaltada, fanática y minúscula secta herética de fundamentalistas protestantes que planea asesinar al gobernador de la ciudad por estas mismas fechas para, acto seguido, llevar a cabo un golpe de mano en La Habana, sublevando a la guarnición y poniendo a la capital de Cuba bajo la protección de Holanda o Inglaterra. Todo el pequeño grupo de implicados desprecia la posibilidad de morir, considerando ciegamente que el martirio les hará merecedores de un lugar en el paraíso. Ninguna potencia extranjera se encuentra al tanto de lo que traman estos iluminados, ni tampoco se arriesgarían a romper la paz del momento a causa de un puñado de dementes.

Don Alvaro y todo su grupo están a punto de verse descubiertos por la Inquisición, cuyos agentes siguen la pista muy de cerca a la comunidad subversiva. Ni que decir tiene que todo el plan es una auténtica locura sin ninguna posibilidad de éxito; aunque tal vez él y su grupo logren su objetivo de asesinar al gobernador de La Habana... si nadie se lo impide.

De todas formas, cuando unos pocos días atrás su amada Inés le solicitó de esa bestia que “*me obliga a someterme a sus inmundos abrazos*” (esto es, su mari-

do), no lo dudó ni un momento y contrató los servicios de un asesino tras hablar con el tío Ortega (*nos remitimos al capítulo de ambientación*). Por la mañana acompañó a don Guzmán al oficio religioso en la catedral (Inés fingía una indisposición mientras tanto); a la salida, el asesino cumplió con su encargo mientras don Al-

varo fingía defender a la víctima. Lo que don Alvaro no sabe es que uno de los mendigos “de guardia” en la entrada de la catedral fue testigo de todo el desarrollo de los hechos (el único testigo, por otra parte) y sospecha del verdadero carácter de lo ocurrido.





Movimiento de Peones

L siguiente paso para continuar con la historia consistiría en poner a doña Inés a buen recaudo. Dado que carece de parientes en La Habana, lo mismo que su difunto esposo, y que las más elementales normas de la decencia impiden que se aloje en la misma casa que un hombre que no sea su pariente o su marido... ella misma propondrá pedir asilo en un convento de monjas (algo completamente normal como medida transitoria). Precisamente uno de la capital ha recibido cuantiosas donaciones de Inés y don Guzmán; se trata de un convento dependiente de la Iglesia del Santo Cristo del Buen Viaje

Conocimiento de la zona (La Habana) en Normal o Conocimiento en Complicado: existe una afamada cofradía del mismo nombre, dedicada a obras de caridad; una especie de club social donde se reúne "lo mejor" de La Habana; ésta era, al parecer, el único entretenimiento de doña Inés en vida de su marido.

Nota

Sobre el uso más detallado de esta habilidad, consúltese el apartado oportuno en los apéndices al final del módulo.

Margarita acompañará a doña Inés, mientras que Contreras puede ayudarles en el desarrollo de su labor y el mayordomo Miguélez se ocupa de la reconstrucción de la finca. Por otra parte, habrá que dar cuenta a las autoridades, las llamas del incendio fueron visibles desde varios centenares de metros a la redonda. Las exequias del difunto don Guzmán de Otranto quedan fijadas para dos días después, tras el preceptivo velatorio del cadáver que se realizará en el convento citado.

Tras discutir todos estos pasos, amaneciendo ya, al salir de las ruinas de la casa y con el incendio controlado por los esclavos, Percepción en Normal para distinguir un destello en un cerro cercano: el brillo del cristal de un catalejo, alguien les está espiando. Si se apresuran a acercarse hacia allí (unos doscientos metros) podrán ver cómo cinco jinetes abandonan la zona galopando rápidamente. Uno de ellos parecía un caballero por su capa y la espada que le colgaba del tahalí.

(Percepción de nuevo, ahora en Muy Complicado, para distinguir a la pálida luz del amanecer el color inusual de la pluma de su sombrero: nada menos que dorada).

En la zona donde se encontraban los desconocidos no encontrarán ningún indicio sobre ellos, excepto hierbas pisoteadas y cenizas de tabaco de pipa. Al parecer, puede tratarse de los mismos que dispararon sobre la habitación de don Guzmán.

CONTRERAS

Contreras, a partir de ahora su acompañante a dondequiera que vayan, es un individuo silencioso y muy reservado. No hablará si no le preguntan e intentará responder a todo con meros gruñidos de asentimiento o de negación (casi inidentificables unos de otros). Cualquier personaje que haya navegado (bien porque esa sea su profesión o porque así lo indicó en el historial remitido al D.J.) y que goce de un nivel de Percepción de 12 ó más, notará inmediatamente en él esos signos inequívocos de quien ha navegado... en compañías peligrosas. Puede que se trate de un desertor de la marina real, de un contrabandista, corsario o de un simple marinero resabiado (pensará el P.J.). Lo que sí es cierto es que Contreras parece un tipo duro y peligroso. El único modo de conseguir que hable será emborracharle, algo no demasiado fácil, visto su nivel de Alternar; pero si algún personaje consigue aguantar más que él durante una franquicia (ver pág. 118: Alcoholismo, para recordar las reglas de consumo de bebidas alcohólicas; consulta también la habilidad Alternar, pág. 109 y la ventaja Hígado de acero, pág. 117), Contreras soltará cierto número de datos, tres concretamente, cada día que le emborrachen (al azar, puede repetirse) para no recordar nada sobre lo dicho una vez sereno:

Evidentemente, todos los posibles comentarios hacen referencia a aspectos de la trama anteriormente narrados. Contreras no las tiene todas consigo ante la aparente pasividad y falta de iniciativa ("visión de negocio") de su capitán. No pudo asistir al abordaje en las

Pequeñas Antillas y sólo el fracaso de la expedición le hizo recuperarse de la decepción. Se considera un pirata de la vieja escuela y la perspectiva de sacarle toda su fortuna a doña Inés es lo único que le mantiene alerta y bien dispuesto a su servicio. Su lealtad a *Ojos de Perro* resulta más que discutible. No es conocido en La Habana, por eso su capitán lo destinó a la ciudad. En cualquier situación de combate Contreras atenderá a sus propios intereses; si cree que la situación merece la pena, ayudará a los P.J., si parece arriesgada... no lo hará, desapareciendo sin que vuelvan a saber nada de él, al menos en esta aventura.

LA JUSTICIA

Doña Inés solicitará que sean ellos quienes se ocupen de hablar con el Alguacil Mayor de La Habana, a ser posible sin dar demasiados detalles de lo sucedido, notificándole tan solo la muerte de don Guzmán en un incendio. Pueden añadir provocado, si así lo estiman oportuno. Tal vez sería conveniente que uno de ellos (aquel que empiece a ser objeto de las atenciones de Inés) se presentase como pariente lejano.

Prácticamente no encontrarán a nadie en el cuartel de la guardia donde el Alguacil Mayor desempeña sus funciones. Los pocos componentes de la milicia que por allí deambulen parecerán atareados y presa de un cierto nerviosismo. Podrán escuchar de ellos, o también de rumores extendidos por la zona, todo tipo de noticias sin confirmar, desde un próximo desembarco de ingleses, hasta una rebelión de esclavos en el interior, pasando por el ataque de una enorme flota pirata a una localidad cercana. El ambiente es de gran inquietud y nadie sabe nada a ciencia cierta, pero todos van de aquí para allá presa de una gran excitación. Haz pasar un poco de inquietud a tus muchachos antes de desmentir las noticias.

- "Al menos trescientos barcos, te lo digo yo, que estaba hace diez años en Puerto Bello, poco antes de que Morgan saqueara Panamá. Al parecer ha vuelto a las andadas y viene a por La Habana.

- Ni hablar. Se trata de esos malditos negros adoradores de Belcebú. Raptan niños para ofrecerlos destripados a sus demonios, con el corazón todavía palpitante... En el interior se habla de decenas de miles de muertos y ya ha caído Puerto Príncipe.

- El almirante inglés conde de San Güich, que ha jurado demoler los castillos de la ciudad hasta la última piedra...

- ¡Silencio majaderos! ¡Dejaos de comentarios de vieja! Lo único cierto es que algún maldito asesino ha apuñalado a dos miembros de la ronda nocturna. Juro por mi salvación que daremos con él. ¡Y la horca será demasiado buena para sus pecados!"

El personaje que reconduzca a la racionalidad todo lo ocurrido es nada menos que el alguacil Tellaeche (más bien su viuda, Catalina de Igartua como ya sabemos). Al parecer esta noche ha ocurrido un doble asesinato en las personas de dos de sus hombres. En la parte trasera de la Iglesia del Santo Cristo del Buen Viaje, si

Comentario ético	
Id	Comentario
1	"Esa maldita zorra con sus aires de gran señora... no es más que una puerca"
2	"El capitán debería ocuparse más de asaltar barcos y menos de puteñar... habrá problemas con los muchachos..."
3	"Maldita sea... una expedición hasta... allí... y debo permanecer en La Habana... pero tuvieron mala suerte..."
4	"Alguno de los grandes se la juró al gordo Guzmán... quizás Granmont... je, je..."
5	"Guzmán le jugó una mala pasada a alguien... y se la devuelven con creces..."
6	"Estoy perdiendo el tiempo... debería volver a Tortuga... pero si esto sale bien..."
7	"Por los comentarios de Ojos de perro, el socio de Guzmán era un individuo de los más rastreo, tal vez me convenga visitarle..."
8	"Han venido de Tortuga para vengarse... seguro..."
9	"La doña Inés... tiene muchos pesos... si el capitán se hiciese con ellos... habría merecido la pena..."
10	"Malditos pesados... creo que quieren emborracharme"

se interesan por ello. ¿Casualidad?

Manifestará un interés únicamente profesional sobre lo ocurrido con don Guzmán, le cuenten lo que le cuenten y ya conoce la historia del incidente en el que los criados de don Guzmán fueron apaleados. Tras prometer ponerse manos a la obra en cuanto le sea posible y dedicar a alguno de sus hombres a la protección de doña Inés, tratará de despedirles cuanto antes. En su opinión, si se la piden educadamente, la mayoría de esos gordos mercaderes están podridos de dinero y ambición. Comprende a los contrabandistas, ya que las leyes comerciales son una auténtica locura y están hechas para engordar el bolsillo de los Grandes de España; pero existen ciertas sanguijuelas que no dudan en aliarse con esos canallas filibusteros. Ese es su parecer sobre lo ocurrido: Don Guzmán sufrió la venganza de alguno de sus ex-socios. Y no se ha equivocado.

"Anden con cuidado, tampoco me fío excesivamente de Vuestas Mercedes... y seguiré cada uno de sus pasos con atención".

Por lo demás, el alguacil Tellaeche desconoce cualquier otro dato sobre el asunto. Tampoco sabe nada de don Muño, excepto que es un mercader aparentemente honrado que viaja mucho a San Juan de Puerto Rico (en realidad, a Tortuga); ni del tal van Buren. No ha oído hablar de ningún extranjero sospechoso ni de ningún caballero con una pluma dorada en su sombrero.

INFORMACIONES

Sobre la carta recibida por don Guzmán poco antes de morir y sobre la identidad de van Buren, el lugar más apropiado para recabar información es la Plaza de Ovando, cualquiera de sus establecimientos. Deja que acudan donde el personaje que mejor les caiga o con quien mejores lazos les unan. Con el historial relatado en el capítulo de ambientación y según planteen la situación los jugadores, improvisa sobre las posibilidades de quién puede saber qué y quién no, así como del precio que puedan exigir por ello o del tiempo que tardarán en averiguarlo.

Allí Juanito "el Cojo", por ejemplo, puede informarles sobre la verdadera naturaleza de las semillas de café, si no lo saben ya, pero no sobre su significado (que era solamente recordar a Guzmán el hecho de su traición). Maese Correa les puede aclarar la identidad de van Buren, un corsario flamenco (de Flandes) al servicio de la Corona española; tal vez el corsario más temido por los piratas y contrabandistas. Pueden encontrarle (*donde prefieras*) esa misma noche ya que se encuentra en La Habana comprando suministros para su navío.

Preguntar sobre la firma de la carta atraerá la atención sobre ellos, puedes estar seguro. Elige a uno o dos P.N.J. que puedan hablarles de la misma a tenor de lo siguiente:

"Mmmh, la M de Montcalm. ¿Dónde habéis conseguido esto muchachos? Podrían colgaros por ello, o degollaros si lo preferís. ¿Tenéis malas compañías últimamente?"

Montcalm es uno de los más activos capitanes filibusteros de Tortuga. El vástago desheredado de una familia bien francesa. Sanguinario, cruel y ambicioso, como todos los demás. Podría resultar muy peligroso inmiscuirse en sus planes. ¿Cómo, que ya lo estáis? Pondré una vela a la Virgen por vosotros... Pero me resulta extraño que se encuentre en La Habana; atraparle y hacerse con su botín sería como toparse de morros con una mina de los incas"

No hace falta resaltar que el P.N.J. que así les hable debe gozar de una cierta confianza por parte de los jugadores y, a su vez, fiarse de ellos. Escoge uno con un pasado... digamos que interesante o misterioso y realiza esta confidencia en el rincón más oscuro de una taberna, alumbrados todos por la luz de una sola vela, al abrigo de oídos indiscretos.

DON MUÑO DE ALCANTARA, CABALLERO DE SANTIAGO

Encontrar las oficinas de este personaje no les supondrá mayor complicación. Cualquiera puede darles buena cuenta de su emplazamiento junto al puerto, sobre un enorme secadero de tabaco que también pertenece al ahora ex-socio (por defunción) de don Guzmán. Sólo le encontrarán presente durante el día. Al anochecer parte raudo a pasar la velada con su amante y no podrán dar con él (esto último no se lo comentará nadie, deja que lo averigüen por sí mismos).

Don Muño puede servirnos de perfecto modelo de personaje "tropa" y arribista. Será joven, de unos treinta años, pelirrojo y con una más que incipiente calvicie. Ha realizado un meteórico ascenso en el mundo del comercio al amparo de socios más importantes, sirviéndoles de agente ante los filibusteros de Tortuga. Con el tiempo, tras lograr una considerable fortuna, acaba de conseguir un título de caballero de la Orden de Santiago. Sus buenos 30.000 pesos le ha costado (nivel de nobleza 4, pero al ser de reciente adquisición y debido a sus orígenes comerciales, fluctúa entre 2 y 3 ante la verdadera aristocracia). No recibirá a nadie (*"muy ocupado"*) a no ser que piquen la curiosidad de su secretario (un chupatintas lameculos cualquiera) haciéndose los misteriosos e interesantes sobre negocios muy importantes... y derrochando oro. Resulta imprescindible que cualquier personaje del grupo que desee hablar con él presente el aspecto más impecable posible. Minorías étnicas, zarrapastrosos y mujeres (excepto damas), abstenerse. Los nombres de doña Inés o de don Guzmán no sirven precisamente de recomendación a la hora de hablar con él; habrá que probar otras vías.

Don Muño lleva siendo atormentado toda una semana por la presencia de Montcalm. Este ha conseguido que confesase su traición: fue él quien delató el rumbo del mercante francés a don Muño, quien precisaba ese dato para interceptarlo con sus hombres. Ignora lo que haya podido suceder después y cree que Guzmán ha puesto a Othmán a buen recaudo. Envidiaba el golpe dado por su socio, pero ahora se arrepiente de haber trai-

cionado a Montcalm, quien todavía no ha acabado con su vida, pero puede hacerlo en cualquier momento, simplemente delatándolo. Esta sanguijuela ha conseguido alargar su miserable vida por medio de la adulación más asquerosa con el filibustero, un tratamiento al que éste parece ciertamente sensible. Aún así, Montcalm se encuentra más que disgustado con el mercader.

Si no consiguen hablar con él en un primer momento, a buen seguro que pretenderán colarse en el almacén durante la noche en busca de pruebas incriminatorias. Pues bien, dichas pruebas no existen; en las oficinas sólo hay documentos comerciales carentes de valor y una moderada suma de dinero, alrededor de doscientos pesos en un arcón. Coloca un par de fornidos guardias armados con bastones y un perro; improvisa un almacén de tabaco con oficinas en su planta superior si precisas de un plano y recuerda que todo el edificio es de madera. Recuerda también que el puerto es un lugar relativamente frecuentado por la noche y que la pena para los incendiarios es muy severa: diez años doblando el espino en las galeazas del rey.

Cuando consigan una entrevista con él, tras cumplir todos los requisitos antes citados, pueden intentar son-sacarle sobre sus negocios con don Guzmán... delicadamente. Relatará ciertas generalidades sobre ellos y ni se le ocurrirá hablar acerca de sus tratos con los filibusteros. Cualquier mención a posibles acuerdos, más o menos sucios, que puedan llevar adelante los P.N.J. con don Muño será silenciada de momento (“¡Shh, las paredes oyen!”) remitiéndose a una cita para medianoche en un lugar más discreto: tras la tapia de la Iglesia de la Merced, en la Plaza de Ovando. Parecerá interesado, brillándole los ojos con las pupilas dilatadas de codicia. Si no se le presenta esa opción, puede ser que esta entrevista no ofrezca ningún fruto en absoluto, esta serpiente no parece decidida a hablar.

Nota

El posible encuentro con el corsario van Buren se producirá siempre tras esta cita con don Muño o, en su defecto, tras el encuentro con Montcalm que veremos más adelante. Puede deberse a una cuestión de horas, a que van Buren no acuda esa noche pero planea hacerlo la siguiente, etc.

También pueden intentar el asalto directo, la intimidación pura y dura. Será difícil, ya hemos dicho que por la noche no estará disponible. Durante el día, veinte hombres acarrear tabaco en el almacén y, sea como sea, cobran de don Muño todas las semanas. No van armados, pero en breves minutos la guardia hará acto de presencia si alguno de ellos da la alarma. Claro que existen medios para evitar esto... ¡y seguro que tus jugadores los encuentran!

DON MUÑO: DESENLACE 1

Puede suceder que los P.J. crean haber engatusado a esta víbora ambiciosa ofreciéndole botín pirata o contrabando. ¡Animalitos! Don Muño conoce a todos los agentes

de Tortuga y simplemente ha fingido estar interesado. Contratará a un número de matasietes igual al de P.N.J. y les esperará en el lugar de la cita, donde sus hombres se emplearán a fondo para acabar con los entrometidos. Si son derrotados les espera la muerte, no sin antes haber sido interrogados a conciencia.

DON MUÑO: DESENLACE 2

También es posible que intenten hacerle confesar “por las bravas”, como antes hemos apuntado. Jamás revelará, le apliquen la presión que le apliquen, la historia completa, limitándose a reconocer cierta pasada connivencia con los piratas de Tortuga “*lo mismo que don Guzmán y otros muchos*”. En efecto, confesará que el enemigo de Guzmán no es otro que el capitán Montcalm “*debido a cierto dinero que le debía*”; pero parece mostrarse de verdad sorprendido por la muerte de su ex-socio. Para él, tal hecho puede significar que Montcalm conoce ya el paradero de Othmán. ¿Qué se propone entonces mintiéndole sobre el particular? La cuestión es que Montcalm ha hablado recientemente (tras el incendio de la finca) con él, sin comentarle nada sobre el asesinato, algo que desconoce todavía; Muño sí sabe que Guzmán ha muerto y se encuentra desconcertado: ¿Ha sido Montcalm o no?

Esta confesión será sólo parcial, como ya puedes ver a tenor de lo hasta ahora leído, amable D.J. Así que esta línea de actuación no se revela como la más eficaz. Como siempre, deja a tus chicos que se den cuenta por el camino duro.

Los efectos inmediatos de dejar con vida a un don Muño de esta forma irritado y ofendido serán dos, e inmediatos: Muño desaparece de escena, largándose con viento fresco a Santiago, al sur, pero no sin antes contratar los servicios, sin reparar en gastos, de diez matasietes para que acaben con los P.J. esa misma noche.

Matarle puede ser una solución, pero que sea sin testigos... el asesinato está penado con la horca en caso de que la víctima sea una “persona de calidad” y Tellaeché no se anda con chiquitas.

DON MUÑO CONFIESA Y OTRAS APARICIONES SORPRESIVAS

Lo ideal, que no siempre resulta el camino más fácil, consistiría en arrinconar a don Muño en un lugar apartado y hacerle allí “cantar” a conciencia. Por ejemplo tras acudir a su cita-trampa y derrotar a la oposición. Una vez cogido por los mismísimos, Muño contará todo lo que sabe, guardándose únicamente el papel de Othmán y del café en todo esto. Según él, todo se debe a que don Guzmán engañó al capitán Montcalm con la venta de un botín muy valioso.

En el preciso momento en que los P.J. comiencen a

retorcer el pescuezo de don Muño, un ligero carraspeo les avisará de que no están solos. Un individuo alto y bien vestido les saludará haciendo una reverencia con su sombrero... de pluma dorada.

- "Llevaba horas buscándoles, mes amis, pero permítanme que me presente, mi nombre es Montcalm, Henri Montcalm, capitán de mi propia marina de guerra. Y van ustedes a acabar con un hombre a cuya vida creo tener más derecho, ya que me traicionó como el peor de los Judas".

¡Sorpresa! ¡El mismísimo capitán Montcalm se encuentra ante ellos! Pero que no se las prometan demasiado felices: si bien éste no tiene nada en su contra, tal vez los diez hombres que les apuntan (cinco blancos con mosquetes, cinco indios con cerbatanas... ¿y flechas envenenadas?) se tomen un poco a pecho que intenten el menor movimiento agresivo hacia su capitán.

Nota

Un poco más atrás comentábamos que los P.J. no podrán reunirse con van Buren (un personaje clave en todo este embrollo) sino tras la aparición de Montcalm. Esta puede variar en su momento y lugar según el curso de los acontecimientos, pero siempre seguirá un esquema básico: presentación, charla amistosa, eliminación de la molesta presencia de don Muño si se encuentra presente, sarta de falsedades, cita con van Buren y propuesta de alianza.

"No teman, no tengo nada contra ustedes, incluso creo que podemos llegar a trabajar juntos si no tienen inconveniente. Resultaría provechoso para ambos. (Y si don Muño está presente, golpeará su cabeza con el puño de su espada, dejándole inconsciente) Veamos, tengo una historia que contarles, una historia que comienza en el norte de África..."

EL RELATO DE MONTCALM

Montcalm comienza ahora el relato de una sarta de mentiras, admirablemente bien urdidas por otra parte. Por si fuera poco, a pesar del aspecto caballeresco y atildado, podríamos decir que agradable, Montcalm es un paranoico de la peor especie, un asesino frío y sanguinario que alterna períodos de admirable lucidez con momentos de rabia homicida. En estos instantes se encuentra de buenas, además debe regresar inmediatamente a Tortuga, donde se habla ya de expulsarle de la Hermandad y darle caza como a un perro, por lo que precisa de los servicios de... ¿los P.J. tal vez? para continuar con su labor de búsqueda.

Incidentalmente: con un personaje fuera de sus cabales la habilidad de Detectar mentiras no funciona; los jugadores se creerán o no la siguiente historia, pero no obtendrán ningún detalle suplementario sobre su posible veracidad. Por cierto, Montcalm desconoce que don Guzmán haya muerto, admitirá haber organizado el incendio y pedirá disculpas a los P.J., pero se mostrará realmente sorprendido por la noticia del fallecimiento.

"Othmán es su nombre, un turco almirante de la flo-

ta del sultán de Estambul. Traficante de esclavos, ha arrasado más poblaciones costeras cristianas de España e Italia que pelos tiene en la barba. Podría yo contarles ahora el bonito cuento de que raptó a mi amada, acabó con la vida de mi padre, etc. No voy a hacerlo. Soy un pirata, un capitán filibustero al servicio únicamente de mis propios intereses, del rey Luis y de la religión católica, pero no un embustero. No intentaré mentirles.

Un personaje de muy alto rango de la administración colonial española, sospecho que un virrey o un gobernador de alguna de las mayores ciudades, colaboró estrechamente con ese desalmado antes de ser destinado a las Indias, proporcionándole información secreta sobre los mercantes del Mediterráneo y repartiéndose con él los botines de su infamia. Conseguí hacerme con tal revelación mediante mis parientes en Francia...

(Aquí parece asaltado por la nostalgia de la dulce Francia, un país que tal vez no vuelva a ver. También los piratas tienen su corazoncito).

Supé también que, caído en desgracia ante el sultán, vivía empobrecido en Argel. Uno de mis primos consiguió convencerle para que, a cambio de una fabulosa cifra de dinero, accediese a desenmascarar al traidor español... hecho del que yo obtendría una jugosa recompensa, claro está, o tal vez un contacto privilegiado, pues lo que hizo ese malandrín con el turco podría repetirse ahora... Pero esa no es la cuestión.

Othmán accedió a desplazarse a las Indias en un buque francés, el ambiente de Argel comenzaba a pesar demasiado... sobre su cuello. ¡Y este indigno hijo de perra, sin duda planeando hacerse él con el negocio, ofreció todos los detalles del navío que conducía al turco a su gordo socio don Guzmán!

Caballeros... camaradas, si me permiten honrarme con su confianza. No les negaré que debo regresar a Tortuga a la mayor brevedad posible. Importantes negocios me reclaman y no puedo continuar con mis averiguaciones en Cuba. Si a ustedes les interesara localizar a Othmán para mí... Aquí tienen, para los gastos..."

Y les ofrece una bolsa con 500 pesos, un simple anticipo de lo que les aguarda si colaboran con él. Si acceden al trato, Montcalm "compartirá" con ellos la información que posee (como tú y yo sabemos, pero no los P.J., más falsa que un doblón de chocolate):

1.- Muño no conoce el paradero de Othmán, es inútil interrogarle más.

2.- Guzmán empleó un grupo de piratas para asaltar el barco francés donde viajaba el turco.

3.- Un corsario al servicio de los españoles, un cierto van Buren, puede que sepa algo más de todo esto.

Deberán presentarse en Tortuga cuando hayan localizado a Othmán. Ni que decir tiene que, aunque Montcalm despliegue todo su encanto en esta ocasión, incluirá una velada amenaza en el caso que deseen traicionarle. Añadirá además que el turco les sería inútil a ellos,

ya que sólo está dispuesto a hablar con él debido a un trato dispuesto por sus primos franceses en Argel. Les ruega suma discreción y que no se mencione su nombre. Tampoco reparará en excitar la codicia de los P.J., admitiendo que no va a repartir los beneficios al 50%, sí que les promete una apetitosa participación... ¿5000 pesos? ¿Presentarles en Tortuga a los grandes capitanes? Si le preguntan por los granos de café de la carta, parecerá tomado por sorpresa:

- "¡Ah, las semillas! No tienen importancia alguna. Pensaba elegir algún tipo de marca personal, misteriosa, ya saben ustedes, como las calaveras y todo eso... Todavía no la he decidido, pero creo que los granos de café me gustan..."

Si los P.J. deciden olvidar toda prevención y atacar a Montcalm y sus hombres... eso significa que no les has explicado muy bien lo de que se encontraban rodeados. Desarrolla el combate de la manera habitual (pero sin matar a Montcalm) y concierta una tregua cuando caiga el primer P.J. El capitán filibustero repetirá su oferta, admirando su valentía. Lo cierto es que debe marchar inmediatamente de Cuba y estos entrometidos suponen su última posibilidad de encontrar a Othmán. Repite esto cada vez que muera un P.J., si no acceden a razones en la primera oportunidad.

También puede suceder que no accedan a mezclarse con piratas. Si siguen este camino tienen la posibilidad de abrir un Burger en La Habana y olvidarse de tonterías, que igual les hacen daño. No es necesario que decidan respetar al cien por cien el trato con Montcalm, incluso pueden sospechar de él... ¡Pero decirle que no directamente! Montcalm se retirará con un frío saludo si sucede esto; ya tendrán oportunidad de volver a verle...

Y si Muño se encontraba en el lugar de los hechos... Montcalm se lo llevará; no volverán a verle. Otro detalle: la ronda nocturna se encuentra muy ocupada intentando controlar una pelea de borrachos cuatro calles más allá.

OBITUARIO DE DON GUZMAN

Dos días después de su muerte tendrá lugar el entierro de don Guzmán. Durante este espacio de tiempo, los P.J. habrán tenido ocasión de conocer a diversos personajes complicados en la trama y de reunir información. Es posible que todo lo relatado anteriormente (aunque no sigue ningún orden cronológico) haya sucedido ya. O tal vez no. Ofrece a los aventureros la posibilidad de deambular a sus anchas por La Habana, no tienes por qué presentarles **toda** la ambientación al comienzo de la historia, sino que puedes incluir más detalles *in media res* (y reírte de la cara de los jugadores cuando no sepan a qué personaje visitar o quién resulta importante para qué). Sea como sea, no les metas prisa, en esta aventura, como en el Caribe, el calendario sólo se consulta para saber cuándo toca estación de huracanes.

El entierro tendrá lugar en el camposanto situado extramuros de la ciudad, tras haberse celebrado un servi-



cio religioso en la Iglesia del Sto. Cristo del Buen Viaje (de cuya cofradía era maestro don Guzmán) y conducido el cadáver en procesión hasta el cementerio. Los personajes presentes serán: doña Inés, Margarita, don Alvaro, ¡el gobernador de La Habana, don Julián de Gándara, marqués de Rueda! (a quien Guzmán prestaba dinero, aprovecha su presencia inesperada para aumentar las sospechas de los P.J.) y otros cincuenta personajes más de relleno. Don Muño asistirá, visiblemente agitado, si todavía nadie ha hablado con él.

Una fina y cálida llovizna se abate sobre los asistentes. El suelo se encuentra completamente embarrado y, al concluir la ceremonia, don Alvaro aprovechará la indecisión de doña Inés a la hora de cruzar un gran charco para, a la vista de todos, cubrir el barrizal con su capa (*así a ojo, unos 100 pesos, forro de seda de Manila*) facilitando el paso a la joven viuda. Comentarios de las madres de la alta sociedad:

"¡Qué desfachatez! ¡Galantear a la viuda con el cuerpo del difunto todavía caliente! ¡Nunca ha sido un secreto que bebía los vientos por ella, pero... un poco más de comedimiento por Dios! ¿Creéis que ella le alienta? Dicen que la muerte de don Guzmán fue... de-

masiado repentina”.

Será necesaria una tirada de Percepción en Problemático (-2) por cada uno de los personajes para que puedan captar cada una de las frases. Se permite una posterior y discreta conversación con las veladas y enlutadas damas de la alta sociedad, quienes tampoco añadirán nada nuevo. Savoir-faire, un alto concepto del galanteo y cierto aspecto de adinerado resultan imprescindibles. ¡Quién sabe! A partir de esta escena pueden surgir romances apasionados y duraderos.

Si nadie la reclama, doña Inés desaparecerá de nuevo en el convento de monjas donde, desconsolada, no recibirá a nadie. En realidad planea su fuga con *Ojos de Perro* para esta misma noche.

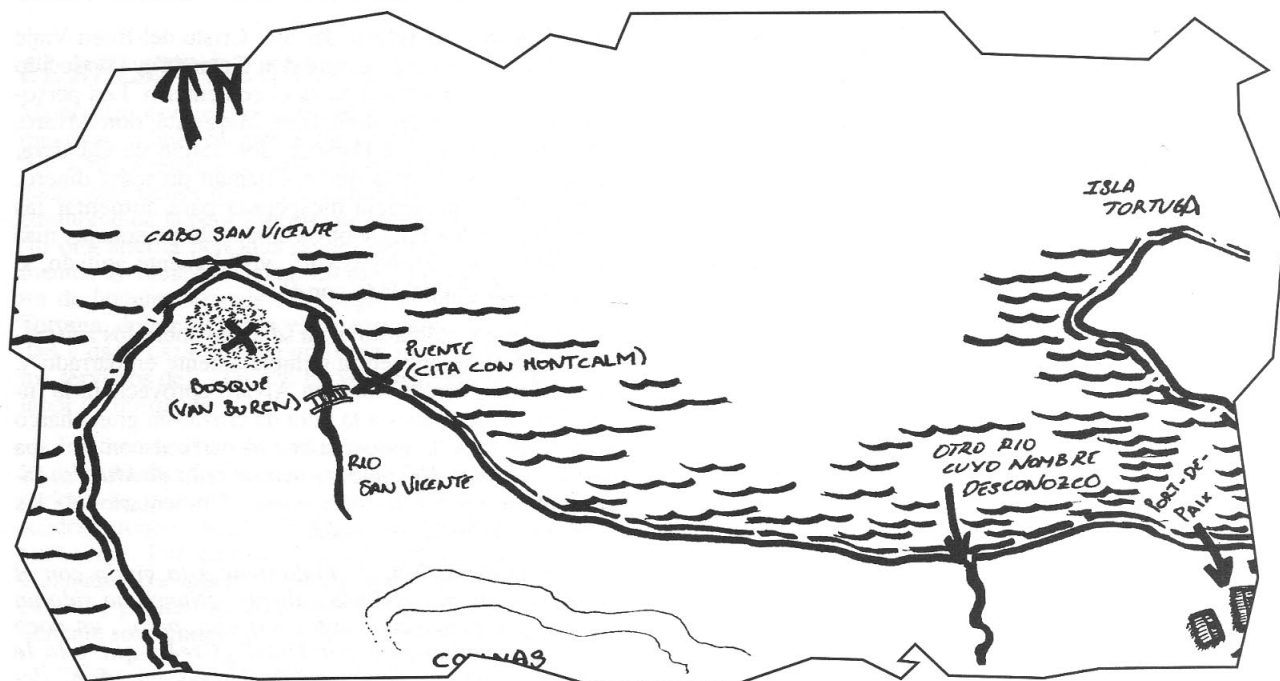
MIGUELEZ EL MAYORDOMO

Ya dijimos que este individuo podría intentar contactar

con los personajes si éstos realizaron cualquier tipo de interrogatorio a la servidumbre de la mansión de los Otranto. El contacto se realizará en el entierro por medio de una nota manuscrita (y con varias faltas de ortografía) que una mano anónima deslizará en el bolsillo de alguno de los P.J.

Pero cuando intenten dar con él, habrá desaparecido.

Ulteriores conversaciones con doña Inés o Margarita no ofrecerán mayor resultado. Ambas se encuentran desconsoladas, llorando sin parar (hemos de reconocerles un cierto talento teatral). Don Alvaro, muy ocupado, les citará para más tarde y, sobre hablar con el gobernador (escortado por una guardia de alabarderos y varios hidalgos) ya pueden ir olvidándose si no ofrecen una muy buena razón o algún nivel realmente bueno (3 ó más) de nobleza. Total, para lo que les puede contar: hablarles del tiempo, de la paz con las otras naciones, de sus caballos, de su familia en España y poco más.



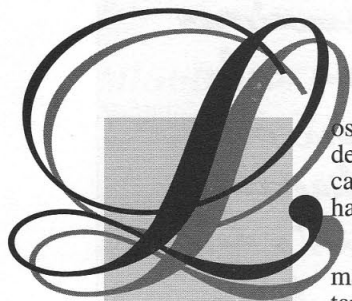
Vuestras Mercedes tal vez se muestren interesados por las noticias que mi umilde persona puede ofreser a sus Gracias. Puedo dar buena cuenta de ciertas emociones que nublan el entendimiento de un cierto joven cala-llero cuando piensa en cierta dama, mi Señora por otro particular. Reünanse, si les plazce, esta medianoche conmigo en la trasera de la Iglesia del Santo Cristo del Buen Viaje y lleven con sus personas una buena bolsa de dineros: yo les ofreceré el nombre y las razones, bien simples, del matador de don Guzmán de Otranto.

Pueden Vuestras Mercedes confiar en Miguélez, natural de Gijón, mayordomo asta aora, que lo era, de la mansión de los Otranto en la ciudad de Sabana.

Aün a riesgo de ser desortés, solicitaría una recompensa de 100 (zién) pesos a fin de desterrar los exrúpulos que mi natura discreta y mi continente fiel a mi ama implican.

Miguélez

En el Centro del Tablero



Los P.J. recordarán que don Guzmán resultó apuñalado, utilizando un arma envenenada, a la salida de la misa mayor celebrada en la iglesia del Sto. Cristo del Buen Viaje. Es posible que piensen recabar información en el mismo lugar de los hechos, tal vez alguien haya visto más de lo que les han contado hasta ahora.

Pues bien, ante la iglesia y a partir de una hora prudencial, digamos que desde las once de la mañana y hasta el atardecer, se reúne un grupo de mendigos ocupados, como es habitual, en solicitar caridad de todas las personas que pasen ante ellos, se dirijan o no a los servicios religiosos. El modo de mendigar es personal e intransferible, así que algunos de ellos lo harán suplicando, otros alargando sus muñones hasta ponerlos en contacto con las ropas o los cuerpos de los transeúntes, algunos más amenazando y maldiciendo, o recitando largos y bellos poemas, etc. También es un lugar donde abundan los pícaros y descuideros.

La escena se desarrollará de la manera siguiente: los P.J. se encontrarán con que delante de la iglesia permanecen apostados, como si del emplazamiento de un negocio se tratase (*Ah, ¿pero no es así?*) una veintena de mendigos que responden a los arquetipos apuntados en el párrafo anterior. Cada vez que deseen hablar con alguno de ellos deberán ofrecerle limosna, evidentemente. Tras muchas discusiones, palabrería sin sentido y abundante dinero que cambia de manos, los aventureros sólo sacarán en claro que los mendigos percibieron el tumulto que se formó en torno a dos caballeros, tal vez intentasen robarles, no lo saben bien; lo cierto es que no podrían añadir nada más. Sin embargo (*Percepción en Muy Complicado*, -4), podrán notar también cierto nerviosismo entre algunos de ellos. Una adecuada comprensión del asunto llevaría a la conclusión de que aparecen asustados por algo... tanto que ni siquiera más dinero podría hacerles añadir más información acerca de lo poco que saben.

Lo poco que saben es que se formó un cierto tumulto en torno a dos caballeros principales y que uno de ellos era nada menos que don Alvaro, el limosnero mayor de la Cofradía del Sto. Cristo del Buen Viaje, la misma a la que ellos están adscritos. Si, por cualquier azar del destino, don Alvaro fuese molestado por su culpa, sin duda les retiraría el derecho a percibir limosnas, siendo sustituidos por otros mendigos más afines a su persona. En cuanto se den cuenta de a quién se refieren las preguntas de los P.J., dejarán de hablar e incluso devolverán el dinero percibido. Además, uno de ellos, el ciego Linaza, desapareció esa misma noche siendo encontrado muerto al amanecer con una herida de estoque (rapier) que atravesaba de parte a parte sus flacas carnes.

La verdad es que sólo uno de entre los veinte vio algo sospechoso ese día: Linaza, el ciego. En concreto observó cómo don Alvaro empujaba a don Guzmán, disimuladamente, contra el puñal del asesino. Para ese único testigo quedó bien claro la intención del joven caballero hacia el orondo comerciante. Situado día tras día ante la iglesia a la que los Otranto acudían, recordó a doña Inés, su belleza y su dinero e inmediatamente ató cabos. Esa noche se dirigió a una cita con don Alvaro, dispuesto a solicitarle una limosna especial. Y don Alvaro se la ofreció... en moneda de acero.



Al finalizar su infructuosa ronda de preguntas, aquel de los personajes que porte la bolsa mejor provista (o un objeto cualquiera de gran valor) sentirá, automáticamente y por exigencias del guión, un extraño manejo en la zona donde la esconda. Un pilluelo, de no más de doce años, con un pequeño cuchillo en su mano derecha, tiene ahora la bolsa en la izquierda... ¡y sale corriendo!

Nos olvidamos ahora ligeramente de las reglas de persecución (*haz como si las siguieses y arroja los dados fútilmente tras las pantallas*) pero el resultado debe ser que el pícaro aventaja a sus perseguidores y, merced a un ágil salto, cruza la tapia que rodea el jardín de la parte trasera de la iglesia. ¡Ojo! No sólo la Justicia carece de poder en los terrenos de la Iglesia, sino que cualquier acto de violencia dentro de los recintos sagrados supone la excomunión fulminante... y tal vez la Inquisición tuviera algo que decir ante tal hecho.

Aunque ellos no lo sepan todavía, el pilluelo era hasta hace unos días el lazarillo (ante el público al menos) del "ciego" Linaza; su nieto el pícaro Linaza. Deja caer esta información por cualquier medio que te parezca oportuno (rumor, venta, amenaza,...) en el caso de que los jugadores se abstengan de reaccionar ante el robo. Una vez picada su curiosidad, o bien indignados por el hurto, la única forma de entrar en el jardín de la iglesia es saltando la tapia (les verían los numerosos transeúntes) o entrando en el edificio y saliendo por la puerta trasera.

Si intentan este segundo camino, observarán cómo, al pasar de nuevo ante los mendigos de la entrada principal, estos parecen mucho más agitados que antes. Todos de pie y todos a una, se abalanzan sobre los aventureros, bastones en ristre. Recomendamos revisar el repertorio de insultos del capitán Haddock (el de Tintín):

"¡Herejes, herejes...! ¡Socorro a la Santa Madre Iglesia! ¡Herejes, blasfemos e inmundos sodomitas! ¡Han venido a insultar a los santos! ¡Luteranos, piratas!"

El tumulto será considerable y habrá golpes p'a todos y patadas. Ciertos hechos, como la presencia de extranjeros entre los P.J., o de personajes que no sean blancos, o su apariencia externa motivarán que, al aparecer la guardia (cuando lo estimes oportuno) haya más o menos problemas para los jugadores. Los mendigos, por su parte, se encuentran aleccionados y protegidos por un personaje poderoso: don Alvaro. Si todos los jugadores resultan ser blancos, españoles y nobles (*¿Ah sí? ¿Y Contreras?*), los mendigos denunciarán a un grupo de desconocidos que salieron huyendo, tal vez los asesinos de los dos guardias allí cerca, hace unas noches. Lamentan la confusión, ofrecen todo tipo de disculpas y se retiran.

DETALLES, DETALLES

Cualquier P.J. que haya permanecido ajeno a la persecución del pícaro, habrá podido observar, de permanecer ante la puerta principal de la iglesia, cómo una figura embozada en su capa y con el rostro cubierto por el ala de su sombrero departía brevemente con alguno de los mendigos allí situados y éstos comenzaban a agitarse. Al regresar el resto de personajes, comenzará el tumulto, bien sea ese mismo día o en algún otro momento. La figura embozada desaparecerá en el interior de la iglesia, siendo imposible volver a divisarla. (*Se trata de don Alvaro, ligeramente incomodado por la presencia del*

grupo haciendo preguntas sobre el incidente con don Guzmán. Sus heréticos correligionarios, dirigidos por él mismo, están preparando un túnel bajo la iglesia que lleva directamente bajo la residencia del gobernador... más detalles, más adelante).

Ciertamente como casualidad y ya centrados en el tumulto, un nuevo personaje saldrá del interior de la iglesia. Un individuo rubio, con el pelo cortado a cepillo y una enorme cicatriz que le atraviesa el lado izquierdo de la cara dotándole de un aspecto ciertamente siniestro. Permanecerá unos segundos observando a los P.J. y, sin inmiscuirse en absoluto en lo que pueda suceder, continuará su camino alejándose de allí. (*Van Buren, el corsario, y no tiene absolutamente nada que ver en todo esto; simplemente rezaba ante el Cristo del Buen Viaje, como tiene por costumbre hacer antes de emprender una travesía. Si se quedó mirando a los jugadores es porque le han llegado rumores de que varias personas le buscan, en principio para hablar con él, pero eso nunca se sabe).*

CONCLUSIONES

Ya hemos adelantado la presencia de la Justicia y las complicaciones en las que pueden verse envueltos los P.J. Para variar, la ronda vendrá dirigida por el alguacil Tellaeche, hastiado ya de encontrarse con nuestros amigos. Seriamente enfadado con los P.J. (o disgustado por lo ocurrido si son personas "de calidad") puede exigir humillantes disculpas por parte de los mendigos o una seria explicación por parte de los jugadores. Si alguno de ellos lo ha hecho realmente mal hasta ahora (ir por La Habana pistola en mano, extremar su natural violento, enemistarse con la población civil...) no tengas ningún reparo en retirarle por un tiempo, incluso por el resto de la aventura, del juego arrojándole en el calabozo más profundo, húmedo y plagado de ratas de La Habana. Aunque lo más habitual será enfadar un poco más a Tellaeche y, posiblemente, tener que abonar una multa. Recuerda que este alguacil, modelo de mujer honesta, será de las pocas personas de La Habana que no acepte sobornos.

Y con un poco de mala suerte, incluso los familiares de la Inquisición pueden verse alertados y comenzar a seguir la pista de los P.J. Ver más adelante el apartado dedicado a Juan Lobero, el familiar.

EL PICARO LINAZA

Encontrar su pista no va a ser tarea fácil. Sin embargo, algún dato sí que pueden manejar sobre su paradero. Veamos, cualquier P.J. con la habilidad de Bajos Fondos sabe que los ladrones y pícaros se encuentran agrupados en cofradías, repartíendose las zonas de la ciudad. Nada más fácil que localizar al dirigente de esta zona y vencerle, dinero manda, de que necesitan una entrevista con el muchacho. Eso sí, si lo robado fue dinero y no un objeto de valor, váyanse despidiendo de recuperarlo. ¡Más atención para la próxima! Y si los P.J. tienen cual-

quier otra idea o deseas incluir otro tipo de encuentro, ya sabes: ¡adelante!

La localización de Linaza no resultará excesivamente complicada manejando los adecuados contactos en la Plaza de Ovando, suponiendo únicamente un mayor desembolso de dinero y alguna que otra pelea (si los P.J. abusan de su condición de fabulosos guerreros). Finalmente, el muchachuelo será conducido ante ellos, contrito y con la cabeza gacha, pero en absoluto arrepentido. ¡Capullos que se dejan robar! ¡Y tan mayores! Un tirón de orejas y comenzará a hablar (la jerga está adecuada a los tiempos modernos; para una adecuada interpretación, échale un vistazo a *Rinconete y Cortadillo*, una de las *Novelas Ejemplares* de Cervantes, cortita y muy divertida):

- "Pero bueno, ¿estáis nerviosos o qué? Pasad mío totalmente, que yo no sus he hecho nada. ¿Robaros una bolsa? ¿De qué vas, Caifás? (Aquí interviene el jefe de la cofradía, rogándole amablemente mediante el uso de sus botas, que hable). Vale tronco, no te pongas jevy... (las influencias de la cultura anglosajona son más antiguas de lo que creemos). A ver, ¿qué queréis? ¡Pero yo no denuncié a nadie, eh! Sí, soy el nieto del ciego Linaza y le enterramos ayer, toda la cofradía de mendigos apoquinó para pagarle un ataúd al viejo. ¿Cómo murió? Pues de indigestión de acero, creo, ja, ja... Vale, vale, más respeto, pero es que el viejo no se apeaba de nada. Vio algo ese mismo día por la mañana, creo que un apuñalamiento. Y decidió sacarle unos buenos pesos a un caballero, no me dijo a quién. Sólo comentó que íbamos a dejar de vivir delante de la Iglesia. En aquel momento yo sabía que el viejo estaba muerto y me di de alta como ladrón en esta cofradía y de baja en la de mendigos. ¡Sería capullo el viejo! ¡Hay que joderse!"

¿Y quién podrá ser tal misterioso caballero? Tal vez el asunto empiece a estar demasiado claro, tan claro que puede que los P.J. comiencen a hacer votos sobre la inocencia de don Alvaro y la culpabilidad de, digamos el gobernador.

MIGUELEZ EL MAYORDOMO

La cita les pedía que se encontrasen con él en la parte trasera de la iglesia centro de tanto conflicto... (Nota: Lo que nadie sabe es que en ese templo se custodia un pedazo del Ragnarok, temporalmente allí escondido por John Burton, amante de la pirata Dominó Blackthorne... Perdonad la interferencia, el autor ha sido violentamente golpeado en la cabeza por una cabilla de plovero manejada por Carlos Monzón y por mí. Olvidad este paréntesis. Igor Arriola) ... a medianoche. Si acuden, podrán esperar hasta que pase media hora de la cita, a la que no aparecerá nadie. Cuando se encuentren a punto de marcharse, un rumor que se aproxima les alertará. Dejando un charco de sangre tras de sí, Miguélez, con un estoque (rapier) atravesándole de parte a parte, aparecerá arrastrándose ante ellos. Deberán agacharse para escuchar lo que dice, antes de expirar:

- "Confesión, confesión, asesinado me han..."

Y verán tras ellos cuatro faroles, sosteniendo los faroles a la ronda nocturna y, dirigiendo la ronda, al alguacil Tellaeche.

- "Ni se les ocurra a Vuesas mercedes mover un sólo pelo de la cabeza... Quedan arrestados en nombre del gobernador".

Diplomacia o Convencer, nada de Charlatanería en estos momentos. Tellaeche acabará atendiendo a razones, pero será necesario plantearle todos los aspectos de la cuestión claramente, al menos los relacionados con esta muerte. Enseñarle el mensaje del mayordomo le resultará de gran ayuda, así como demostrarle que el estoque no pertenece a ninguno de ellos (*porque a nadie le falta el suyo de su vaina, ¿no?*). Inmediatamente las sospechas irán dirigidas hacia don Alvaro (*si le han visto anteriormente, pueden incluso recordar -Percepción en Normal- que ese es su estoque*). ¡Para una vez en esta aventura que una pista aparece lo suficientemente fácil! Don Alvaro no se encuentra en su domicilio, sino que está ultimando los detalles finales, junto con sus camaradas, del complot que acabará, esta misma noche, con la vida del gobernador.

DON ALVARO DE MENDOZA

Como hemos adelantado, don Alvaro no se encuentra esa noche en su domicilio. Sus criados no podrán dar cuenta de dónde pueda estar y, si irrumpen en su casa del centro de La Habana (acompañados de Tellaeche no tendrían ningún problema; en aquellos tiempos no existían cosas como "órdenes judiciales de registro" y la presencia de un agente de la Justicia basta para legitimar cualquiera de estas acciones... dependiendo más bien del grado de nobleza del registrado que de cualquier principio de legalidad. Por supuesto que si los crímenes de un noble son demasiado evidentes, ni siquiera su alta cuna podrá salvarle de la horca, la hoguera, la cárcel perpetua o el destierro.

Repetimos: si deciden registrar la mansión Mendoza, encontrarán en las habitaciones de don Alvaro un conjunto de objetos muy significativos:

- En su escritorio, cerrado con llave (*Abrir cerraduras en Sencillo para abrirlo*), hay una Biblia en inglés. Teología en Normal, es una Biblia protestante (no es necesario saber inglés; observando su índice se ve claramente que faltan ciertos "libros" presentes en las ediciones católicas). Ni que decir tiene que a los católicos no les es lícito leer tales obras.

- Copias de cartas enviadas por el propio don Alvaro al gobernador francés de Haití, al inglés de Jamaica y al holandés de Curaçao. En ellas promete a sus respectivos gobiernos ofrecerles el control de la ciudad de La Habana. Estas cartas están dentro de un cofre metálico dotado de cerradura Casi Imposible -7. No existe ninguna respuesta a tales misivas.

- Junto a ellas un plano del mínimo sistema de alcantarillado de La Habana, complementado con el dibujo de una serie de galerías subterráneas, de uso militar, que recorren ciertas zonas de La Habana. En tinta roja apa-

recen señalados dos puntos: uno bajo cierto edificio que puede ser identificado como la catedral de La Habana y otro bajo una construcción que podría ser la iglesia del Sto. Cristo del Buen Viaje (*Conocimiento de la Zona en Normal -La Habana- para identificarlos en el croquis; también serán válidos Cartografía en Normal o Percepción en Complicado -3).*

-Bajo un montón de camisas, dentro de un armario ropero sin cerrar pueden encontrar un manual, encuadernado en tela, sobre técnicas para causar explosiones subterráneas durante el asedio de ciudades.

-Bajo su almohada descansa un medallón de oro (*Comerciar en Normal, unos 100 pesos*) que puede abrirse. Contiene un retrato de doña Inés y un mechón de sus cabellos.

-Finalmente, debajo de su cama descansa un pequeño barrilito de la mejor pólvora fabricada en Manchester y comprada probablemente de contrabando.

Si desean saquear el lugar, esta acción se tomará como robo, simple y llanamente... pero existen modos que un P.J. imaginativo encontrará para solventar tales detalles. Ante Tellaeché no existirán posibilidades de saqueo, excepto con gran disimulo; pero si se trata de una acción "por libre" y se amedrenta lo suficiente a los criados... Los beneficios posibles pueden incluir: un joyero con joyas de familia variadas, seis piezas (500 pesos); una cruz de caballero de Santiago (de oro, 50 pesos); un par de dagas con empuñadura de nácar (100 pesos); una bolsa conteniendo monedas por valor de 100 pesos. Añade más objetos de no demasiado valor si deseas "animar" este registro y recuerda que quien compre dichas piezas ofrecerá una fracción de su precio real.

Todos estos objetos o pistas pueden resultar más o menos difíciles de encontrar, según desees complicar las investigaciones de los aventureros, tal vez incluso variando sus localizaciones o introduciendo un cierto grado de complicidad o de obstrucción por parte de los criados (media docena, en principio no implicados en los manejos de su amo... excepto si quieres ponerle las cosas interesantes y más complicadas a los P.J.).

Oficialmente, don Alvaro se encuentra en un baile de gala ofrecido por el gobernador en su palacio con motivo de... (lo que más te apetezca, el cumpleaños del rey; una festividad religiosa; aniversario de algún acontecimiento, etc.). El punto culminante de la celebración será al amanecer del día siguiente, cuando se celebre una fastuosa misa mayor en la catedral de La Habana. Pero esto es sólo un pretexto; lo cierto es que, aprovechando tales eventos, don Alvaro va a hacer explotar, bajo la misma catedral, más de cien kilos de pólvora, preparados de tal manera que el edificio se derrumbe y acabe con toda la clase dirigente de la ciudad. A continuación, planea liderar un movimiento de sublevación de las cofradías de mendigos, ladrones, de los esclavos negros, los mestizos de la ciudad y elementos de la milicia. No existe ningún plan efectivo para lograr el éxito de esta segunda parte, sino que don Alvaro confía en el

pánico desatado, en su propio prestigio y carisma personal y en la Divina Providencia (según él la entiende).

¿Y dónde se encuentran ahora él y su grupo? Diversos acontecimientos habrán podido dirigir la atención de los P.J. hacia la iglesia del Sto. Cristo del Buen Viaje (por ejemplo, el asesinato de los dos miembros de la guardia o, mucho más claro, los planos que guardaba don Alvaro), en cuya estructura benéfica don Alvaro ocupa un puesto de alta responsabilidad: es su limosnero mayor, el personaje que reparte gran cantidad del dinero donado por los miembros de la cofradía del mismo nombre (del mismo nombre que la iglesia, queremos decir) a los pobres y necesitados.

Es bajo esa misma iglesia donde se halla. Aprovechando un antiguo túnel realizado hace tres décadas, en la época de los grandes asaltos militares, y que une la iglesia con la catedral. Durante varias semanas y empleándose pacientemente, el grupo herético de don Alvaro ha ido acumulando una cantidad enorme de pólvora en los sótanos de la catedral. Su objetivo es, como ya hemos dicho, hacer estallar todos los barriles durante la celebración de la misa que se celebrará al amanecer del día siguiente, eliminando así al gobernador y a toda la alta sociedad de La Habana.

DUNGEONS & POWDER

Pueden probar a buscar a don Alvaro en el baile ofrecido por el gobernador, pero será inútil. Al interior de la residencia, donde se celebran los festejos, sólo puede accederse mediante invitación y el maestro de ceremonias tiene a gala conocer a toda la alta sociedad de La Habana. Por otra parte, la guardia de alabarderos del gobernador monta guardia en las entradas. Tal vez tus muchachos se obstinen en entrar y ver... en fin, ellos mismos, pero no hallarán nada de importancia, excepto si deciden dedicarse al robo o a las relaciones públicas. En ese caso tú deberás improvisar un entorno apropiado y ellos, a su vez, comportarse entre la alta sociedad como pez en el agua.

- "Oh, señor arzobispo, eminencia... ¿de veras que el anillo de esmeraldas le fue regalado por sus feligreses como prueba de devoción? Hmmm, creo que le queda flojo en ese dedo, veamos..."

Mas, como ya decíamos, el lugar adecuado para hallar a don Alvaro y su grupo de exaltados será la iglesia del Sto. Cristo del Buen Viaje. A estas horas se encontrará cerrada su puerta principal y, de los edificios adosados (donde viven diversas personas relacionadas con el culto) no conocen cuál pueda y cuál no estar comunicado con la iglesia, de modo que la solución más rápida sería atacar la puerta principal rápidamente. Si a estas alturas de la noche gozan de la confianza del alguacil Tellaeché, abrir esta puerta no supondrá ningún problema. Sólo necesitan una barra metálica de unos 20 centímetros de larga y unos 5 de ancha a fin de emplearla como ganzúa en la enorme cerradura que asegura el portón (*Abrir cerraduras en Difícil, -5; cada intento supone 1 minuto de su valioso tiempo*).

Cuando consigan abrir la cerradura, caerán en la cuenta de que la puerta se encuentra además asegurada por una barra interior, muy pesada, que la cruza de parte a parte. ¿Cómo entrar ahora? Oirán también cómo se acercan unos pasos así como la voz de una persona que les pregunta quiénes son a estas horas y qué quieren. El P.N.J. del interior es uno de los sirvientes del templo, "ocupado" en dormir en su interior por si sucede algo (un incendio, un robo, etc.) y deberán convencerle de la gravedad de la situación. No está al tanto de nada de lo que sucede y, debido a su avanzada edad, resulta un poquito sordo. *Charlatanería o Convencer para que les abra la puerta tendrán efecto cuando este anciano sirviente falle una tirada de Percepción ante la presentación de cualquier argumento para que así lo haga; además, la Categoría de Éxito del P.J. que haya intentado convencerle deberá ser de 3 ó superior.*

¿Han conseguido ya que el anciano sirviente les haya abierto la puerta? Bien, se encuentran en el interior de la iglesia y, a partir de ahora, deberás controlar el tiempo que transcurra desde este momento hasta el amanecer (alrededor de las 7:00 AM) ya que ese será el momento del Big-Baaam. Según el criado no hay nadie en la iglesia... claro, que su camisión y gorro de dormir y su aire somnoliento no nos hablan precisamente de que estuviese vigilando. El interior de la iglesia está a oscuras por completo, excepto la mísera luz que arrojan algunas velas en las capillas laterales y la lámpara del sagrario.

Percepción en Problemático -2, para percibir una leve diferencia en una de dichas capillas laterales, la situada en el extremo más alejado de la puerta principal; al parecer, las velas allí encendidas son bastantes más que en el resto de las capillas. Según el criado, esto se deberá a la mayor devoción del público hacia la imagen de San Martín que allí se venera. De nuevo Percepción para los personajes que se encuentren en el interior de dicha capilla, esta vez en Muy Complicado -4... ¿no notan esa corriente de aire?

Por cierto, la estatua de san Martín tiene algunas características bien poco usuales. Para empezar su rostro, el material (¿cerámica, arcilla cocida?) ha sido moldeado siguiendo un rostro que puede hacerse familiar a todos aquellos personajes de educación protestante (a gusto del jugador a la hora de crear su personaje; pero, en general, los ingleses, alemanes y otros nórdicos): Conocimiento en Complicado -3... Los católicos tienen derecho a la misma tirada, pero por razones obvias el grado de dificultad será Casi Imposible -7. ¡Efectivamente, vaya broma! Pueden anunciarlo ahora o dejarlo para más adelante, mas el caso es que el rostro de san Martín ha sido modelado siguiendo un famoso retrato de Martín Lutero, el padre del movimiento protestante. ¡Y alguien ha tenido el valor -y el humor- de introducirlo en una iglesia católica para ser venerado como santo! ¡Y la Inquisición tan contenta!

Uno de los dedos gordos de la estatua parece desconchado; por lo visto un golpe ha resquebrajado la capa de arcilla coloreada que recubre el material interno. Será muy fácil eliminarla por completo, un cuarto de hora de golpes sobre la estatua del santo entre las airadas protestas del criado. Efectivamente la imagen de

madera representa, nada más y nada menos, que a Martín Lutero. Una cavidad justo a la altura del corazón aparece recubierta de simple yeso blanco. Si la abren, encontrarán una bolsa de piel (*con 10 doblones de oro españoles, o sea 40 pesos*) y un papel doblado:

"Católico (sí, porque nadie como un católico para olisquear el oro) si a estas alturas has descubierto el secreto mejor guardado del Círculo Celestial de La Habana, modelado según las enseñanzas del Venerable y Angélico Doctor Mathew Robbington de Londres, será porque nuestro plan último ha tenido éxito y hemos conseguido entregar esta ciudad a la Divina Justicia o a sus representantes en la tierra. ¡Ciudad descreída y de pecado! ¡Babilonia inmunda e idólatra, al fin te llegó tu hora!

Si hemos fallado, será por resultar indignos de la Misericordia Divina y de Su Favor. Otros muchos nos seguirán. Reconoce en ese caso nuestro ingenio al hacer venerar como un santo al reformador de la religión cristiana y goza con el oro depositado en su corazón. ¡Concedete unas buenas comilonas a nuestra salud, católico!

Don Alvaro de Mendoza,

supremo rector del

Círculo Celestial de La Habana

y pecador arrepentido."

Un lamentable descubrimiento para todos aquellos personajes de acendrada fe católica (y suponemos que para la mayoría de los sacerdotes de esta confesión). El shock puede ser tan grande para ellos que precisarán una tirada de Voluntad + Frialdad, en -1 (*ver págs. 141 y 142 sobre choques emocionales*).

Al levantar la estatua de su altar (se precisa reunir Vigor 20 para ello) aparecerá un pozo con asideros en su costado que desciende unos tres o cuatro metros. No hay luz. El pozo desemboca en una cámara con evidentes signos de haber sido utilizada recientemente. En ella encontrarán mantas, dos picos estropeados, una pala, cuerdas... Un ligero rumor les indicará que, más adelante, algo está sucediendo. La distancia que deben recorrer, suponemos que en silencio, es de alrededor de 1 kilómetro siguiendo pasadizos con paredes de ladrillo, túneles abiertos según las técnicas de minería, sótanos de edificios, etc. Uniéndolos todos ellos y formando este pasaje entre el subsuelo de la iglesia del Sto. Cristo y el de la catedral están los diversos pasajes y pequeños túneles excavados por los fundamentalistas durante las últimas semanas. El camino a seguir estará bastante claro, ya que en este último día no se han ocupado de disimular las huellas de su trabajo.

Al aproximarse a unos cien metros de donde se encuentran trabajando estos terroristas del siglo XVII, el sentido común les pedirá (suponemos) que se comporten con un poco de prudencia: el hecho es que deben detener a un grupo indeterminado de personas que reposan sobre varios cientos de kilos de pólvora, cantidad suficiente para acabar con ambos grupos, P.J. y P.N.J., así como de convertir la catedral de La Habana en lo más parecido a una piscina que hayan podido ver hasta en-

tonces. Consúltese el plano y véase que los jugadores pueden permanecer situados en una esquina, sin ser descubiertos, mientras piensan qué hacer y sus enemigos entonan sin cesar cantos litúrgicos mientras acarrear los barriles de pólvora.

Los conspiradores son diez además de don Alvaro. Cuatro de ellos no portan más armas que picos y palas; de los otros seis, dos montan guardia a la entrada del subterráneo donde trabajan (con pistolas y estoques) y los otros cuatro sólo llevan pistolas. Don Alvaro va armado con un par de pistolas y ha adquirido un nuevo estoque tras asesinar a Miguélez.

Las soluciones pueden ser varias. Acudir en busca de refuerzos posiblemente no solucione nada; entrar en tromba en el recinto donde se está almacenando la pólvora tal vez sólo incite al martirio a los exaltados, alguno de ellos bien puede arrojar uno de sus faroles sobre los barriles de explosivo. Neutralizar a los dos vigilantes con disimulo puede ser un camino (*acabar rápidamente con ellos mientras que don Alvaro y los cuatro desocupados obtienen menor Categoría de Éxito en sus tiradas de Percepción que los P.J. implicados en la lucha en sus tiradas de Sigilo; ni que decir tiene que la lucha debe ser corta*).

En una de las partidas de prueba, un bucanero experto tirador acabó con los más cercanos a la pólvora a tiro limpio, mientras sus compañeros se empleaban a fondo con los machetes. En otra, un fogoso predicador de la orden jesuítica comenzó a citar la Biblia con tanta elocuencia y buena fortuna que logró convencer a dos de los herejes de lo inmoral y malvado de sus actos mientras don Alvaro debía batirse en duelo con uno de sus compañeros. En fin, que el desarrollo concreto de la situación queda a tu cargo incomprendido D.J., no la pongas demasiado fácil pero tampoco es el momento de acabar con todos, ¿no?

Detenido el complot, don Alvaro confesará todas sus culpas, ya que el peso de su relación ilícita con doña Inés le quema el alma (más bien porque ésta no le corresponde en la medida que él desearía). De esta manera los P.J. podrán saber de la traición de doña Inés... y de bien poco más. Queda probado que Montcalm no mató a don Guzmán, pero ¿qué hay de Othmán? ¿Y sobre el tal van Buren? Estas son preguntas que precisan de ulteriores averiguaciones. El alguacil Tellaeché puede hacerse cargo del resto de conspiradores, dejando bien claro a los P.J. su agradecimiento y la admiración que siente por ellos; a partir de ahora les considerará como amigos, prometiéndoles ocuparse de lograrles una entrevista con el propio gobernador, el reconocimiento público de sus méritos y la recompensa que se merecen. Además de la Justicia, la Inquisición espera también a los supervivientes; dentro de algunos meses alguien pasará demasiado calor en la plaza mayor de Cartagena.

VAN BUREN EL CORSARIO

Al fin llegamos a conocer a este personaje. Recuerda que no es necesario que hayan sucedido todos los acontecimientos hasta aquí narrados, estos habrán podido tener lugar o no y los P.J. sabrán más o menos del asunto que va desfilando ante sus ojos. la única condición que te hemos impuesto hasta el momento es la de no realizar

la entrevista entre los aventureros y el corsario van Buren hasta después de que hayan trabado contacto con el pirata Montcalm. Bien, si te parece que puedes conducir mejor la partida de otra manera, incluso te puedes saltar esa recomendación, añadir tramas supletorias, complicar o facilitar la historia central, etc. ¡Como gustéis!

Como ya indicamos en el capítulo III. en la sección INFORMACIONES, algún contacto de los P.J. les habrá indicado amablemente dónde podrán encontrar a van Buren, quien se dispone a zarpar de nuevo tras reaprovisionar su balandra "Virgen del Carmen". Recordemos que el nombre de este personaje aparecía citado como asociado en algunos negocios de don Guzmán; al parecer, también Montcalm le andaba buscando en la creencia de que podría saber algo sobre el paradero de Othmán. Dependiendo de la hora que sea, los P.J. encontrarán al flamenco de la cicatriz (¿le recuerdan de la escena con los mendigos ante la iglesia?) bien comiendo, bien desayunando, bien cenando, acompañado por una de las criadas del local y degustando el contenido de una botella de buen Rioja.

Las relaciones de van Buren con el difunto don Guzmán no implicaban ningún comportamiento ilegal por parte del flamenco. En cierto modo, él se considera como un servidor más de la Justicia y de la Corona, lo mismo que pueda hacerlo un alguacil o un general del rey. Profesa un odio intenso hacia los piratas desde que uno de los lugartenientes de Morgan asaltara el barco de su padre hará ya quince años de eso. El fue el único superviviente. Resulta un personaje temido, odiado y respetado casi a partes iguales por los habitantes de Tortuga y Port Royal. La opinión de los contrabandistas es más relajada, ya que se limita a entorpecer sus negocios; pero con los piratas es inflexible, cruel y rayano en la ilegalidad, pues su tripulación y él se toman en muchas ocasiones la justicia por su mano. Estos detalles no son conocidos por el público en general, de modo que los aventureros no tienen por qué conocer nada sobre este individuo, ni por qué acertar a la hora de entablar conversación con él.

Van Buren podría definirse como un tipo digno, valiente, relativamente honrado y, aunque peligroso, sólo lo es en defensa propia. No le gustan las bromas, pero puede encontrarse en él a un valioso aliado. Contestará a cualquier requerimiento que se le realice de manera educada y explicando las razones por las que precisan tal información. A la violencia responderá con más violencia y, en caso de complicaciones legales, no debe olvidarse que su patente de corso fue expedida por el gobernador de Santo Domingo, estando respaldada por la Audiencia de dicha ciudad, la más alta instancia administrativa española de todo el Caribe (*ver pág. 51 del libro básico para comprobar el ámbito de la audiencia de La Española*). Varios de los componentes de su tripulación se encontrarán no demasiado lejos del capitán van Buren, dispuestos a cubrirle las espaldas.

Los motivos de sus tratos con don Guzmán eran los puramente comerciales, intentando además descubrir el verdadero carácter de los negocios ilícitos del orondo y difunto mercader. En realidad, van Buren sospechaba de cierto juego sucio por parte de Guzmán, ignorando si se trataba de simple contrabando (lo que se solucionaría con una cierta contribución a sus arcas, el "Virgen del

Carmen” precisaba un cabrestante nuevo) o de tratos con los piratas (sin arreglo posible, excepto la horca). Don Guzmán por su parte deseaba hacerse con toda la información posible que van Buren pudiese facilitarle sobre el asalto de la tripulación de *Ojos de Perro* al mercante francés donde viajaba Othmán, ya que pensaba continuar su búsqueda. Tal vez sobreviviese al naufragio (así ha sido) y planeaba enviar una nueva misión para encontrarle y traerle a La Habana, donde comenzaría a invertir en plantaciones de café. El único trato en firme que mantenía van Buren con don Guzmán era la promesa de conseguirle doscientas toneladas de semilla de café de las colonias francesas, principalmente Martinique y Guadeloupe. Sí, por supuesto que esto sería contrabando, pero no es un delito “serio” según las particulares normas seguidas por van Buren y además le permitiría profundizar en los manejos de Guzmán. Aunque ahora este negocio, por el que pensaba obtener sus buenas ganancias y que ya estaba apalabrado con sus contactos franceses, se ha quedado en nada por la muerte de don Guzmán, sobre cuyo particular no sabe nada.

La información más importante que puede ofrecer es sobre Othmán y sobre Montcalm; no será gratis, pero no es necesario que la paguen con dinero, o sólo con dinero. El dato de que han sido invitados a Tortuga puede resultarle de gran interés:

-“¿Montcalm? Esa sabandija con aires de gran señor... se encuentra enemistado con el jefazo de los hermanos de la Costa, el tal Granmont. El mismo gobernador de Haití, Monsieur de Pouançay, se encuentra ahora en una posición difícil ya que ha conseguido enemistarse a la vez con París... su nombramiento no fue excesivamente legal ¿sabéis? y con Granmont, con este último a cuenta de Montcalm. Por lo visto, ese señorito consiguió engatusarle en sus manejos, pero luego se ha revelado más débil que Granmont... Vamos, que ha perdido la partida. Ahora Pouançay quiere su cabeza, Granmont también y yo le busco por la recompensa. Mala suerte para él, alguno acabará por lograr su objetivo.

¿Confiar en él? Antes lo haría en una docena de tiburones”

-“Hace algunas semanas, un mercante francés fue atacado por un barco pirata. Según los registros del gobernador francés de Martinique, los relatos de los supervivientes hablan de piratas dirigidos por un español, que yo por mi parte he conseguido identificar como “Ojos de Perro”, un filibustero de tercera que ocasionalmente realizaba pequeños encargos para don Guzmán. Pues bien, el asalto fracasó debido a una repentina tormenta que hizo naufragar el mercante; los piratas debieron retirarse. Curiosamente, en el informe se señala que los piratas estaban esperando al buque francés y que no les interesaba un simple asalto, sino que iban tras uno de los pasajeros, al parecer un turco. Extraño, ¿verdad?

El abordaje se produjo a la altura de la isla Dominica, en su costa este, la denominada “Costa del Dragón”. Si ha habido más supervivientes, se encontrarán



allí... Y quizás hubiesen preferido ahogarse: la isla Dominica, aunque supone la primera tierra que tocan las flotas españolas tras su largo viaje desde la península, continúa sin ser colonizada y fieros caribes antropófagos habitan su interior.”

-“¿Qué os parecería tenderle una trampa a Montcalm? Su navío es una fragata, pero si conseguís alejarle de ella en un punto concreto... mis hombres y yo nos encargáramos del resto?”

La formulación concreta del trato sobre el apresamiento de Montcalm (lo mismo que acceder o no a dicho trato) queda a la discreción de los P.J. El interés de van Buren estriba en hacerse con el pirata, aunque tal vez piensen que de Montcalm puedan obtener más dinero (en principio sería así). Si no deciden aliarse con van Buren, éste abandonará el lugar airado y precipitadamente. Por cierto: se han hecho un enemigo, el flamenco no guarda sino desprecio y venganza para los piratas y amigos de los piratas.

El plan concreto, caso de haberlo, puede variar en su preparación. Una posibilidad consiste en hacer partícipe a van Buren de todo lo que saben hasta el momento, invitación a Tortuga incluida. Van Buren se comprometerá a conducirles hasta dicha isla y de seguirles luego hasta Dominica si deben ir allí en busca de Othmán. Duda mucho que la situación actual de Montcalm le permita abandonar Tortuga para empeñarse en un viaje de rescate hasta las Pequeñas Antillas; según su criterio, la cantidad de intrigas que necesitará para evitar perder la cabeza a manos de Pouançay o Granmont le mantendrá clavado en Basse-Terre (la “capital” de Tortuga) hasta que se decida su situación, a no ser que decida huir. Bien pueden entonces viajar a Dominica, buscar a Othmán y citar a Montcalm en un punto bien discreto de la costa haitiana para ofrecerle los resultados. En ese lugar estarán él y sus hombres dispuestos para capturar a los piratas, vivos o muertos.

¿Qué deciden?

LOS VIAJES

Consúltense ahora la tabla de distancias de la pág. 181 de **¡Piratas!** o la versión mejorada que acompaña a las pantallas. En dicha tabla vemos que la distancia entre La Habana y Tortuga es de 650 millas marítimas. El número de días que tarden en recorrer dicha distancia será, evidentemente, el resultado de dividir esa cifra entre el número de millas que recorra diariamente el navío empleado.

Ejemplo

Si aceptasen viajar en la balandra de van Buren (*recién pintada y disimulada para la ocasión con un aparejo nuevo, los piratas no serán capaces de descubrir su verdadera identidad*) cuya velocidad es de 10 (*el máximo para una balandra; ya viste en la pág. 171, punto g*) del libro básico que por un recargo del 200% sobre el precio base, cualquier navío puede desarrollar 2 nudos más de velocidad, así que la “Virgen del Carmen” costó 12.000 pesos, más los 400 adicionales de reforzarla para soportar el uso de la artillería) pueden cubrir diariamente una distancia de 200 millas. Esta cifra la hemos obtenido multiplicando la velocidad, 10 millas/hora, por el número de horas diarias de navegación, 20 en este caso (*aplicamos 10 horas diarias para la navegación costera y 20 si se realiza en alta mar*). Por lo tanto, 650 entre 200 nos arroja un total de algo más de 3 días navegando... si no surge ninguna complicación como pueda ser el tiempo adverso, encuentros, etc.

Podemos incluir una serie de dificultades modificando la velocidad de la balandra con los posibles resultados obtenidos en las tablas de tiempo atmosférico (págs. 177-78) o aplicando la penalización que conlleva navegar en dirección Oeste-Este (*como se dice en la nota a la tabla de la pág. 177*). En todo caso, entre 4 y 7 días de navegación.

Utilizar otro navío también será posible, tal vez convenciendo a unos pescadores o robando un bote, asaltando una pinaza, “secuestrando” una balsa, etc.

Más adelante, en el capítulo apropiado, calcularemos el viaje desde Tortuga a Dominica. No debes olvidar la posibilidad de que los P.J. decidan ir directamente a Dominica a buscar a Othmán, claro que... ¿qué harían entonces con él? Según el relato de Montcalm, sólo él sería capaz de aprovechar sus conocimientos sobre el “traidor” español. Vamos, que resultaría muy posible que hubiesen hecho toda la investigación en balde sin, tal vez, ni siquiera posibilidad de obtener ninguna recompensa. Van Buren les animará a viajar a Tortuga, donde pueden conseguir información y sacar toda la tajada posible de la situación de Montcalm.

DOÑA INÉS EN EL CONVENTO

Mientras tanto, bien sea antes o después de lo ocurrido, tengan o no los P.J. (o alguno de ellos) implicación di-

recta en tal hecho... doña Inés será visitada en el convento por *Ojos de Perro* y varios de los miembros de su tripulación. La visita será nocturna y bastante cortés; de hecho sólo implica un escaló de la tapia, una serie de apasionados abrazos entre Inés y el pirata y diversos sustos para las hermanas que puedan despertarse... ¡Ah! y el joyero de doña Inés también les acompañará en el viaje.

Desde el punto de vista de las monjas, doña Inés estará siendo secuestrada por un hombre malvado y por su cuadrilla de secuaces. Dios sabe con qué oscuras y pecaminosas intenciones. ¿No podría haber elegido para tan duro trance a alguna de las otras? La criada de doña Inés también será secuestrada...

“...gemían grandemente y parecían sofocarse ambas damas, por lo que pienso que derivaban amargo dolor de tal irreverencia.”

Sor Angustias,
madre superiora.

El hecho es que doña Inés y Margarita, encantadas de la vida, serán al fin visitadas por *Ojos de Perro* y seis de sus muchachos dispuestos a conducir las a Tortuga. Inés, preparada para la ocasión, habrá reunido todo el efectivo posible en forma de joyas y dinero; el resto de sus propiedades serán vendidas más adelante, cuando pueda asegurarse del amor que el pirata siente por ella... doña Inés es todo menos tonta.

Puedes elegir el momento más oportuno para desarrollar esta escena. Incluso prepararla con antelación difundiendo rumores de que extraños personajes vigilan el convento desde que doña Inés se refugió en él. Según como prefieras llevarla a cabo, los P.J. pueden encontrarse con *Ojos de Perro* y sus piratas preparándose para entrar en el convento, saliendo ya con las damas en brazos o al amanecer, cuando las monjas den la alarma sobre lo sucedido y les cuenten su particular versión de los hechos.

¿Qué noche ocurrirá esto? La que mejor se adapte a tu ritmo del relato, pero te recomendamos que este “rapto” tenga lugar durante las mismas horas en que don Alvaro prepare la gran explosión, es decir, la primera noche tras el funeral de don Alvaro. Tal vez el personaje por quien doña Inés manifestase cierto (falso) interés se haya separado del grupo principal y se encuentre por allí, siendo testigo de todo y creyendo, como las monjas, que se trataba de un rapto verdadero. ¿Cómo actuará? ¿Les seguirá hasta el bote que espera al grupo en una cala cercana a la ciudad? ¿Oír cómo el capitán ruge que su destino es Tortuga? ¿Se enfrentará al grupo valientemente en defensa de su dama?

POSIBLES CONSECUENCIAS

En principio no resulta recomendable una confrontación directa entre *Ojos de Perro* y los P.J., al menos no todavía, siendo preferible reservar este particular para más

adelante. La situación puede solventarse incluyendo una persecución (por ejemplo porque los piratas dispongan de caballos, o de un carro, o de un coche de caballos que sería lo más lógico) y permitiendo a los raptos que, en último término, se salgan con la suya tras intercambiar algunos disparos, insultos y varios golpes.

Si parece evidente que *Ojos de Perro* va a salirse con la suya, doña Inés increpará a los P.J., tildándoles de bobos y calzonazos y de dejarse utilizar. Un par de bur-las más de este estilo y la dama desaparecerá con su galán rumbo a Tortuga. En el caso de darse una confrontación abierta entre varios de los P.J. (o todos) y *Ojos de Perro* y sus boyz, no acabes con los jugadores si estos van perdiendo, deja que los piratas hagan unas risas a su cuenta, les desvalijen y así quede todo para una ulterior venganza.

Si son los P.J. quienes van ganando, *Ojos de Perro* huirá raudamente de allí, lo mismo que sus hombres. Puestos a elegir entre doña Inés y su cofre de joyas, elegirá este último. El desenlace de esta posibilidad será la huida del pirata (que ya no aparecerá más en esta historia) y el rescate de doña Inés del charco de barro al que la habrá arrojado su amante. A partir de aquí, conseguir la confesión de tan pérfida dama no supondrá excesivos problemas... ¿O tú, D.J., tienes otros planes?

Por cierto, en el relato de las monjas aparecerá este dato: hablaron de llevarse a las inocentes criaturas secuestradas a Tortuga, la terrible guarida de los filibusteros.

Nuestro consejo es éste: si los P.J. no están divididos en grupos y manejan sin problemas a don Alvaro y su gente, no permitas la confrontación directa con los "raptos", déjala para Tortuga. Si, por el contrario, alguno de ellos se encuentra cerca del convento, introduce un poco de diversión a su costa, descubriéndole la verdadera naturaleza de los manejos de doña Inés. las posibles variables intermedias quedan a tu entera disposición.

UNA MOSCA COJONERA: JUAN LOBERO EL FAMILIAR

Y, para concluir este capítulo, un pequeño detalle más, pensado casi única y exclusivamente para tu deleite y escarnio de los P.J. La Habana es una gran ciudad, con un rígido orden moral y social, donde la vida se desarrolla convenientemente marcada por todo tipo de normas y convenciones: sociales, religiosas, administrativas, etc. Por una parte, la Justicia se encargará de reprimir aquellas manifestaciones o comportamientos de los aventureros (como andar por la calle con pistola al cinto, o llevar espada si no se es caballero, o portar libremente y a la luz del día un machete...); por otra parte, la Santa inquisición se ocupará de otro tipo de detalles:

El calendario de la aventura depende de ti, pero ¿Has intercalado algún domingo o fiesta de guardar? ¿Ya han ido a misa tus muchachos? Si no lo han hecho, tal vez alguien se haya enterado y transmitido su denun-

cia a los agentes de la Inquisición... ¿Blasfeman en público o en privado? ¿Guardan la debida compostura, decoro y respeto a los santos, personas y lugares sagrados?

Si fallan en este tipo de comportamientos, eres muy libre de introducir (manejando sus intervenciones desde el aspecto más lúdico o más trágico y amenazador, según prefieras) a este personaje, Juan Lobero, el familiar de la Inquisición.

Un "familiar" es un agente civil de la Santa Inquisición, una suerte de policía religioso respetado y temido por su potestad de denunciar a cualquiera (que no fuese de alto rango, como siempre) por causas tales como herejía, desprecio a la religión y sus dogmas, blasfemias, pecados, etc. En un ambiente tan relajado como el de La Habana no tiene mucho trabajo, la verdad, pues la gente (familiares incluidos) no se toman muy en serio tales asuntos y, llegado el caso, todo puede arreglarse mediante el adecuado soborno (donativo para la iglesia de san Lucas, para los huérfanos de san Rafael,...). Pero la situación cambia cuando hablamos de recién llegados a la ciudad, tal vez extranjeros, tal vez herejes... y mezclamos en ello a Juan Lobero.

Intervendrá en cuantas ocasiones estimes oportuno, saliendo de debajo de las piedras si es preciso. Presentará la situación de los P.J. como más grave de lo que verdaderamente pueda ser para, al final, llegar a un acuerdo con ellos y que purguen sus culpas con una multa. Si le desobedecen, atacan o pasan de él, aparecerá con rapidez un cuerpo de guardia listo para obedecer sus órdenes y el infractor acabará arrojado a una de las celdas de la Inquisición, donde ni las ratas sobreviven más de una semana.

Su tarifa es la siguiente:

-por blasfemia, 1 peso; reincidentes, 5; blasfemia en grupo (descuento), 6 pesos.

-por saltarse un oficio religioso, 2 pesos por persona; reincidentes, 10 pesos.

-actitud irrespetuosa hacia personas o lugares consagrados, 10 pesos por persona; reincidentes, 25 pesos.

-pública manifestación de opiniones heréticas, algo muy grave, 100 pesos o cárcel inmediata.

Se admiten los pagos aplazados y, en caso de pequeños y reiterados errores, puede llegar a hacer un descuento.

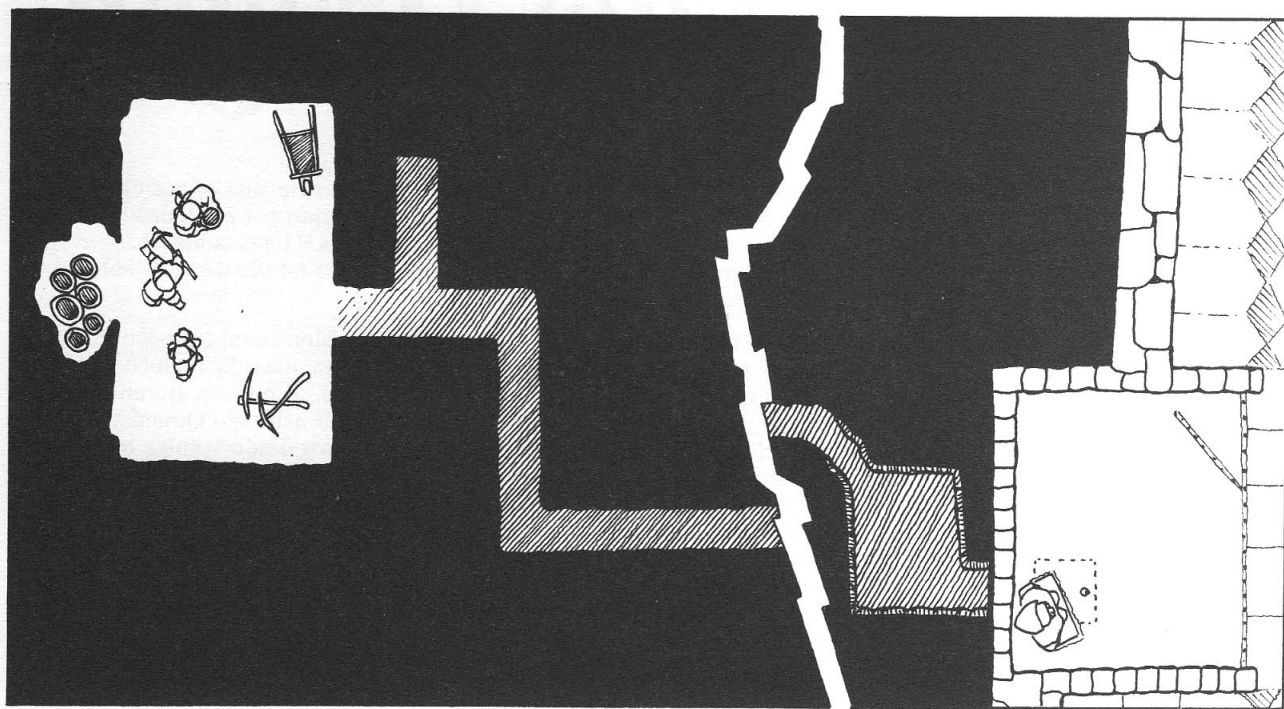
-*"Hmm, veamos: grupo de extranjeros y un caballero español; no señor, con usted no va la cosa, discúlpe-me... pero ustedes, mal veo su situación. ¿Escocés me dice? Será entonces presbiteriano, supongo. ¿Y es hereje de nacimiento o fue bautizado como católico?... Pues eso no presagia nada bueno, amigo mío; vamos, que le veo echando humo... Y además, ¿a qué iglesia acudió el domingo, día del Señor? ¿Cómo, que no asistió a los oficios divinos? Esto va a ser causa de auto de fe... aunque tal vez podamos arreglarlo... la Iglesia precisa de todo tipo de ayudas para sostener sus múltiples obligaciones y si la limosna es grande y ofrecida con muestras de contrición, el pecado se atenúa. ¿Pero confíesese usted, grandísimo hereje!"*

LA HABANA Y LOS SOBORNOS

Por lo demás, haciendo ahora referencia al resto de reglamentaciones, ha de tenerse siempre en cuenta la importancia de la clase social a que pertenezcan los supuestos infractores. No es lo mismo una falta cometida por un caballero (que no es considerada como falta, sino mero descuido) o por un villano. Tampoco debe desdenarse la posibilidad de llegar a un acuerdo, a cualquier tipo de acuerdo, mediante la vieja fórmula de "poderoso caballero es don Dinero". Entonces como ahora, dinero habla y el adecuado empleo de habilidades tales como Diplomacia, Bajos Fondos, Charlatanería o Convencer,

apoyadas por una bolsa llena, abrirá puertas, desatará lenguas, descubrirá secretos, deshará lealtades y conducirá virtudes directamente a las manos de los P.J. La clave para solucionar cualquier tipo de problema estriba sólo en sopesar adecuadamente al interlocutor y ajustar el precio por el que esté dispuesto a venderse... y hacerlo con estilo, como todo.

Claro, que para sorpresa de propios y extraños, todavía quedan individuos honrados e íntegros, como el alguacil Tellauche/Catalina de Igartua y tal vez media docena de personas más.





La Costa del Dragón

o menos solventados los pequeños problemas dejados atrás en La Habana o, por el contrario, pendientes tan sólo de que el relato de los hechos y el informe ofrecido por el alguacil Tellaeche les encumbre hasta posiciones de fama, respeto y poder en capital, los P.J. pueden acabar navegando rumbo a Tortuga. Tal vez lo hagan en la balandra de van Buren o tal vez se vean obligados a emplear otro medio de transporte si no aceptaron tratar con él.

Ya dijimos que el corsario flamenco está interesado en atrapar a Montcalm; tampoco le disgustaría echarle mano a *Ojos de Perro*, por quien los franceses ofrecen ya una ridícula recompensa de 100 kilos de tabaco (500 pesos), pero esa no es la pieza importante. Y no, van Buren no puede acompañarles hasta la Costa del Dragón, en Dominica, para buscar al náufrago Othmán, si es que está por allí. Su deber le reclama para que vigile el paso de filibusteros desde Tortuga hasta Cuba. Hace tan sólo dos años, Santiago de Cuba y todo el sur de la isla se estremecía y palpitaba de terror, siendo pasado a sangre y fuego por Fransquenay y otros piratas. No, deberán llegar a un acuerdo con Montcalm para que les facilite una embarcación en la que puedan viajar hasta Dominica o a donde sea oportuno, recabar toda la información posible sobre los náufragos del mercante francés y, si el destino les acompaña, rescatar a Othmán, a quien recomienda que maten tras la detención de Montcalm ya que le parece innoble emplear tales sucios medios de enriquecerse (si le han contado el cuento de Montcalm sobre el pobre Othmán). Su propuesta es la siguiente:

“Os esperaré, dentro de quince días y durante los quince amaneceres siguientes, en el cabo más occidental del norte de Haití, a medio día de navegación desde Tortuga. Atraeréis allí a Montcalm para entregarle al árabe; supongo que no le agradaría demasiado que sus camaradas se enteren de sus manejos y puedan pisarle de nuevo el negocio; supongo tan solo. Puedo facilitaros un mapa del lugar y una carta de presentación para el gobernador francés de Fort-de-France en Martinique... tal vez os resulte necesaria. Pero recordad que estos documentos, si son hallados por los filibusteros de Tortuga, supondrán vuestra muerte y ésta no será limpia, ni rápida. Los beneficios, a medias, ¿qué decís?”

Los P.J. no tienen por qué decidirse ahora, pueden hacerlo perfectamente más adelante, según cómo vayan viendo las cosas. Eso sí: deberá parecer que se deciden ahora, van Buren no es un hombre que admita chiquilladas por parte de nadie. Si intentan darle largas al asunto, se arriesgan a ser abandonados en un islote con una botella de agua... ¡Y a que el islote sea de los que quedan cubiertos por la marea alta! Si acceden al trato, aunque sea con los dedos cruzados, van Buren les conducirá de noche al interior del puerto de Basse-Terre, la capital de Tortuga, dominado por la imponente mole de roca sobre la que se alza el fortín residencia del gobernador pirata de la isla,

Granmont de la Motte, mortal enemigo de Montcalm...

- "...Pero tales enemistades no se dirimen en Tortuga. Hasta un tiburón necesita un lugar donde reposar."

van Buren, corsario.

EJEMPLO DE VIAJE

Incluimos ahora un modelo de periplo naval La Habana-Tortuga en la balandra de van Buren. Detallaremos todas las tiradas que sean precisas para llevarlo a cabo. En tu partida puedes solventarlo con un simple fundido en negro o utilizar algunas o la totalidad de las reglas que te exponemos aquí.

La distancia total es de 650 millas. La dirección es Oeste-Este, con una primera etapa navegando rectos hacia el Este; otra hacia el SE, paralelos a la costa de Cuba; de nuevo otra hacia el Este, paralelos ahora a la costa de La Española y un pequeño tramo hacia el Norte, derechos a Tortuga.

1er. día: Tirada sobre Fuerza del viento y velocidad (pág. 177 o Pantallas): 2D10, resultado 12, normal. No incide sobre la navegación. Tirada sobre en la tabla de Dirección del viento (pág. siguiente o Pantallas, ya habrás visto en la corrección que el último resultado de esta tabla **no es O sino N**, disculpas por el error): 2D10, resultado 17. ¡El viento sopla del Oeste! Navegamos con el viento a favor, ya que nosotros viajamos de Oeste a Este y el viento hace lo mismo; pero nos viene justo por la popa, así que las velas delanteras se quedan sin impulso, todo el viento es únicamente captado por las traseras, perdemos 2 nudos de velocidad, pasando de 10 a 8.

Recuerda que lo usual, como se explica en la nota de la tabla de Fuerza del viento y velocidad, es que el viento sople del E, esto es, en dirección Este hacia el Oeste, el sentido contrario a nuestro viaje. Después de todo hemos tenido suerte. Y, por supuesto, simplificamos al máximo las direcciones, como si estuviésemos navegando en línea recta.

No utilizamos la tabla intermedia, la de Cambios en la dirección del viento, ya que implica cambios cada hora, más adecuados para una pequeña travesía o un combate que para un viaje de varios días.

Por todo lo dicho, hoy avanzamos 160 millas (8 nudos x 20 horas)

-encuentros: Empleamos la última tabla (1680-1720) de la pag. 189 o las Tablas de las Pantallas: 1D10 antes de nada para ver si hay encuentros, resultado 8; en alta mar eso significa que no hay encuentros. Mejor.

2º día: Nos quedan 490 millas por cubrir. Repetimos los pasos anteriores. Fuerza del viento y velocidad: 10, normal, sin cambios. Dirección del viento: 11, del Este. Aunque ya navegamos en dirección SE, paralelos a la costa de Cuba, todavía avanzamos en su contra, puesto que su dirección debería ser NO o SO para que lo reci-

biésemos de través (*colócate sobre la rosa de los vientos de la pag. 175, lo visualizarás mucho más fácilmente*). La velocidad queda reducida a 1/3 del total, es decir, 3 nudos y gracias a que llevamos aparejo triangular. Hoy avanzamos 3 x 20, 60 millas.

-encuentros: 1D10 antes de nada para ver si hay encuentros, resultado 4; en alta mar eso significa que no hay encuentros, pero por los pelos.

3er. día: Nos quedan 430 millas por cubrir. Fuerza del viento y velocidad: 7, brisa, velocidad reducida a 1/2. Dirección del viento: 11, del Este. ¡Nuevo argh!. De 5 nudos por la brisa pasamos a 1/3 de los mismos por navegar contra el viento... 1 nudo. Hoy avanzamos 20 millas. Pero no os alteréis.

-encuentros: 1D10 antes de nada para ver si hay encuentros, resultado 10; en alta mar eso significa que no hay encuentros, tampoco estamos de humor.

4º día: Nos quedan 410 millas por cubrir. Fuerza del viento y velocidad: 10, normal. Dirección del viento: 18, del NO. ¡Al fin, tope favorable! 10 nudos x 20 horas = 200 millas.

-encuentros: 1D10 antes de nada para ver si hay encuentros, resultado 5; en alta mar eso significa que no hay encuentros.

5º día: Nos quedan 210 millas por cubrir. Fuerza del viento y velocidad: 7, brisa, velocidad reducida a la mitad. Dirección del viento: 13, del E, en contra; el mismo resultado que el 3er día. Avanzamos 20 millas.

-encuentros: 1D10 antes de nada para ver si hay encuentros, resultado 8; no hay encuentros.

6º día: Todavía nos quedan 190 millas de viaje. Fuerza del viento y velocidad: 11, normal. Dirección del viento: 12, del Este, en contra; el mismo resultado que el 2º día, avanzamos 60 millas. Poquito a poquito...

-encuentros: 1D10 antes de nada para ver si hay encuentros, resultado 5; no vemos a nadie.

7º día: 130 millas tienen la culpa, pero La Española ya está a nuestra vista por el lado de estribor. Fuerza del viento y velocidad: 18, galerna. ¡Glups! Velocidad reducida a la mitad más tirada de Capitanear de van Buren; obtiene un $4 + 3 = 7$, espléndido ya que su nivel es de 14. Ahora, tirada sobre el nivel de resistencia de la balandra modificado por la Categoría de éxito (*para todo este proceso, ver pag. 178*) o sea, sobre $12 + 7 = 19$; 9, no problema. Dirección del viento: 6, EN, el viento no nos viene directamente en contra, sino *de través*, lo que no tiene ningún efecto sobre nosotros, ya que nuestro aparejo es triangular. Hoy avanzamos, a pesar de todo, $5 \times 20 = 100$ millas. Ya casi está hecho.

-encuentros: 1D10 antes de nada para ver si hay encuentros, resultado 10; si esto fuese una travesía dedicada a la captura de presas... los marineros ya estarían impacientándose.

8º día: ¡Sólo 30 millas! Fuerza del viento y veloci-

dad: 12, normal. Dirección del viento: 17, del Oeste; en principio lo recibiríamos en popa cerrada, pero (*es un pequeño detalle que daría igual ya que, sea como sea, hoy llegamos a nuestro objetivo*) en realidad estaremos virando hacia el Norte para enfilar Tortuga directamente: el viento lo recibiríamos de costado.

-encuentros: 1D10 antes de nada para ver si hay encuentros, resultado 1; resulta hasta lógico, a tan poca distancia de Tortuga, veamos de quién se trata: 14, un buque inglés. Nueva tirada: 2, una simple pinaza...

"Os desembarcamos y luego tal vez vayamos a por ella... Buena suerte."

TORTUGA POR LA NOCHE

El piloto de van Buren conduce a una camuflada "Virgen del Carmen" hasta el mismo corazón de la guarida filibustera: Tortuga o, más concretamente, el puerto de su capital, Basse-Terre, el único de toda la isla capaz de albergar navíos de gran tamaño. A lo largo y ancho de esta isla de 300 km² existen diversas plantaciones de caña de azúcar y tabaco y pequeñas aldeas de filibusteros (que no ya bucaneros, puesto que pelean como auxiliares a las órdenes del rey de Francia y, en muchas menos ocasiones, del rey de Inglaterra, mientras que los verdaderos bucaneros no conocían más verdad que "**Ni rey, ni amo**"), pero la única población de importancia de Tortuga es esta pequeña ciudad, crecida al amparo de un magnífico puerto y vigilada por una pequeña montaña escarpada de cima plana, donde se alza el Fort de Rocher, el fuerte de la roca, residencia del gobernador filibustero, independiente del gobernador de Haití.

Los vigilantes del puerto reciben la contraseña adecuada por parte del piloto de van Buren, quien ya no se encuentra a la vista. El barco fondea en la bahía, bajo la peligrosa vigilancia de los cañones del fuerte sobre la colina y los P.J. son desembarcados en el bote de la balandra, tras remar junto a la media docena de barcos, no demasiado grandes, allí anclados. Un apretón de manos y una rápida despedida en la oscuridad es todo lo que les queda para darles ánimo. ¡Están en Tortuga! ¡Mejor será que cuiden sus bolsas y sus cuellos! Antiguamente, en los tiempos de los verdaderos bucaneros, ninguno de ellos robaría a otro en la isla; tampoco se permitirían muertes, ni mujeres, que sólo traen disgustos... Pero hoy en día, hoy las cosas han cambiado.

Basse-Terre es una pequeña ciudad de alrededor de mil habitantes. La población fluctúa enormemente, pudiendo descender hasta menos de la mitad de esta cifra durante las animadas temporadas de guerra entre dos o más potencias, cuando los filibusteros salen todos a navegar. En total, debería tener entre 2.500 y 3.000 habitantes filibusteros, pero muchos de ellos están en Haití, navegando o en el esparcidos por las demás colonias francesas. A Port Royal (o Port Royale, como le dicen ellos) ya casi no se acercan, puesto que su gobernador no les ve con buenos ojos y les tolera menos aún que a los filibusteros ingleses, lo que ya es decir.

Las mujeres (más o menos esposas de los marinos), las esclavas y sirvientas mulatas e indias, los taberneros y los comerciantes forman, junto con los ancianos y los heridos, esa clase de filibusteros denominada *pobladores*, los habitantes permanentes de las guaridas piratas. En Basse-Terre, que atraviesa ahora uno de sus momentos más alicaídos, el distrito más animado es el ocupado por el paseo de la Cabeza del Perro, la calle que bordea el puerto, donde se agolpan las tabernas puerta contra puerta, donde abundan los prostíbulos y donde puede comprarse y venderse cualquier mercancía a una fracción de su valor. En todos estos lugares hacen rebaja a quien ofrezca pagar con buenas piezas de oro español, algo que cada día escasea más en toda la isla. El ambiente de decadencia, apatía y deterioro es visible y palpable; las calles aparecen desiertas, silenciosas y sin vida. Sólo la luz que se filtra por las ventanas de las tabernas y los ruidos procedentes de ellas dan fe de que se encuentran en un lugar habitado.

ENCUENTROS

La principal motivación de los jugadores consistirá en encontrar a Montcalm, hacerle partícipe de la información que hayan podido reunir (en la medida que ellos estimen oportuno) y solicitar de él una embarcación para partir en busca del naufrago Othmán. Como motivación secundaria, tal vez Inés de Castro y *Ojos de Perro* se encuentren también por allí; ellos decidirán lo que hacen.

Pero la información es poder; saber más sobre lo que allí sucede puede convertirse en la diferencia entre la vida y la vida sin un ducado, que es peor que la muerte. Soborna, que algo queda; pero con precaución, que nadie les conoce en Tortuga y todos les mirarán con suspiración...

"Y vosotgos, hip, ¿de qué tgiplulación sois?... ¿Una copa de gon? Megçi camagadas, lo ciegto es que me estaba haciendo falta... desde que pegdí la mano deguecha no me sale nada a deguechas, como se dice, ja, ja, ja... ¿Me pgestaguáis un pag de pesos paga pagagme un gaffio?"

¿Qué si he navegado con Montcalm? No, pego no me impogtaguía. Con esa fgagata suya que muchos gobegnadogues suspigaguían pog teneg, no hay navío que se le guesista. El mismo Gganmont se lo pensagá dos veces antes de declagagse en público en su contga... Además, paguece un capitán osado y hongado. Un vegdadego caballego fgancés, no un simple advenedizo...

Gganmont de la Motte, nuestgo almigante está en su contga, sí... El asunto, ¿otgo ggog camagadas? el asunto es que Montcalm tuvo una tempogada en la que ega el niño bonito del gobegnadog de Haití, ese peggo de Pouançay. Montcalm loggó conseguig de él pgéstamos pog valog de muchos, muchos luises confiando en un misteguioso negocio que, al final, se fue a la pogga. ¿Compgendéis? Pouançay se apoyó en Montcalm a fin de minag la posición de Gganmont como lídeg de los Hegmanos de la Costa, pego al no guecibig el pago de los pgéstamos... Su situación es muy apugada y paga

conggaciagse de nuevo con Gganmont, éste le pide la cabeza de Montcalm. De modo que el elegante capitán Montcalm sólo puede confiag en la exagegada cantidad de cañones de su fgagata, ¿de dónde la sacagúa?, y en la decgecie lealtad de sus hombges...”

Otras consultas vendrán a confirmar la misma versión, algunas de ellas con marcadas tendencias de simpatía hacia Montcalm (las menos) o hacia Granmont (las más), haciendo éstas últimas especial hincapié en la desmedida ambición de Montcalm y barajando la posibilidad de que se encuentre loco, realmente loco, al enfrentarse a Granmont (y nosotros sabemos que sí lo está). Nadie apoyará a de Pouançay por sus intentos de controlar a los filibusteros, de hecho, se comenta que dentro de poco será sustituido por un nuevo gobernador enviado desde París.

-Inés de Castro y Ojos de Perro.

Un hipotético encuentro con Inés, su criada Margarita o el propio pirata dependerá en gran medida de cómo hayan quedado las cosas en La Habana. Sobre el “ayudante” de los P.J., Contreras, suponemos que hace ya tiempo habrá sido eliminado por los jugadores; no es que sea obligatorio, pero tiende a pasarle a los P.N.J. (al menos a los de mis partidas de prueba). Si esto no ha sido así nos alegramos por él, habrá desertado del bando jugador antes de viajar a Tortuga, probablemente en el momento del “raptó” de doña Inés.

¿Cómo desarrollar una posible escena entre la mujer que les introdujo a todos en este asunto y los jugadores? Ahora ya sabemos que lo único que pretendía doña Inés era ganar tiempo, quitarse de encima al inoportuno enemigo de su marido y elevar a definitivo su estatus como amante del atractivo *Ojos de Perro*... además de intentar conseguir lo que pudiese del arriesgado negocio emprendido por su marido. De momento disfruta de su reciente viudedad y de su reciente consorte. Ahora bien, si deseas elaborar un poquito más toda la trama, te ofrecemos una serie de ideas de entre las que puedes elegir aquella que más te atraiga.

-Idea 1, Venganza y Desprecio

Los P.J. observan cómo una conocida suya, la criada Margarita, se dirige a través de la calle a una taberna donde adquiere un barrilito de ron. Acto seguido, cruza de nuevo la calle y regresa a una posada, convertida en nido de amor de doña Inés y *Ojos de Perro*, con cuatro o cinco hombres de éste en su planta baja. Margarita no les ha visto. A continuación puede desarrollarse una amena conversación, un osado asalto de la posada, un frío intercambio de amenazas...

No olvidemos que si bien doña Inés puede intentar alertar al resto de los filibusteros (*¿la creerán?*) sobre las posibles intenciones de los P.J. o acerca de la identidad de alguno de ellos (*un noble español, por ejemplo*) su consorte también tiene mucho por lo que callar... no en balde fue él quien asaltó el mercante en el que viajaba Othmán, el experto contratado a precio de oro por

Montcalm, dato que el pirata francés desconoce y que tal vez estaría dispuesto a pagar muy, pero que muy bien.

-Idea 2, Desprecio y Venganza

El planteamiento opuesto al anterior. Margarita observa cómo los P.J. son desembarcados en el muelle y corre a advertir a su ama; ésta, intrigada aún por los oscuros manejos de su marido, decide enviar a *Ojos de Perro* y sus hombres a charlar amigablemente con los jugadores. Un poco de revuelo en la parte trasera de algún callejón y, capturados vivos de ser posible, se permitirá con ellos una pequeña charla. ¿Les torturarán para arrancarles todo cuanto saben o llegarán a un acuerdo para buscar a Othmán por cuenta de doña Inés? ¿¿Qué te parece más apropiado?

-Idea 3, Desprecio y Desprecio

Los P.J. se topan de bruces con una escena que puede les regocije: los escasos hombres de *Ojos de Perro* son arrinconados en una sangrienta escaramuza callejera por los filibusteros de Montcalm. Doña Inés trata de ocultarse tras una columna y su amante intenta huir por todos los medios. ¿Cómo iba a saber él que Montcalm tenía intereses en el barco que atacó por cuenta de don Guzmán? Inés, descubriendo a los aventureros, les suplica ayuda. ¿Serán capaces de arreglar la situación entre Montcalm y *Ojos de Perro*? O, más bien, ¿les interesará hacerlo? Un buen dilema para aquellos personajes de supuesto buen corazón y comportamiento caballeroso.

-Idea 4, Venganza y Venganza

Al parecer, un emisario de Montcalm esperaba su llegada. Pedirá a los P.J. que le sigan, conduciéndoles al sótano de una destartada casa donde les esperan... sorpresa, sorpresa... doña Inés y Montcalm, cogiditos de la mano y entre arrumacos. La pareja, que comparte ahora toda la información de la que disponían por separado, sólo espera a los jugadores para encargarles dos trabajos:

Uno, que encuentren y acallen a *Ojos de Perro*, quien ha logrado huir en su pinaza junto con algunos hombres. Montcalm quiere su cabeza por venganza, doña Inés para olvidar que le amó. Dos, que continúen siguiendo el rastro de Othmán y lo conduzcan a Tortuga en caso de hallarle.

más adelante encontrarán al aturdido, empapado y desgraciado ex-amante de doña Inés, quien no ha podido huir de la isla, pues al intentarlo encalló su barco. Solicita la ayuda de los P.J. y les ofrece sus servicios.

Algunas claves

Decidas seguir la escena que decidas, dos cosas deben

servirte de guía y quedar bien claras para los personajes. La primera es que la pinaza de *Ojos de perro* no está disponible para ellos, pase lo que pase deberán utilizar la embarcación que Montcalm ponga a su disposición. La segunda es que la razón más evidente para alejar a Montcalm de Tortuga, si regresan para entregarle a Othmán (si lo encuentran, claro) es convencerle de la posibilidad de que sus otros enemigos (Granmont o el gobernador Pouançay) se encuentren también sobre la pista del árabe y decidan inmiscuirse en sus negocios. Todo esto aparte de que decidan mezclarse o no en la operación de captura diseñada por van Buren.

-Las diversiones filibusteras

Puede añadirse un poquito de especias y color local a la aventura mezclando en Basse-Terre a los P.J. en algunas de las diversiones de los lugareños, pequeños divertimentos para no aburrirse por la noche. Los jugadores se toparán, mientras caminan por la calle, con un grupo de borrachos formado por unas dos docenas de marineros, el equivalente de la época a los *skin heads*. Estos juerquistas dividirán a los recién llegados en diversos grupos de... uno y se dirigirán a continuar la fiesta con los novatos, de muy diversas maneras.

Uno cualquiera de ellos, elegido al azar, será invitado a comer y beber hasta hartarse (reglas de intoxicación alcohólica) y sin que deba pagar ni una sola ronda, parando únicamente cuando haya quedado inconsciente. Entonces le desvalijarán y arrojarán a un montón de inmundicias en el puerto, donde le alcanzará el siguiente amanecer. La resaca es tan fuerte que, durante los dos días siguientes sufrirá una penalización de -2 a todas sus actividades, físicas o mentales.

Otro será confundido con el famoso capitán Blood y le conducirán a una excitante orgía entre media docena de filibusteros, media docena de rameras y una cabra. El mejor jamón español, ron y vino para todos, pero sin abusar, que luego duele la cabeza. Cuando todo acabe, será recompensado por "ser el alma de la fiesta" con una caja de ébano. En su interior habrá dos docenas de puros habanos (*sí, ya se fabricaban*).

El tercero puede ser introducido en la peculiar versión de la "ruleta rusa" de los filibusteros. Cuatro o cinco se introducirán junto con él en una habitación oscura, donde uno de ellos disparará, sin ton ni son, los ocho disparos de cuatro pistolas de doble cañón. Cada uno de los presentes tiene una posibilidad del 10% (2 a 5 en 2D10 sumados) de ser acertado cada una de las veces que dispare. Cuando acabe con sus ocho balas, todos decidirán dejar el asunto para otro día y el P.J. podrá irse. La posibilidad de ser acertado se resolverá mediante tiradas sobre la cifra indicada (2 a 5) realizadas en orden aleatorio por los implicados en el juego. El "acierto" de uno o más de los arriesgados jugadores no implica que otro no pueda resultar herido, en una habitación pequeña... las balas pueden rebotar. La localización de impacto será al azar.

El cuarto, que deberá parecer muy fuerte, será invi-

tado a echar un pulso con alguno de los más matones en el interior cálido y bañado de ron de una taberna. El premio es de 100 pesos para el ganador y el único problema es que han sido dispuestos dos toques de hierro calentado al rojo como aliciente para quien vaya perdiendo. La prueba se dirimirá mediante tiradas de Vigor contra Vigor, ganando quien consiga vencer en tres consecutivas. El hierro calentado al rojo causa 10 puntos de daño en la mano, el primer nivel de herida (leve) y la inutilización de la mano. Tirada de Vigor, un fallo crítico implica amputación, mala suerte.

El quinto, que debe cumplir las condiciones de ser joven, imberbe y atractivo, será objeto de las atenciones desviadas de varios marineros, acostumbrados ya a no conocer mujer (*en el sentido bíblico del verbo conocer*). Prepara una persecución entre las callejuelas, dejamos los demás detalles a tu arbitrio. Los perseguidores serán al menos cinco, si bien borrachos. Si el P.J. escapa, mejor para él, si le pillan... tal vez no pueda sentarse durante algunos días.

El resto de los P.J. será únicamente invitado a beber, cenar, contar chistes o cuentos, etc., pero deja siempre bien claro que estos filibusteros no suponen la mejor de las compañías sino que resultan bastante peligrosos e impredecibles cuando menos. Deberán lograr que acaben temiendo a los P.J., so pena de jamás tomarles en serio y de utilizarles como víctimas, compañeros o bufones, según su humor.

-Lorencillo y Granmont.

Un par de horas después de la medianoche, con el cielo iluminado por una gran luna llena, aquellos personajes cercanos al puerto podrán observar cómo una columna de marineros, fuertemente armados, se dirige hacia el embarcadero y prepara una lancha para dirigirse a una de las fragatas allí fondeadas (hay tres: la sin par "*Poudrière*" de Montcalm, una mucho menor de *Lorencillo* y otra de un pirata desconocido). Entre el grupo de filibusteros destaca un personaje por su baja estatura, no sobrepasará el metro y medio, sin embargo el resto de los marinos parece guardarle un enorme respeto.

Evidentemente, se trata de Laurent van Horn, *Lorencillo*, un filibustero al servicio de la corona francesa. Podríamos decir de él que es más un almirante que un pirata y, sobre todo, es un profesional; sigue su propio código de conducta y, si bien vive del saqueo y del robo en el mar, no tolera tratos indignos a sus prisioneros, por poner un ejemplo. Envuelto en una abrigada capa española, intenta fumar una larga pipa de barro, pero parece habersele apagado. Se acercará entonces al P.J. más cercano para pedirle tabaco e intercambiar unas palabras con él.

- "¿Eres uno de los hombres de Granmont? Le estoy esperando y lleva algún retraso, dos horas tras la medianoche dijo, ninguna más. ¿Tienes tabaco? Maldita pipa, debería haberme quedado con aquella docena de pipas de Belfast que se repartió la última vez. Pues nada hijo, salud y a disfrutar la noche."

Lorencillo estará dispuesto a dar palique mientras llega Granmont. Tanto el pirata bajito como este último no están en absoluto implicados directamente en esta historia, salvo que Granmont odia a Montcalm y si no acaba con él es debido a la enormidad de su fragata y a sus doscientos hombres. Granmont podría comandar más, pero primero tiene que reunirlos, así que busca en primer lugar la alianza de *Lorencillo*. Lo ideal sería lograr una adecuada representación del comportamiento del o los P.J. que allí se encuentren ante una conversación con las figuras señeras de la filibustería, puede que incluso llamando su atención... favorablemente, esperamos. ¿Cómo reaccionará el caballero español que ha llegado disfrazado a Tortuga? ¿Y la jovencita ataviada de hombre? ¿Y el jesuita?

Granmont de la Motte llegará unos minutos más tarde, entre igual despliegue de hombres. Podrán observarse algunas luces y movimientos en la fortaleza que domina el puerto, sus cañones apuntan ahora hacia la fragata de Montcalm. Ambos líderes embarcan en las lanchas y se dirigen hacia la fragata de *Lorencillo* para charlar sobre sus cosas, desapareciendo de la acción... excepto si tú tienes una buena idea para continuar este punto.

-Montcalm.

Finalmente, poco antes del amanecer, los P.J. hallarán a Montcalm. Pueden encontrarle siguiendo diversos métodos, si bien los más fáciles son preguntando o por casualidad, incluyendo en esta última posibilidad la escena en la que doña Inés había conseguido seducir al capitán.

Preguntando sufrirán el inconveniente de que, debido al clima de enfrentamiento entre Montcalm y Granmont, la gente no se mostrará demasiado motivada para responder a ese tipo de cuestiones, sino que insistirá en dedicarse a sus propios asuntos. Granmont es un personaje muy respetado, su "gobernador" por decirlo de algún modo y Montcalm simplemente un recién llegado. Sin embargo, todos los filibusteros de Tortuga sienten que su época va pasando y no desean inmiscuirse en una lucha de bandos, ya que el resultado de un enfrentamiento fratricida puede acabar con el poder naval de los Hermanos de la Costa y, quizás, lo próximo que vean sea a la flota española o inglesa tomar posesión de la isla, algo que nadie desea.

Montcalm y sus hombres (100, la otra mitad se encuentra a bordo de la fragata; sí, con los cañones apuntando a la fortaleza) han tomado posesión de una manzana formada por cuatro casas, tapiando con barricadas las estrechas callejuelas entre ellas. Los centinelas saben que su jefe está esperando a unos visitantes procedentes de La Habana, de modo que, si se anuncian como lo que son y tras un ligero cacheo, podrán pasar a hablar con él. Para ello deberán despertarle (si no se sigue el posible planteamiento de unirle a doña Inés) y sacarle de la cama. Aparecerá ataviado con una camisa de dormir de seda blanca y gorro con borla del mismo color. Sus hombres alardearán de tener el capitán más elegante y refinado ("...y más endiablado en el combate...") desde

el mismísimo capitán Blood, que ahora no está en la isla.

La cantidad de información que compartan con Montcalm es cosa suya. Podrían decirle que, según todos los indicios, los naufragos supervivientes del mercante francés deberían haber arribado a la Costa del Dragón, la costa este de la isla Dominica y, que si sigue interesado en hallar a Othmán, allí habría que realizar la búsqueda. Montcalm se mostrará irritable, fastidiado, muy tenso y le costará mantener la serenidad, de modo que mejor no le lleven la contraria. A la menor provocación manifestará su desagrado y, si la provocación va un poco más allá de lo que puede soportar un caballero (a juicio tuyo, D.J.) Montcalm se declarará agraviado y exigirá su derecho de caballero a lavar su honor con un duelo, eligiendo las armas como parte agraviada. Una ofensa de suficiente entidad para esto puede ser no ofrecerle ninguna información que pueda llevar a encontrar a Othmán, por ejemplo.

En estos momentos, Montcalm se encuentra pendiente de la reunión entre los grandes capitanes de los Hermanos de la Costa, cuyo primer paso acaba de darse entre Granmont y *Lorencillo*; todos juntos tiene más poder (mucho más) que él, y si deciden juzgarle y expulsarle de la Hermandad, o ejecutarle, ni siquiera sus hombres levantarán una mano por él. De modo que necesita recuperar el favor del gobernador de Haití, Pouançay, para gozar de al menos un apoyo y conseguir nuevos créditos a cuenta del negocio del café. Con este dinero, comprar algunos votos del Consejo de Hermanos de la Costa no le resultaría demasiado difícil y su cabeza continuará sobre sus hombros.

Tal vez ahora comiencen a percibir los P.J. la verdadera naturaleza de Montcalm, su carácter psicótico y desequilibrado que le hace ser un personaje tanto carismático (como el *Olonés*, por poner un ejemplo) como peligroso en grado sumo; más vale que decidan seguirle la corriente.

Llevado su desagrado hasta el extremo de hacerle solicitar un duelo, el procedimiento será el siguiente: él elige las armas como parte agraviada, escogiendo pistolas de duelo. Cada participante, o sea, él mismo y el "ofensor" tomará una de las pistolas de una lujosa arqueta de madera, eligiendo primero el P.J. Cada parte seleccionará también un padrino y, cuando hayan cargado las armas, se situarán espalda contra espalda, comenzando a avanzar 15 pasos (unos 10 metros) entre el silencio reverente de sus hombres. Antes de todo esto, Montcalm habrá jurado sobre la Biblia ante sus marinos que, caso de morir él, sus invitados deben poder partir sin ser molestados. Cuando hayan avanzado los 15 pasos, el juez (otro P.J.) dará la señal de darse la vuelta y, a partir de ese momento, pueden disparar.

Las pistolas son de excelente factura y muy valiosas. Su primorosa confección conlleva que se manejan con +2 a la habilidad de armas de fuego. Tienen un solo tiro y el daño causado es de 4D6. ¿Dónde está la trampa? Buena pregunta, en realidad estamos hablando de la infame pareja de pistolas realizada para Carlos II de Inglaterra por un armero holandés de quien se decía trataba

con el diablo. Ambas pistolas están trucadas y poseen un mecanismo de balancín en su interior. Tras ser cargadas de la manera habitual, si no se bloquea este mecanismo mediante un botón secreto (que, obviamente, sólo Montcalm conoce) la pólvora y la bala **girarán**, de modo que un duelista desprevenido (como puede ser el caso del P.J.) recibirá los 4D6 de daño directamente en su ojo, tras salir el tiro... directamente por la culata. (Ver pág. 127 para consultar los efectos de esta terrible herida, tal vez mortal).

Existe la posibilidad de que el P.J. descubra el manejo, mas sólo deberás permitirle que examine la pistola en los escasos 2 minutos que median entre la labor de cargarla y disparar. Para ello, además, el jugador deberá declarar su intención **expresamente** de comprobar si el arma está trucada. El nivel de dificultad es... Extremo, -9, por lo que será mejor emplear 1 Punto de Coraje sobre la habilidad de Armero (Conocimiento profesional/Armas de Fuego). Si no la posee, los Puntos de Coraje necesarios serán 2. Y si te sientes cruel y el P.J. se lo merece, tampoco le indiques el nivel de dificultad y deja que sea él quien decida si se gasta o no la cantidad de Coraje requerida.

Si el manejo es descubierto Montcalm recuperará su buen humor dándose por satisfecho, felicitará al P.J. y le regalará la caja con el par de pistolas. Sea éste el resultado o el duelo concluya de la manera habitual (es decir, con la muerte del ofensor), expresará sus ideas a los jugadores (si tiene la información precisa, claro; si no, este juego del gato y el ratón puede ampliarse hasta que la tenga).

"Bien, todavía tenemos una posibilidad. Vuestas Mercedes de enriquecerse y yo lo propio, más salvar mi pellejo. Debido a mi situación actual no puedo abandonar Tortuga hasta que se me comunique la resolución del Consejo de los Hermanos de la Costa. Salir de aquí sólo sería posible a sangre y fuego hasta mi navío y a cañonazos a partir de entonces. Lo más grave es que, obrando así, me enemistaría con Luis, mi rey, a quien me honro en servir.

Por lo tanto, seréis vosotros quienes hallaréis a Othmán y regresaréis con él, salvándome de la deshonra. Tomaréis mi barco auxiliar, la pinaza "Flecha" y... digamos que diez de mis hombres. Viajaréis hasta la Costa del Dragón y, una vez allí, pondréis todo de vuestra parte para hallar a Othmán. Mis hombres se ocuparán de disuadirlos de escapar con la pinaza, es lógico. Pero si halláis a Othmán y me lo entregáis sano y salvo... ¡Os cubriré de oro y no hablo metafóricamente!

Partid. ¡Ahora!"

El único punto que quedaría por resolver sería convencerle, si les interesa el trato anterior con van Buren, para que la entrega de Othmán se realice en el punto de la costa de Haití que les señaló el corsario, donde él habrá preparado la trampa para atrapar al pirata. Pueden convenir en enviarle un mensajero desde Port-de-Paix (una ciudad francesa a 30 millas al sur de Tortuga, en Haití, sede del gobernador Pouançay) y esperarle en dicho punto. Montcalm no parecerá demasiado entusias-

mado por la idea, de modo que será labor de los P.J. convencerle utilizando todos los medios posibles. Si lo hacen bien, Montcalm accederá; si su labor es una chapuza... deberán regresar a Basse-Terre.

Montcalm tendrá derecho a una tirada de Percepción **(la característica que indica la agudeza mental en los P.N.J.)** para descubrir si le están tendiendo una trampa. El nivel de dificultad dependerá de la categoría de Éxito de los P.J. en la habilidad que utilicen. También puede ser asignada directamente por ti si representan su rol muy bien... o desastrosamente. Montcalm también puede utilizar Detectar Mentiras de la misma manera.

EL VIAJE

La travesía implica un largo viaje de 800 millas desde Tortuga a Dominica, en las pequeñas Antillas. Se realizará a bordo de "La Flecha", la pinaza auxiliar de Montcalm, capaz de navegar a una velocidad de 9 nudos. Los tramos (simplificando) serán los siguientes:

- 1.- Las 450 millas desde Tortuga a San Juan de Puerto Rico.
- 2.- De San Juan a San Kitts, en las Pequeñas Antillas
- 3.- De San Kitts a Dominica, la "Costa del Dragón"

El rumbo será siempre, simplificando también, SE.

La travesía se realizará siguiendo las reglas apuntadas en el libro básico y los ejemplos presentados anteriormente. Se tratará de evitar todo tipo de encuentros y, como tiempo medio estimado, proponemos 10 días de navegación. Durante estos, los filibusteros que les hayan sido asignados como compañeros, 10 hombres de Montcalm, se presentarán como eficientes, pero también fríos y reservados. estará claro que tienen sus propias órdenes y éstas, pensando mal, pueden implicar acabar con ellos en cuanto encuentren a Othmán.

En realidad los marineros no tienen esas órdenes, sino las de regresar con los P.J. y Othmán en su caso a Basse-Terre (o a Port-de-Paix, si han convenido en ello). Si se da el caso de que Othmán no sobrevivió al naufragio, los jugadores serán desembarcados en cualquier punto que deseen de Haití sin sufrir ningún daño, pero sin recibir ninguna recompensa y la pinaza retornará a Tortuga.

Si encuentran a Othmán, deberán regresar al punto convenido, enviar el mensaje si en eso quedaron y esperar. Los marineros no lo saben, pero será entonces, al realizar la entrega del árabe, cuando Montcalm acabe con los P.J. No le gusta pagar por algo que considera suyo, ni repartir un botín que ya le ha sido arrebatado. Además, Othmán significa dinero a largo plazo y sólo tras trabajar de acuerdo con alguien como Pouançay, quien

puede ofrecer las tierras y los trabajadores esclavos necesarios para poner en marcha las plantaciones.

Por otra parte, los filibusteros se encargarán de las labores de navegación y de evitar la huida o cualquier traición por parte de los P.J., además de intervenir en la búsqueda de Othmán. Los P.J. pueden sentirse amenazados por su presencia e intentar acabar con ellos. Bien, no resultaría desmedida esta forma de actuar y seguro que encuentran formas para convertirlos en comida de tiburones (o para encadenarlos, que tampoco hace falta exagerar). Pero recuerda una cosa: las trampas que se les tiendan deben ser algo, digamos originales; aunque no destacan por sus luces, los piratas son viejos lobos de mar, han visto mucho y les han enviado precisamente para vigilar. Tampoco son malos del todo, sólo te rajarán la garganta sin pensárselo dos veces. Por pruebas de juego, suelen acabar envenenados con aquella sopa tan rica...

MARTINICA Y DOMINICA

Puede incluirse en esta operación de salvamento la opción de presentarse ante el gobernador francés de Martinica (Martinique) con la carta de presentación de van Buren. Si los filibusteros tienen noticias de esta carta, recelarán inmediatamente de los P.J. a no ser que les den una buena explicación. El gobernador francés no podrá ofrecerles más información que la dada por van Buren a pesar de sus buenas intenciones, confirmando su versión de los hechos punto por punto. Como detalle adicional: han sido rescatados diversos naufragos del mercante francés, todos coinciden en señalar que había un árabe en un bote junto con varios marineros y pasajeros. Todos ellos se dirigieron hacia la Costa del Dragón, en Dominica... a pesar de sus gritos desesperados indicando la presencia de caníbales en la isla.

Finalmente, tras una o dos semanas de navegación llegarán a la Costa del Dragón, al sur de la pequeña isla de Marie Galante y al norte de Martinique. El sol se alza sobre ellos en el cielo azul, sin una nube. Una ligera brisa recorre la superficie del mar y, frente a su navío, podrán observar una paradisíaca isla con multitud de palmeras, mangles y todo tipo de vegetación tropical. Rumores de animales selváticos surgen de su interior. La isla parece en paz y desierta, pero ya sabrán que, en su interior, está habitada por algunos centenares de primitivos y sanguinarios aborígenes, consumidos por el odio al hombre blanco y por la afición por su carne. En la isla existen algunos poblados blancos, pero se encuentran al otro lado, en la costa oeste. El interior nunca ha sido colonizado.

Unas horas después, mientras vayan rastreando la costa en busca de restos del naufragio, podrán observar (*Percepción en Normal*) algunas maderas y otros restos de un barco naufragado en una de las playas. ¿Desembarcan? Al menos seis hombres bien armados y alerta deben quedar en la pinaza y no más de dos entre ellos deben ser P.J. El resto puede dirigirse a tierra en el bo-

te... con mucho cuidado.

En la playa los indicios son claros. Un barco ha naufragado recientemente (hará un mes o mes y medio) en estas costas. No aquí directamente, sino en las cercanías. Madera, restos de mástiles y de velas, arcones, cajas y barriles... todo habrá sido conducido hasta tierra por la corriente. Un poco más allá, donde la playa se confunde con la selva, aparecerá un bote semioculto entre hojas de palma cortadas a tal efecto. A su lado, lo que parece ser un sendero creado por el tránsito de personas a lo largo del tiempo conduce al interior. Mosquitos, loros, palmeras, serpientes, sudor y nervios: ese es el clima adecuado.

El grupo de búsqueda puede iniciar ahora su misión, pasar la noche en la playa o regresar al navío, según la hora y según decidan. Si continúan por el sendero, tomando todas las precauciones posibles, llegarán a un claro donde se alzan cinco grandes postes de madera decorados con tallas, plumas y cinco cadáveres humanos. Los cuerpos están maniatados y sujetos a los postes con cuerdas. De tres de ellos no quedan sino un puñado de huesos, más o menos sujetos por las ataduras. Otro todavía está siendo pasto de moscas, lagartos y otros pequeños carroñeros y el último ha sido asesinado hace bien poco, traspasado por una lanza de parte a parte y con el vientre abierto. Carece de vísceras, como si le hubiesen sido robadas tras abrirle la tripa.

A partir de aquí, la acción se desarrollará de manera frenética, como en los momentos álgidos de... Veamos, película de selva y persecución... *Predator*. Comienzan a sonar los tambores. Las gotas de sudor de los personajes deben hacerse más gordas. Rumores ante ellos y tras ellos también, entre el follaje. ¿Huyen? ¿Se quedan? Los piratas comienzan a disparar sus mosquetes, vuelan las lanzas y dos de ellos son atravesados. Cuatro lanzas más serán "repartidas" al azar entre el resto del grupo. El nivel de los indios arrojando lanzas es de 12, tras comprobar si aciertan o no, se adjudicará cada impacto al azar entre P.J. y P.N.J. La localización de impacto es también al azar.

El resto del grupo será rodeado, conminado a arrojar sus armas, maniatado y todos los supervivientes acabarán colgando cabeza abajo de sendos palos de transportar caza. Los belicosos caribes se dirigen a otro claro de la selva, mucho mayor que el primero, donde se alzan las chozas de su pueblo. Allí esperarán al anochecer, encenderán una gran hoguera y comenzarán a danzar en torno a ella. Mientras danzan, algunos niños y mujeres ancianas se acercarán a los maniatados y desgraciados blancos, pellizcándoles y sopesando sus gorduras. Ni que decir tiene que se relamen.

OTHMAN DE SANA'A

Los P.J. pasarán toda la noche atados, esperando servir de desayuno a los caribes. A la mañana siguiente, tras un inesperado chaparrón que dejará completamente empapados a los aventureros. El brujo de la tribu se les

acercará con evidente cara de enfado y ordenará a los centinelas que les desaten. Parece que los indígenas se encuentran bastante nerviosos y contrariados. Muy pronto podrán ser testigos de la causa: un hombrecillo delgado, de no más de metro y medio de altura y cuyo rasgo más característico es una enorme y frondosa barba roja que le llega más abajo de la cintura. Por lo visto está dirigiendo una muy severa reprimenda a los caribes (con golpes incluidos), mientras alza ambas manos hacia el cielo y recita interminables oraciones? en un idioma extraño (*Conocimientos en Complicado, -3: es árabe*). Con toda probabilidad ninguno de ellos conocerá dicho idioma, así que resumimos: Othmán se libró de ir a parar a la cazuela debido a lo inusual de su barba y a que los salvajes guardan como tabú el color rojo de pelo y barba desde que una cuadrilla de irlandeses recaló en la isla. Sin embargo, sus compañeros de naufragio no tuvieron tanta suerte y él fue conducido a otro poblado (y tratado casi como un dios). Hoy, tras descubrir nuevos hombres blancos, tal vez los que espera que le rescaten, los mismos que le contrataron para que les enseñase los secretos del café, hará todo lo posible por salvarles y alejarles de este centro de canibalismo y abominación nada grato a los ojos de Alá.

En cuanto sean desatados, tanto los P.J. como los supervivientes de la tripulación de Montcalm, el individuo de la extraña barba, que hará todos los esfuerzos posibles para que comprendan que su nombre es Othmán, les intimará a retirarse de allí... muy rápidamente. Parece ser que los canibales le guardan una cierta reverencia, pero no acabarán de perderse de vista cuando el hechicero de la tribu, agitando su maraca ceremonial (fabricada con un cráneo humano) lanzará tras ellos a la tribu.

Haz ahora correr a tus muchachos por la jungla como jamás lo hayan hecho antes. Othmán ha tenido tiempo para recorrer los alrededores, aburriéndose y asqueándose ante las extrañas costumbres de los caribes y sin saber hacia dónde caía La Meca. De todas maneras no les será posible llegar sino hasta la playa, donde serán rodeados por un centenar de enemigos. Cuando estén a punto de saltar sobre ellos, una mueca de pánico generalizado aparecerá en sus rostros y se retirarán de nuevo a lo más profundo de la selva. ¿Qué ha sucedido?

Cuando los P.J. miren hacia sus espaldas, o sea, hacia el mar, podrán ver un espectáculo incomparable: docenas de velas que cubren el horizonte. La flota más grande que hayan visto jamás; de hecho, la flota española navegando "en conserva" desde Sevilla, que acostumbra a realizar su primera escala en Dominica para hacer aguada y conseguir alimentos frescos. Pronto desembarcarán hombres armados procedentes de una docena de botes y rescatarán a los P.J.

EL REGRESO

Tras ser rescatados por la flota española se abren varias perspectivas ante ellos. Tal vez demasiadas para tenerlas todas en cuenta, pero al menos intentaremos apuntarlas. Por una parte, librarse ahora de los secuaces de Montcalm será ridículamente fácil, nada más sencillo que denunciarles como piratas y quedarse con su pinaza... siempre que entre los jugadores haya algún español de estatus 3 ó más. En caso contrario la pinaza será requi-

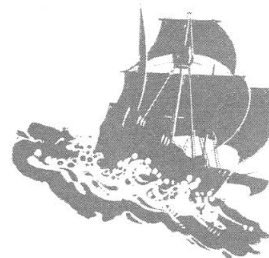
sada y enviada a Cartagena junto con los demás barcos. Aunque esto suceda, los P.J. pueden seguir el viaje con los galeones hasta Caracas y desde allí tomar uno de los barcos ligeros españoles que viajan a Santo Domingo (una balandra, a todos los efectos) para anunciar la llegada de la flota. Pueden viajar como marineros en él, no tendrán ningún problema... si el grupo está formado mayoritariamente por españoles. Y desde Santo Domingo a Port-de-Paix (a unas 30 millas al sur de Tortuga) pueden viajar por tierra en una semana o dos.

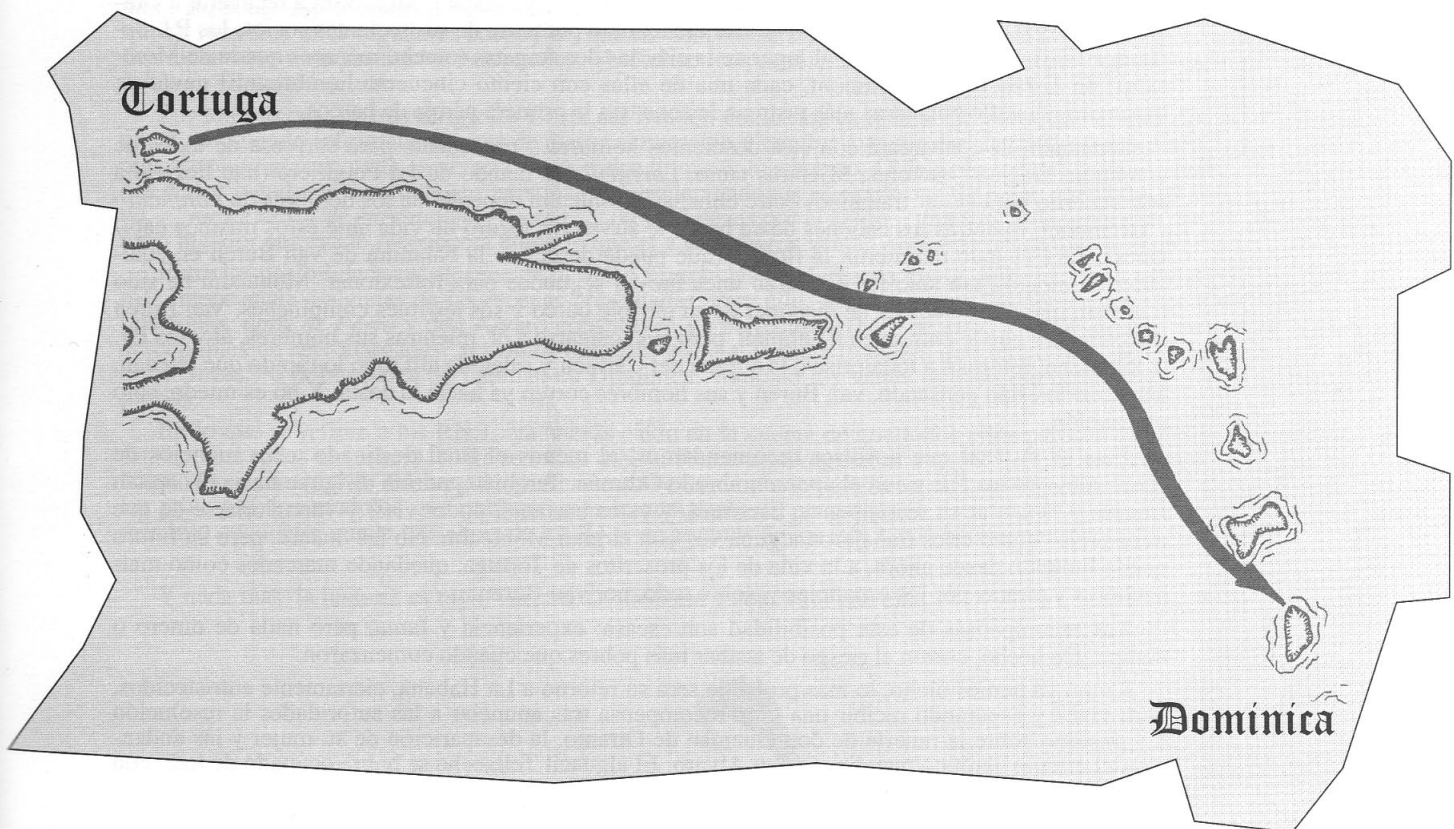
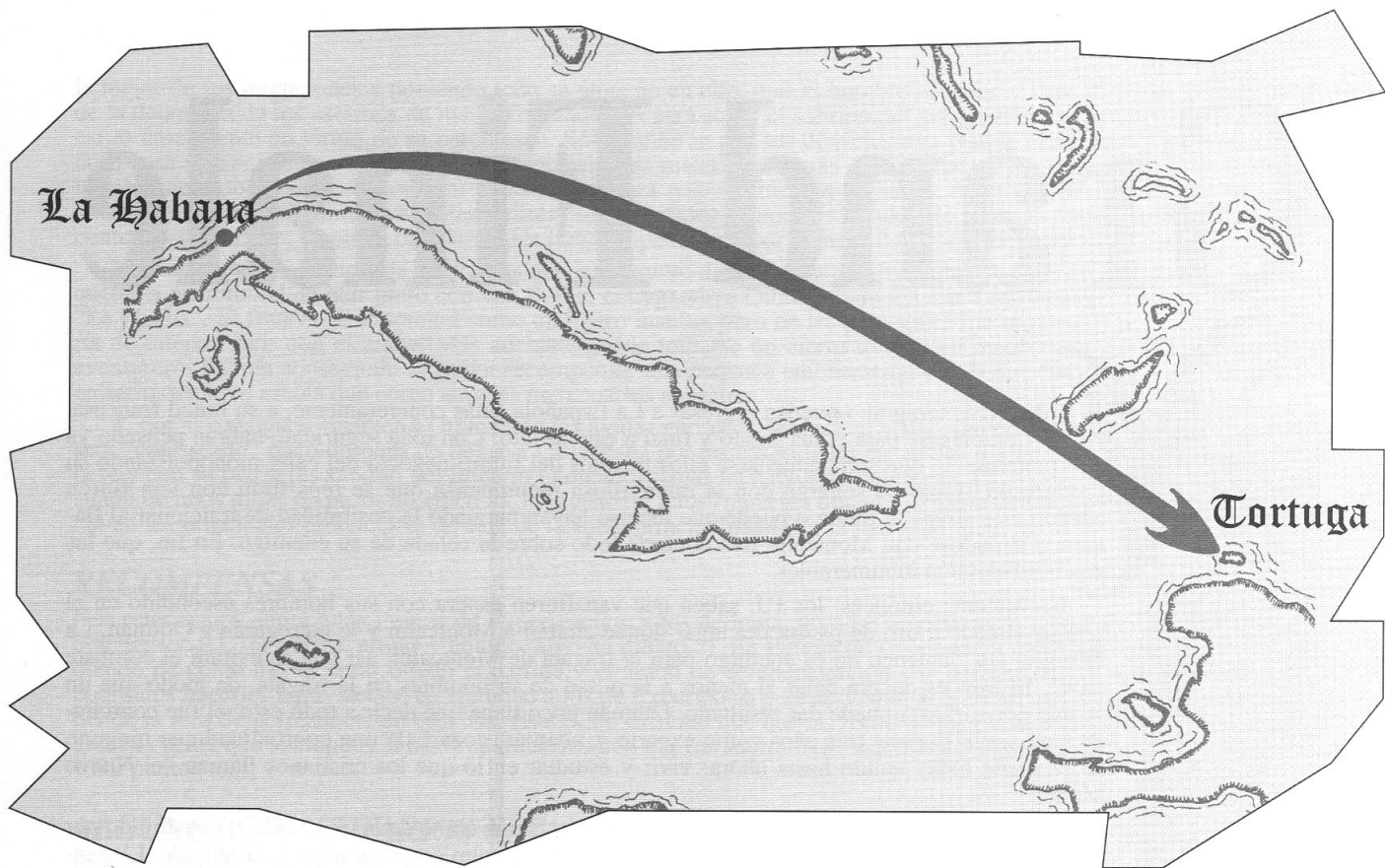
Si todos son extranjeros y no se halla entre ellos ninguna persona "de calidad", los españoles se limitarán a dejarles en paz (a todos, marineros de Montcalm incluidos) tras escuchar su historia. De todas formas, si crees que son capaces de influir favorablemente en el ánimo del almirante español, maneja la situación como desees.

Othmán sólo habla... árabe. Pero, casualidades de la vida, en la flota viaja un jesuita que también conoce el idioma. Si desean saber más de su historia deberán continuar el rumbo con los españoles hasta Trinidad al menos (dos o tres días al sur), para volver desde allí.

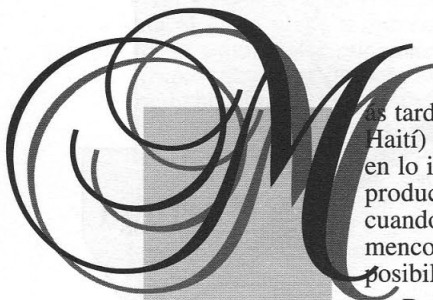
La historia de Othmán es la que hemos relatado en la introducción y en el primer capítulo. Los parientes de Montcalm le localizaron y contrataron para viajar al Nuevo Mundo temporalmente. No sabe nada de piratas, ni de turcos, ni de asaltos a barcos o pueblos españoles. Othmán es un hombre de paz, un erudito y jamás ha tocado un arma ni ha tenido un mal pensamiento para con nadie. Según su forma de pensar, se cree castigado por Alá por abandonar las tierras del Islam e ir a morar a países de infieles sólo por ganar algo de oro. Puede explicar que él ha venido aquí a ocuparse de las plantaciones de café y nada más. Por cierto: él es árabe, no turco (a pesar del cuento inventado por Montcalm), odia a los turcos y le desagradan que le tomen por uno de ellos. Suele bromea respecto a su raro color de cabello y barba achacándolo a algún cruzado inglés y a una antepasada desprevénida.

Qué hacen con él los P.J. y cómo regresan, así como qué postura tomar al regresar, son asuntos que quedan enteramente a su libre albedrío. Pueden volver directamente a Cuba, pero quedarían como mortales enemigos de Montcalm y en no demasiada buena situación con van Buren, de modo que, tal vez, lo más adecuado sea regresar a Haití, enviar el mensaje a Tortuga y partir hacia el lugar de la cita con Montcalm, a quien también espera van Buren. Pero, como decimos, todo queda bajo su control, pudiendo acabar la partida ahora mismo si lo desean. Las recompensas, en el apartado final dedicado a las mismas.





Grand Finale



Es tarde o más temprano pueden regresar a La Española (más concretamente, a su mitad francesa, Haití) y prepararse para poner punto y final a este asunto. Con toda seguridad, habrán pensado ya en lo interesante que sería adueñarse ellos mismos del futuro negocio del café, monopolizando su producción. También soñarán con la maravillosa recompensa que se repartirán con van Buren cuando éste atrape al pirata o puede que incluso hayan barajado la posibilidad de traicionar al flamenco aliándose con Montcalm tras contarle todo sobre la celada de su enemigo. En fin, que las posibilidades son innumerables.

Brevemente entonces: los P.J. saben que van Buren espera con sus hombres escondido en el bosque situado a tiro de piedra del lugar donde citarán a Montcalm y le entregarán a Othmán. La balandra del flamenco no es enemigo para la fragata de Montcalm, así que se evitará el combate naval. El francés deberá dejar al menos a la mitad de su hombres en la fragata, de modo que un ataque por sorpresa puede dar resultado. Othmán poco tiene que decir a todo esto, él fue contratado para servir durante tres años como experto y, además, gozará de una oportunidad que ninguno de su gente había tenido hasta ahora: vivir y estudiar en lo que los cristianos llaman "el Nuevo Mundo".

El único cambio en todos los planes (tanto de van Buren como de los P.J.) será el constituido por la alianza de última hora que ha logrado en Tortuga Montcalm con Granmont y *Lorencillo*. Llegando todos a la conclusión de que las disputas internas sólo benefician al gobernador Pouançay, a quien odian, y a sus enemigos ingleses y españoles, han decidido pactar una tregua temporal (tras prometerseles una buena tajada del nuevo negocio del café) y ayudar a Montcalm a recuperar a Othmán, dado que éste prevé algún tipo de manejo extraño por parte de sus recientes socios, los P.J. Serán dos las fragatas que arriben al lugar de la cita, las dos fragatas (mucho menores que la de Montcalm) de *Lorencillo* y Granmont, cada una de ellas con ciento cincuenta hombres. El navío de Montcalm y cuatro balandras más rastrean la zona tras la primera pareja de barcos.

Montcalm desembarcará con casi doscientos hombres... procedente para sorpresa de todos de una de las fragatas menores. Mientras tanto, *Lorencillo* al mando de La Poudrière (han llegado a este acuerdo para evitar traiciones entre ellos, así Montcalm depende de los hombres de *Lorencillo* y Granmont, mientras los cañones de su barco le sirven de seguro de vida ante estos mismos capitanes). Para cuando descubran la flotilla (que puede descubrir la balandra de van Buren en cualquier momento), tan sólo les quedarán unos breves segundos para reflexionar: Montcalm ha sido más listo que ellos, además de disponer de su terrible barco y sus terribles compinches. Van Buren recomendará que le entreguen a Othmán, pero sin acercarse a él, mientras sus hombres, él y los P.J. si lo desean, retornan a toda prisa a la Virgen del Carmen y salen de allí todo lo rápido que puedan. Mientras lo están pensando, van Buren y sus hombres corren ya hacia la costa. Y no es miedo, sólo precaución.

Este es el final que nosotros recomendamos, al menos el final destinado a los manejos de Montcalm con los P.J. y con el apesadumbrado Othmán. También podrían dirigirse hacia el capitán francés y reclamar su recompensa. Esta será, y ya es bastante, poder vivir y vanagloriarse de que unos piosos como ellos trabajaron alguna vez con el gran Montcalm. No les matará, pero su futuro queda limitado desde ahora, a la vida de los proscritos de Tortuga, quedando marcados como malhechores y piratas por los españoles y, sobre todo, por van Buren.

Las recompensas de esta posibilidad son escasas: experiencia y fama, pero nada de dinero o equipo. De hecho, corren el riesgo de acabar más pobres que cuando comenzaron.

Como ya hemos dicho, lo más probable será su retorno a La Habana, ciertamente entristecidos, pero vivos y esperando recibir una gran recompensa tras anunciar a las autoridades la resolución del misterio sobre la muerte de don Guzmán de Otranto, la desaparición de su mujer y las andanzas del círculo herético que dirigía don Alvaro. El alguacil Tellaeche se habrá ocupado de todo con

la mejor de sus intenciones y poniendo todo su empeño en ello, mas el hombre propone y Dios dispone. Todo el mérito de la detención de los asesinos de masas frustrados recaerá sobre el sobrino del gobernador, un petimetre que recibió su cargo únicamente en virtud de su parentesco. Sólo recibirán por sus desvelos una pistola (de abordaje y de un solo cañón) y un sable cada uno en concepto de reposición de material, además de cinco pesos por cabeza para "que brinden a la salud del gobernador". El alguacil Tellaeche se hará responsable, sin embargo, de propagar su fama por La Habana como excelentes luchadores, valientes y discretos personajes dispuestos a todo. No deberán temer a partir de ahora encontrarse sin trabajo, de una u otra forma les lloverán peticiones para que se interesen por ciertos asuntos.

Y, ahora hacemos referencia a ello, nos queda el asunto de la pinaza de Montcalm. Si acudieron con ella a la cita, les queda la posibilidad de huir junto con van Buren, entregando a Othmán para aplacar a Montcalm... pero largándose con "La Flecha". El francés se lo tomará como un ligero insulto, pero no les perseguirá (de momento) por ello, como sí haría de intentar huir con el árabe. Más adelante puede tomarse un cierto trabajo en recuperarla, pero de momento los aventureros habrán conseguido su mejor recompensa: una pequeña embarcación con la que comenzar sus aventuras más en serio, a mayor escala que como simples mercenarios terrestres.

Y, por si consiguen sustraer a Othmán de las ávidas garras de Montcalm y sus congéneres, sólo nos queda decir que será "confiscado" poco después de llegar a La Habana por las autoridades españolas. Es un musulmán, un enemigo de la fe y con su patria (es súbdito del Imperio Otomano) jamás ha habido ni habrá paz. Poco después el gobernador, necesitado de unos miles de pesos en efectivo, lo revenderá a los franceses quienes, al cabo de unos pocos años, se convertirán en los principales productores de café de la zona, principalmente en la isla Martinica.

RECOMPENSAS

Nos referiremos ahora a los Puntos de Experiencia y a los de fama, no a las recompensas materiales que hayan podido obtener los P.J. (la pinaza, armas y equipo, algo de dinero...). En Puntos de Experiencia recibirán entre +3 y +6 dependiendo de cómo hayan desarrollado la partida y el grado de compenetración con sus personajes. Los Puntos de Fama podremos hacerlos equivalentes en cantidad a los de Experiencia y se aplicarán al entorno de La Habana o a Tortuga, si tienen la idea de permanecer en esta isla. Este es un extremo que queda, como tantos otros, a tu iluminado albedrío D.J. Ten en cuenta que si amplias la historia introduciendo nuevas subtramas o ampliando algunas escenas, deberás conceder 1 ó 2 puntos más.

ALGUNOS COMENTARIOS FINALES

Resultó curioso observar cómo durante las partidas de prueba esta historia gozaba de la asombrosa propiedad de contraerse o estirarse, de conllevar su propio carácter y de amoldarse perfectamente a los deseos y al modo de jugar de los P.J. Probablemente ello suceda con todos los módulos que ofrezcan una cierta cantidad de "elementos de juego". En mi opinión, superado ese mínimo (lo que sucede en cuanto manejas dos o tres elementos más que el pasadizo y los monstruos), reunidos unos jugadores aceptables que no confundan el Rol con un videojuego y con un D.J. entregado... pueden alcanzarse unos resultados estupendos. Verdadero teatro, verdadera expresión, juego y comunicación... algo que no sobra en el mundo actual.

Por todo lo cual podrás dirigir La Costa del Dragón como una campaña "de encuesta" al más típico estilo lovecraftiano, recogiendo información antes de atacar al enemigo y con los aventureros actuando como detectives. O dentro del más absoluto género punk (*sail*, no *cyber*), a tiro limpio y machetazo. O dejando todo el espacio posible para expansiones de los jugadores dentro de sus personajes, introduciéndolos en esa forma de juego que ahora se denomina "narrativa", "juego de rol de enésima generación" y otras lindezas por el estilo... una forma de jugar que cualquier buen Director o jugador entregado reconocerá como lo que él y sus amigos venían haciendo desde que se enteraron de qué iba esto.

Entre las posibilidades al alcance de tu mano figuran las de alargar la trama, introduciendo subtramas o concediendo más importancia a algunas de las escenas presentadas. Para ello, como siempre, los personajes secundarios resultan valiosísimos. *Ojos de Perro* y don Alvaro constituyen un perfecto ejemplo de ello. Y entre algunas escenas o secuencias susceptibles de ser "alargadas" podemos tomar la visita a Tortuga (una isla que será objeto de un próximo suplemento de **¡Piratas!**) o la búsqueda de Othmán en Dominica. También los viajes ofrecen esa posibilidad, y hay varios en esta partida.

En lo que se refiere a los P.N.J., ya habrás caído en la cuenta de que todos ellos parecen individuos bastante interesantes (casi todos al menos), sobre todo los malos. Procura salvaguardar a uno o dos de los peores (estoy pensando en Montcalm y en *Ojos de Perro*) para posteriores aventuras y conviértelo en un enemigo de esos que duran toda la vida. En principio, los módulos que publicaremos inmediatamente posteriores a éste formarán una especie de campaña sin más hilo conductor que la presencia de los P.J. y de algunos de los P.N.J. que habrás podido ver.

Y nada más, la historia es tuya, vuestra. Disfrutadla y construid con ella.



Personajes de la Ambientación

MARQUÉS "EL GITANO"

VIG: 12 MAN: 12 AGI: 14

PER: 11 VOL: 12 CON: 10

ENC: 14

Ref: +2 Cor: +2 Coc: +1

Habilidades:

Alternar 4 (16), abrir cerraduras 4 (16), tocar guitarra 3 (15), falsificar 5 (17), tripular navíos 5 (17), manejar botes 4 (16), cabalgar 2 (16), combate sin armas 5 (19), sigilo 5 (19), acrobacias 6 (20), bailar 4 (18), escape artístico 4 (18), trepar 4 (18), saltar 4 (18), buscar 4 (15), esconder objetos 3 (14), detectar mentiras 3 (14), armas improvisadas 3 (14), armas de cuerpo a cuerpo -puñal- 4 (15), armas de fuego -todas- 4 (15), esgrima 5 (16), capitanear 4 (16), frialdad 3 (15), teatro 5 (17), diplomacia 4 (16), intimidar 4 (16), convencer 3 (15), bajos fondos 4 (16), savoir-faire 4 (14), leer/escribir 3 (13), inglés 3 (13), francés 3 (13), comerciar 3 (13), navegación 4 (14), cartografía 2 (12), liderazgo 4 (18), seducción 6 (20), conocimiento de la zona -Caribe- 4 (15), -La Habana- 4 (15).

Ventajas:

Ambidextro, hermoso (10), camaleón social, felino, estatus 1.

Desventajas:

Lujurioso

Equipo:

Navaja grande (equivalente a cuchillo)

JUANITO "EL COJO"

VIG: 14 MAN: 11 AGI: 9

PER: 11 VOL: 11 CON: 9

ENC: 12

Ref: +2 Cor: +2 Coc: +1

Habilidades:

Alternar 5 (19), tripular navíos 5 (16), manejar botes 4 (15), cocinar 4 (15), combate sin armas 5 (14), sigilo 3 (12), buscar 3 (14), esconder objetos 3 (14), detectar mentiras 3 (14), armas improvisadas 3 (14), armas de cuerpo a cuerpo -porra- 4 (15), armas de fuego -todas- 4

(15), intimidar 4 (15), convencer 3 (14), bajos fondos 4 (15), leer/escribir 2 (11), comerciar 3 (12), liderazgo 2 (14), conocimiento de la zona -Caribe- 2 (13), -La Habana- 3 (14).

Ventajas:

Voz resonante

Desventajas:

Código de honor: los camaradas son lo primero

Equipo:

Rodillo de amasar

EL TÍO ORTEGA

VIG: 9 MAN: 12 AGI: 10

PER: 12 VOL: 12 CON: 10

ENC: 8

Ref: +1 Cor: 0 Coc: +1

Habilidades:

Frialdad 3 (15), teatro 3 (15), diplomacia 4 (16), intimidar 2 (14), convencer 3 (15), bajos fondos 5 (17), leyes 2 (12), burocracia 3 (13), comerciar 4 (14), contabilidad 3 (13), charlatanería 5 (13), conocimiento de la zona -La Habana- 4 (16).

Ventajas:

Ninguna.

Desventajas:

Cobarde, fealdad -2.

Equipo:

Cuaderno de cuentas.

LOS CIMARRONES

VIG: 14 MAN: 12 AGI: 12

PER: 9 VOL: 12 CON: 7

ENC: ?

Ref: 0 Cor: +3 Coc: -1

Habilidades:

Correr 3 (17), nadar 2 (16), lanzar 4 (16), combate sin armas 5 (17), sigilo 3 (15), trepar 3 (15), saltar 2 (14), buscar 2 (11), seguir rastros 3 (12), armas improvisadas

5 (14), armas de cuerpo a cuerpo -machete- 4 (13), armas indígenas -lanza- 3 (12), intimidar 5 (17).

Ventajas:

Marrullero

Desventajas:

Estatus negativo, esclavos; gigantismo, ¿mudos?

Equipo:

Vistosos taparrabos.

MAESE CORREA DE ARAUXO

VIG: 12 **MAN:** 12 **AGI:** 10

PER: 13 **VOL:** 12 **CON:** 10

ENC: 10

Ref: +1 **Cor:** +2 **Coc:** +1

Habilidades:

Alternar 3, construir embarcaciones 3, falsificar 4, tripular navíos 4, manejar botes 3, combate sin armas 3, sigilo 1, tocar guitarra 4, buscar 3, esconder objetos 2, detectar mentiras 3, orientación 4, armas improvisadas 2, armas cuerpo a cuerpo -machete- 2, armas de fuego -cortas- 4, conocimiento de la zona -Caribe- 4, -Cuba- 4, capitanear 3, frialdad 3, intimidar 3, convencer 4, bajos fondos 4, leyes 2, leer/escribir 2, burocracia 3, comerciar 3, navegación 3, cartografía 2, liderazgo 3.

Ventajas:

Riqueza 20, estatus 2.

Desventajas:

Enemigo mortal

Equipo:

Pistola de abordaje de doble cañón

MARÍA DE LA MERCED

VIG: 8 **MAN:** 12 **AGI:** 14

PER: 12 **VOL:** 12 **CON:** 10

ENC: 14

Ref: +3 **Cor:** 0 **Coc:** +1

Habilidades:

Cantar 2 (10), artesanía -coser- 3 (15), cocinar 2 (14), bailar 3 (17), sigilo 2 (16), disfraces 3 (15).

Ventajas:

Apariencia hermosa 5.

Desventajas:

Ciudadano de segunda.

MICAELA

VIG: 8 **MAN:** 12 **AGI:** 14

PER: 12 **VOL:** 12 **CON:** 8

ENC: 14

Ref: +3 **Cor:** 0 **Coc:** 0

Habilidades:

Cantar 4 (12), cocinar 1 (13), bailar 5 (17), sigilo 3 (17), charlatanería 3 (17), seducción 4 (18).

Ventajas:

Apariencia hermosa 10.

Desventajas:

Ciudadano de segunda, estatus -1.

PADRE J. SALAZAR DE ARIZCUN

VIG: 10 **MAN:** 10 **AGI:** 9

PER: 14 **VOL:** 15 **CON:** 14

ENC: 11

Ref: +1 **Cor:** +3 **Coc:** +2

Habilidades:

Buscar 3 (17), explosivos 3 (13), conocimiento profesional -armero de cañones- 4 (14), detectar mentiras 4 (18), armas de fuego -cañones- 4 (18), conocimiento de la zona -Caribe- 3 (17), frialdad 4 (19), diplomacia 4 (19), convencer 4 (19), bajos fondos 2 (17), teología 4 (18), savoir-faire 3 (17), primeros auxilios 2 (16), leyes 3 (17), historia 3 (17), leer/escribir 4 (18), leer/escribir -griego- 3 (17), leer/escribir -chino- 4 (17), latín 3 (17), griego 3 (17), chino 4 (18), burocracia 3 (17), cartografía 3 (17), ciencias ocultas 5 (19), tácticas 3 (17), literatura 3 (17), contabilidad 2 (16), archivos y bibliotecas 3 (17), oratoria 3 (14).

Ventajas:

Estatus 3 (hidalgo y sacerdote jesuita).

Desventajas:

Código de honor (votos)

DOMINGO DE ESQUIVEL

VIG: 10 **MAN:** 9 **AGI:** 10

PER: 12 **VOL:** 12 **CON:** 10

ENC: 11

Ref: +1 **Cor:** +1 **Coc:** -1

Habilidades:

Alternar 2 (12), cantar 0 (10), tocar laúd 1 (10), cabalgar 2 (12), bailar 2 (12), juegos de azar 2 (14), armas de fuego -cortas- 3 (15), -largas- 3 (15), esgrima 3 (15), conocimiento de la zona -La Habana- 2 (14), frialdad 1 (13), teatro 3 (15), diplomacia 2 (14), convencer 1 (13), savoir-faire 3 (13), leyes 0 (10), historia 0 (10), heráldica 0 (10), leer/escribir 2 (12), latín 0 (10), burocracia 2 (12), literatura 1 (11), charlatanería 2 (13), seducción 2 (13), oratoria 1 (12).

Ventajas:

Apariencia hermosa 5, estatus 3.

Desventajas:

Código de honor caballeresco.

Equipo:

Estoque (rapier)

TELLAECHE EL ALGUACIL (CATALINA DE IGARTUA)

VIG: 10 **MAN:** 12 **AGI:** 12

PER: 14 **VOL:** 12 **CON:** 10

ENC: 13

Ref: +3 **Cor:** +1 **Coc:** +1

Habilidades:

Alternar 2 (12), cantar 1 (11), cabalgar 3 (15), bailar 3 (15), armas de fuego -cortas- 3 (17), -largas- 3 (17), esgrima 5 (19), conocimiento de la zona -La Habana- 4 (18), frialdad 3 (15), teatro 3 (15), diplomacia 2 (14), convencer 3 (15), savoir-faire 2 (10), leyes 3 (13), heráldica 1 (11), leer/escribir 2 (12), latín 0 (10), burocracia 3 (13), charlatanería 2 (15), seducción 2 (15), oratoria 1 (14), liderazgo 3 (16).

Ventajas:

Estatus 3, puntería.

Desventajas:

Ciudadano de segunda, pero nadie lo sabe; código de honor.

Equipo:

Espada, pistola media.

LORD ROBERT MOUNTJOY

VIG: 10 **MAN:** 9 **AGI:** 10

PER: 12 **VOL:** 12 **CON:** 10

ENC: 11

Ref: +1 **Cor:** +1 **Coc:** -1

Habilidades:

Alternar 3 (13), cantar 2 (12), tocar laúd 3 (12), cabalgar 3 (13), bailar 3 (13), juegos de azar 3 (15), armas de fuego -cortas- 4 (16), -largas- 3 (15), esgrima 4 (16), conocimiento de la zona -La Habana- 1 (13), frialdad 3 (15), teatro 3 (15), diplomacia 3 (15), convencer 1 (13), savoir-faire 4 (14), leyes 1 (11), historia 1 (11), heráldica 3 (13), leer/escribir 2 (12), latín 2 (12), español 2 (12), burocracia 1 (11), literatura 1 (11), charlatanería 2 (13), seducción 3 (14), oratoria 1 (12).

Ventajas:

Apariencia hermosa 10, estatus 4.

Desventajas:

Código de honor caballeresco.

Equipo:

Estoque (rapier)

CAPITÁN ALONSO MARINEDA

VIG: 10 **MAN:** 10 **AGI:** 11

PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 10

ENC: 10

Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc:** 0

Habilidades:

Alternar 2 (12), tripular navíos 3 (13), juegos de azar 2 (13), armas de fuego -todas- 3 (14), esgrima 3 (14), conocimiento de la zona -Caribe- 4 (15), -La Habana- 3 (14), capitanear 3 (13), frialdad 1 (11), teatro 3 (13), diplomacia 2 (12), leer/escribir 2 (12), inglés 2 (12), francés 2 (12), navegación 3 (13), cartografía 3 (13), burocracia 2 (12), tácticas 2 (12), liderazgo 2 (12).

Ventajas:

Estatus 2, riqueza.

Desventajas:

Ninguna.

LA BELTRANA

VIG: 8 **MAN:** 12 **AGI:** 10

PER: 9 **VOL:** 9 **CON:** 8

ENC: 11

Ref: -1 **Cor:** -2 **Coc:** 0

Habilidades:

Cantar 2 (10), cocinar 1 (13), bailar 5 (17), sigilo 3 (13), armas improvisadas 2 (11), charlatanería 3 (14), seducción 3 (14).

Ventajas:

Ninguna.

Desventajas:

Ciudadano de segunda, estatus -1.

LA CURIOSA

VIG: 10 **MAN:** 12 **AGI:** 10

PER: 9 **VOL:** 9 **CON:** 8

ENC: 12

Ref: -1 **Cor:** -1 **Coc:** 0

Habilidades:

Cantar 2 (12), bailar 5 (17), sigilo 2 (12), charlatanería 3 (15), seducción 3 (15).

Ventajas:

Apariencia 5, suerte.

Desventajas:

Ciudadano de segunda, estatus -1.

DON MARTÍN ALONSO DE GUEVARA

VIG: ¿? **MAN:** ¿? **AGI:** ¿?

PER: ¿? **VOL:** ¿? **CON:** ¿?

ENC: ¿?

Ref: ¿? **Cor:** ¿? **Coc:** ¿?

Habilidades:

¿?

Ventajas:

¿?

Desventajas:

¿?

Equipo:

Espada

DOÑA INÉS DE CASTRO

VIG: 9 **MAN:** 12 **AGI:** 14

PER: 13 **VOL:** 12 **CON:** 10

ENC: 10

Ref: +3 **Cor:** 0 **Coc:** +1

Habilidades:

Cabalar 3 (17), bailar 4 (18), sigilo 1 (15), buscar 2 (15), esconder objetos 3 (16), detectar mentiras 2 (15), armas cuerpo a cuerpo -daga- 3 (16), frialdad 2 (14), teatro 5 (17), leer/escribir 4, latín 0 (10), charlatanería 3 (13), seducción 4 (14).

Ventajas:

Apariencia hermosa (10), estatus 3, riqueza.

Desventajas:

Ciudadano de segunda, lujuriosa.

DON ALVARO DE MENDOZA

VIG: 10 **MAN:** 12 **AGI:** 10

PER: 12 **VOL:** 12 **CON:** 12

ENC: 11

Ref: +1 **Cor:** +1 **Coc:** +2

Habilidades:

Alternar 2 (12), cantar 0 (10), tocar laúd 1 (13), explosivos 3 (15), cabalar 2 (12), bailar 2 (12), juegos de azar 2 (14), armas de fuego -cortas- 3 (15), -largas- 3 (15), esgrima 4 (16), conocimiento de la zona -La Habana- 2 (14), frialdad 1 (13), teatro 3 (15), diplomacia 2 (14), convencer 1 (13), savoir-faire 3 (15), leyes 0 (12), historia 0 (12), heráldica 0 (12), leer/escribir 2 (14), latín 0 (12), teología 3 (12), burocracia 2 (14), literatura 1 (13), charlatanería 2 (13), seducción 2 (13), oratoria 1 (12).

Ventajas:

Apariencia hermosa 5, estatus 3.

Desventajas:

Código de honor caballeresco, fanático, lujurioso (sólo respecto a doña Inés).

Equipo:

Estoque (rapier)

DON GUZMÁN DE OTRANTO

Para lo que sale...

DON MUÑO DE ALCÁNTARA

VIG: 9 **MAN:** 12 **AGI:** 10

PER: 12 **VOL:** 9 **CON:** 10



ENC: 8

Ref: +1 **Cor:** -1 **Coc:** +1

Habilidades:

Frialdad 3 (12), teatro 3 (12), diplomacia 4 (13), intimidar 2 (11), convencer 3 (12), bajos fondos 5 (14), leyes 2 (12), burocracia 3 (13), comerciar 4 (14), contabilidad 4 (14), charlatanería 5 (15), conocimiento de la zona -La Habana- 4 (16).

Ventajas:

Estatus 4-3, riqueza

Desventajas:

Cobarde, codicioso.

Equipo:

Pistola de abordaje de dos cañones.

VAN BUREN

VIG: 12 **MAN:** 12 **AGI:** 12

PER: 14 **VOL:** 12 **CON:** 10

ENC: 14

Ref: +3 **Cor:** +2 **Coc:** +1

Habilidades:

Alternar 3 (15), abrir cerraduras 3 (15), falsificar 5 (17), tripular navíos 5 (17), manejar botes 3 (15), cabalgar 2 (14), combate sin armas 5 (17), sigilo 5 (17), acrobacias 6 (18), bailar 3 (15), escape artístico 3 (15), trepar 3 (15), saltar 3 (15), buscar 3 (17), esconder objetos 3 (17), detectar mentiras 3 (17), armas improvisadas 3 (17), armas de cuerpo a cuerpo -puñal- 3 (17), armas de fuego -todas- 3 (17), esgrima 5 (19), capitanear 2 (14), frialdad 3 (15), teatro 5 (17), diplomacia 3 (15), intimidar 3 (15), convencer 3 (15), bajos fondos 3 (15), savoir-faire 3 (13), leer/escribir 3 (13), inglés 3 (13), francés 3 (13), español 3 (13), comerciar 3 (13), navegación 3 (13), cartografía 2 (12), liderazgo 3 (17), conocimiento de la zona -Caribe- 3 (17), -La Habana- 3 (17).

Ventajas:

Hermoso 5, estatus 2.

Desventajas:

Enemigos mortales.

Equipo:

Todo tipo de armas.

MIGUÉLEZ EL MAYORDOMO

VIG: 10 **MAN:** 11 **AGI:** 10

PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 10

ENC:10

Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc:** 0

Habilidades:

Leer/escribir 0 (10).

Ventajas:

Ninguna

Desventajas:

Ninguna

LINAZA EL PICARO

VIG: 9 **MAN:** 11 **AGI:** 10

PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 8

ENC:10

Ref: 0 **Cor:** -1 **Coc:** 0

Habilidades:

Correr 0 (9), abrir cerraduras 2 (13), trampas 1 (12), sigilo 2 (12), trepar 2 (12), saltar 2 (12), buscar 2 (13), esconder objetos 1 (12), juegos de azar 1 (12), combate sin armas 1 (11), conocimiento de la zona -La Habana- 2 (13), bajos fondos 1 (11), comerciar 1 (9), charlatanería 1 (11).

Ventajas:

Ninguna

Desventajas:

Estatus -1

CONTRERAS

Bucanero típico de la pág. 231 del Libro Básico.

MARGARITA LA MULATA

VIG: 8 **MAN:** 12 **AGI:** 14

PER: 12 **VOL:** 12 **CON:** 8

ENC: 11

Ref: +3 **Cor:** 0 **Coc:** 0

Habilidades:

Cocinar 1, bailar 5, sigilo 3, savoir-faire 0, charlatanería 3, seducción 4.

Ventajas:

Apariencia hermosa 10.

Desventajas:

Ciudadano de segunda, estatus -1.

HENRI MONTCALM

VIG: 12 **MAN:** 12 **AGI:** 14

PER: 11 **VOL:** 12 **CON:** 10

ENC:14

Ref: +2 **Cor:** +2 **Coc:** +1

Habilidades:

Alternar 4 (16), abrir cerraduras 4 (16), tripular navíos 4 (16), manejar botes 4 (16), cabalgar 3 (17), combate sin armas 4 (18), sigilo 4 (18), acrobacias 3 (17), bailar 4 (18), escape artístico 2 (16), trepar 4 (18), saltar 4 (18), buscar 4 (11), esconder objetos 3 (14), detectar mentiras 3 (14), armas improvisadas 3 (14), armas de cuerpo a cuerpo -puñal- 4 (15), armas de fuego -todas- 4 (15), esgrima 4 (15), capitanear 4 (16), frialdad 3 (15), teatro 4 (16), diplomacia 4 (16), intimidar 4 (16), convencer 3 (15), bajos fondos 4 (16), savoir-faire 4 (14), leer/escribir 3 (13), inglés 3 (13), español 3 (13), comerciar 3 (13), navegación 4 (14), cartografía 2 (12), liderazgo 4 (18), seducción 6 (20), conocimiento de la zona -Caribe- 4 (15), -Tortuga- 4 (15).

Ventajas:

Hermoso (10), Coordinación ojo-mano, marrullero, puntería.

Desventajas:

Sed de sangre, delirios paranoides.

OTHMÁN DE SANA 'A

VIG: 10 **MAN:** 11 **AGI:** 10

PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 10

ENC:10

Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc:** 0

Habilidades:

Conocimiento profesional -cultivo del café- 4 (15), supervivencia -islas- 1 (11).

Ventajas:

Ninguna

Desventajas:

Arabe inmigrante que desconoce el idioma.

OJOS DE PERRO

VIG: 10 **MAN:** 11 **AGI:** 10

PER: 11 **VOL:** 9 **CON:** 9

ENC:13

Ref: 0 **Cor:** -1 **Coc:** -1

Habilidades:

Alternar 2 (12), correr 2 (12), juegos de manos 2 (13), tripular navío 2 (13), manejar bote 3 (14), falsificar 0

(11), lanzar 1 (12), pescar 2 (13), combate sin armas 2 (12), sigilo 4 (14), acrobacias 0 (10), trepar 2 (12), saltar 1 (11), buscar 2 (13), esconder objetos 1 (12), detectar mentiras 0 (11), juegos de azar 2 (13), armas improvisadas 3 (14), armas cuerpo a cuerpo -machete- 2 (13), -cuchillo- 2 (13), armas de fuego -todas- 2 (13), conocimiento de la zona -Cuba- 3 (14), -Caribe- 2 (13), capitanear 1 (10), teatro 3 (12), convencer 2 (11), bajos fondos 2 (11), primeros auxilios 2 (11), francés 0 (9), navegación 1 (10), cartografía 1 (10), charlatanería 3 (12), liderazgo 1 (14), seducción 4 (17).

Ventajas:

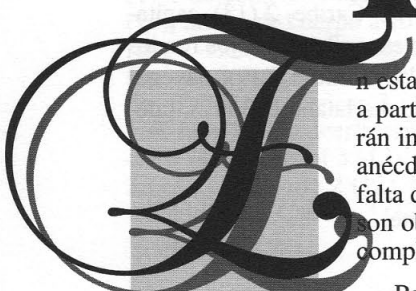
Apariencia hermosa (10), suerte.

Desventajas:

Código de honor, ley de a bordo; sueño profundo; estatus negativo (pirata y sin éxito).



Apéndices



En esta serie de artículos que, a falta de mejor nombre, denominaremos “apéndices”, presentaremos a partir de ahora y en la mayoría de los módulos de esta colección una serie de temas que resultarán interesantes para comprender la historia y sociedad del período en que nos movemos. Datos y anécdotas, toda una avalancha de información dispuesta para cubrir esos huecos que quedaron (por falta de espacio, no de voluntad) en el libro básico. Los motivos para la presencia de estos artículos son obvios: ofrecer ideas para nuevas aventuras, ayudas para el reglamento, detalles que ayuden a completar (o a representar mejor) algún tipo de personaje, etc.

Por supuesto que, si sois unos fanáticos del mundo de **¡¡Piratas!!**, quedáis invitados a remitirnos cuantas ideas, sugerencias y artículos (breves, eso sí; tened en consideración la extensión de este mismo apéndice 1) estiméis oportunos. Desde Ludotecnia nos ocuparemos de incluirlos en los próximos módulos.

SOBRE EL MESTIZAJE EN LAS COLONIAS ESPAÑOLAS

1. La trata de negros

Como ya hemos relatado en la introducción, prácticamente desde el mismo inicio de la colonización española (más o menos a partir de 1520) se comienza la introducción de esclavos negros en el Caribe. El motivo fue meramente económico: los indios no se adecuaban nada bien a los sistemas de trabajo importados por los europeos, simplemente se negaban a trabajar, llegando incluso a suicidarse por hambre. La experiencia que se tenía ya con los esclavos negros indicaba que estos eran capaces de prolongados esfuerzos físicos y que, a diferencia de los blancos, el clima tropical no les resultaría muy distinto del suyo natal.

Durante los primeros años existían una serie de condiciones para la importación de esclavos. Estos debían ser cristianos y aún hijos de cristianos pero, ante la enorme demanda, estos requisitos se fueron relajando y aumentaron las concesiones especiales. El padre Las Casas y los padres Jerónimos condenaron con dureza la trata negrera, manejada principalmente por los portugueses a partir de sus colonias africanas.

La trata comenzó a gran escala a partir de 1522, cuando don Jorge de Portugal recibe autorización para enviar a La Española cuatrocientos esclavos de Guinea. Poco después la suma ascendió, para la misma isla, a cuatro mil “*aunque fueran infieles*”. A finales de siglo, las cifras ascendían a más de cinco mil por año para el conjunto de las colonias (se calcula que se importarían unos setenta y cinco mil esclavos negros durante todo el siglo XVI); si bien durante el viaje perecía entre el veinte y el veinticinco por ciento de aquellos infortunados.

Muchos tratantes, especialmente holandeses, obtenían provechosos beneficios mediante el contrabando: no adquirían las costosas licencias que permitían el ejercicio de este comercio y vendían su mercancía por libre, casi “puerta a puerta”, a los plantadores españoles. Ni que decir tiene que este sistema era beneficioso para todas las partes. Los españoles compraban más barato (además, debido a las guerras, no siempre llegaban cargamentos de esclavos cuando se les necesitaba), los contrabandistas (quienes, si eran extranjeros y debido al monopolio, tampoco tenían ningún derecho a comerciar con las colonias españolas) se ahorran el dinero de las licencias y los españoles reprimían todo esto mediante sus propios corsarios.

La vida de los esclavos resultaba sumamente dura. De ordinario se les llevaba a trabajar a la zona tropical de las colonias, casi nunca a Méjico o Perú, excepto como sirvientes domésticos y en pequeño número. Muchos huían de las ciudades y poblados españoles y se refugiaban en selvas y montes donde retornaban a una vida casi salvaje o se mezclaban con los indios. Unos pocos recibían la libertad por parte de sus dueños en pago a servicios especiales o a su fidelidad.

Desde mediados del siglo XVI los negros huidos a despoblado, los “cimarrones”, llegaron a representar un peligro para algunas colonias españolas, sobre todo Panamá. Reunidos en grupos, asaltaban en los caminos a viajeros y mercaderes e invadían aldeas, plantaciones y pequeños pueblos siendo necesario enviar contra ellos expediciones militares. El propio Morgan recibió su ayuda durante el asalto a Panamá.

2. Mestizaje de indios y blancos, otros mestizajes

El término “mestizo” se reserva por lo general a los descendientes de blancos e indias. La escasísima inmigración de mujeres blancas a las colonias hizo indispensable esta mezcla de razas que, en algunos lugares como Perú o Méjico, resultaría particularmente intensa. En principio no sufrían de ningún rechazo social y el aspecto que verdaderamente se tenía en cuenta era el de su situación económica o la posible nobleza de las familias. Así, el descendiente de un caballero español y de una dama azteca de la nobleza se sentiría tan hidalgo como sus primos asturianos, siendo tratado en consecuencia.

La introducción de esclavos negros, entre los que abundaba el sexo femenino, dio origen a otros mestizajes como los “mulatos”, hijos de blanco y negra o los “zambos”, hijos de negro e india. La esclavitud y el servicio doméstico facilitaron la aparición de los mulatos, que vinieron a ser una casta esencialmente urbana y que mimetizaba las costumbres y prejuicios de los blancos nacidos en América, a los que se denominaba “criollos”. Los zambos, despreciados por todos por igual, fueron casi siempre rebeldes y levantiscos. Los mestizos querían emular a los criollos, pero miraban a los indios como a seres inferiores y fueron a menudo sus peores explotadores. De igual forma se comportaban con los mulatos y mucho peor aún con zambos y negros.

3. Denominaciones

La población de las colonias españolas en América reflejaba, por todo lo que hemos dicho, una situación étnica de enorme complejidad. Según irá avanzando el tiempo españoles, negros e indios mezclarán su sangre en todas las direcciones posibles. El mismo idioma creará palabras nuevas para expresar las nuevas formas étnicas. Ofrecemos aquí algunas de las más combinaciones más habituales de razas que se dieron en el Caribe, sus nombres resultan bastante comunes en ocasiones y en parte poco conocidos y muy pintorescos:

- 1.1.- De español e india, nace mestizo.
- 1.2.- De español y mestiza, castizo.
- 1.3.- De español y castiza, torna a español.

- 2.1.- De español y negra, nace mulato.
- 2.2.- De español y mulata, nace morisco (nada que ver con su religión).
- 2.3.- De morisco y española, nace albino (nada que ver con el albinismo).
- 2.4.- De albino y española, nace tornaatrás.

- 2.5.- De mulato e india, nace calpamulato.
- 2.6.- De calpamulato e india, nace gívaro (nada que ver con la tribu india).

- 3.1.- De negro e india nace zambo (lobo, según otras fuentes).
- 3.2.- De zambo e india, nace cambuja.
- 3.3.- De indio y cambuja, nace sambahiga.

- 4.1.- De mulato y mestiza, nace cuarterón.
- 4.2.- De cuarterón y mestiza, nace coyote.
- 4.3.- De coyote y morisca, nace albarazado.
- 4.4.- De albarazado y tornaatrás, nace tenteene-laire.

Como resultará evidente, las referencias al sexo de los padres (p. ej.: de español e india...) nos presentan tan sólo la situación más habitual en aquellas uniones. Según progresaba la mezcla de razas aumentaba la posibilidad de que los padres fueran de cualquier raza pero, en un principio, la práctica totalidad de los mestizos serían hijos de blanco e india; los mulatos, hijos de blanco y negra... ¿Queda bien claro cuál era la clase dominante y explotadora?

La terminología ha sido recogida de dos series de cuadros presentes en el Museo Antropológico de Madrid; son labor del s. XVIII, obra de dos pintores distintos. Cada uno de los cuadros *«retrata al óleo un varón y una mujer, según la figura y color de su raza y grado de sangre, y un infante su hijo, como producto étnico, todo lo cual se expresa en letreros»*.

El grupo 1. formaría la aristocracia de la mezcla de sangres, detrás tan solo de los criollos o de los españoles y dependiendo mucho de su fortuna, situación económica y antepasados ilustres. Podían gozar de todos los privilegios legales y sociales y desempeñar todo tipo de cargos.

El grupo 2. es el de los criados y lacayos, sirvientes de toda clase y pequeños artesanos y comerciantes. Buscan el ascenso social y “aclerar” la piel de su descendencia. Un tornaatrás se considerará siempre superior a un albino y éste, a su vez, mil veces mejor que un morisco. Todos ellos despreciarán a calpamulatos y gívaros. Gran parte de los renegados que navegaban con los piratas pertenecían a este grupo.

El grupo 3. es el de los desheredados. Pequeños campesinos, bandidos y salteadores. Lo cierto es que no les quedaba mucha más elección.

Con el grupo 4. volvemos a la misma situación del 2., tal vez de un ligero menor nivel social.

Los indios formaban el peldaño más bajo de toda la escala social, por debajo incluso de los esclavos negros. La razón estribaba en el idioma; al desconocer el español y no integrarse en la sociedad europea, quedaban completamente apartados de ésta, mientras que un esclavo siempre podía gozar de cierto poder, al menos mientras actuase en nombre de su amo.

Podemos decir entonces que la sociedad colonial creada por los españoles en las Indias no se basaba únicamente en las diferencias raciales, sino que primaba la capacidad económica de los sujetos.

La jerarquía de hecho puede presentarse de la forma siguiente:

- españoles peninsulares
- criollos (esto es, españoles nacidos en América)
- mestizos
- mulatos, zambos, negros libres (con todas las graduaciones antes explicadas)
- esclavos
- indios



II. SOBRE LA HABILIDAD CONOCIMIENTO DE LA ZONA

La habilidad de Conocimiento de la zona (*dependiente del campo de Percepción, pág. 112, aunque haya desaparecido misteriosamente de la Tabla de Habilidades de la pág. 98. El responsable lleva desde julio colgado por los pulgares de la verga de la mayor...*) puede emplearse también con especializaciones menos concretas, añadiéndoles el grado de dificultad que el D.J. estime conveniente.

Por ejemplo: si Miguel Terror dos Mares posee Conocimiento de la zona (Cuba) +2 y Percepción 11 (o sea, 13 niveles en total) puede intentar una tirada sobre esta misma habilidad para ver si conoce algún detalle concreto de la vida de La Habana, ya que dicha ciudad se encuentra en Cuba. Evidentemente, al ser el campo de acción de la tirada más restringido que el de la habilidad, a los niveles de dificultad propios de la tirada original habrá que sumar los de la diferencia entre niveles de especialización. Si pretendías que el grado de dificultad original para una tirada sobre Conocimiento de la zona (La Habana) fuese de Problemático (-2) y el jugador pretende utilizar Conocimiento de la zona (Cuba), añade al menos 2 grados más de dificultad, pasando a Muy Complicado (-4).

Los niveles de especialización de esta habilidad pueden variar, estableciéndose (de más especializado a menos) como sigue:

1.- Ciudad o isla pequeña:

las Pequeñas Antillas son todas ellas islas... pequeñas, en efecto; Tortuga, Gran Caymán, Trinidad, Margarita, etc.

2.- Isla mediana: (Puerto Rico, Jamaica) o zona concreta de territorio:

Haití, Santo Domingo, Cayos de Florida, Islas de Barlovento (Norte de las Pequeñas Antillas, desde las Islas Vírgenes a Dominica), Islas de Sotavento (las situadas al Sur, desde Martinique a Grenada), Antillas Holandesas (Curaçao, Aruba y Bonaire, frente a Venezuela), Golfo de Maracaibo, o cualquiera otra que entre tus jugadores y tú estiméis oportuna.

3.- Isla grande (Cuba, La Española) o zona amplia de territorio:

Florida, Costa de los Mosquitos, Yucatán, Costas de Nueva Granada, Costas de Nueva España, Pequeñas Antillas (todas), Islas Bahamas (toda la zona).

4.- Todo el Caribe. La formulación de esta especialidad (no especializada) dentro de la habilidad Conocimiento de la zona sería: Conocimiento de la zona (Caribe).

La utilización concreta de los distintos niveles a que antes hacíamos referencia se plasmará en una adición de 2 grados de dificultad por cada nivel de diferencia que exista entre la especialización requerida y la que posea el personaje. Evidentemente, en estos intentos deben utilizarse especializaciones más amplias y no más concretas que, por definición, no abarcarían el área solicitada por la tirada. De modo que la lista puede recorrerse de atrás (nivel 4.-) hacia adelante (hasta el nivel 1.-), pero no al revés.

Otro ejemplo: El comandante Carmichael posee esta habilidad no especializada (Caribe), puede por ello intentar todas las tiradas que le presentes. Las referidas al nivel 3.- (si le preguntas por los indígenas de Florida o sobre quiénes son los hombres de negocios más importantes de Cuba), las realizará con 2 grados de dificultad suplementarios a los que tú hubieses decidido que conllevaba la pregunta. Claro, que si le cuestionas sobre algo relativo a las Antillas Holandesas (nivel 2.-), intentará recordar a -4 (además de la dificultad propia de la cuestión) y si llegase a necesitar saber algo sobre el nivel de las milicias de Isla Margarita... probaría entonces a -6.

Lo que jamás se podría hacer es "saltar" de un grado especializado a otro más amplio. Conocer multitud de detalles sobre Tortuga no me garantiza saber nada acerca de los animales del istmo de Panamá. En estos casos la tirada se realizaría sobre Percepción -6, como en las intenciones en las que se desconoce la habilidad implicada. Así Miguel Terror dos Mares, con su conocimiento de Cuba +2, no sabría, en principio, responder a ninguna cuestión relacionada con un área fuera de ese ámbito como, por ejemplo, Jamaica.

Cada jugador puede adquirir tantas zonas de conocimiento como estime oportunas. En ocasiones, una aventura desarrollada en una zona concreta implicará una se-

rie de puntos de experiencia destinados a adquirir un cierto nivel de conocimiento sobre esa zona.



III. SOBRE LOS CORSARIOS

La patente de corso o carta partida (ya que una de sus partes, a modo de duplicado, permanecía en poder de la administración) suponía la autorización de la Corona Española para que sus súbditos hiciesen la guerra de modo particular (ver pág. 55 de **¡Piratas!**). Tal actividad carente de este permiso, incluso en tiempo de guerra, era considerada piratería excepto en los casos de legítima defensa. Un corsario debía siempre, tras apresar su presa, entregarla íntegra a la administración española. Tras celebrarse un juicio sobre la legalidad de la captura (lento, al menos seis meses) y venderse la presa y su carga en pública subasta, se concedía el 20% para su reparto entre la tripulación corsaria, reparto que se efectuaba siguiendo el reparto denominado *tercio vizcaíno*:

- se descontaban primero todos los gastos (alimentos, municiones, etc.) del importe de la presa.
- el resto del botín se repartía, mitad por mitad, entre armadores y tripulación.

El reparto entre los tripulantes se realizaba de una manera similar a la ya vista entre las tripulaciones piratas (págs. 58 y 59 de **¡Piratas!**). Un modelo podría ser el siguiente:

- el capitán recibía cinco partes del botín; el piloto, dos y media; el carpintero y oficiales menores, como maestros, contramaestres, guardián, condestables, etc. recibían dos partes; los marineros una parte y los soldados, grumetes y muchachos, media parte.

Los ingresos de los marineros se complementaban con el llamado *pendolaje*, el derecho a apoderarse de cualquier pequeño objeto situado sobre cubierta. Por lo general los armadores prestaban una serie de sumas, por adelantado, a los miembros de la tripulación antes de salir a navegar y mientras se aclaraba en juicio la legalidad de las presas. Sí, piratear daba mucho más dinero... hasta que te colgaban. El corso se consideraba un trabajo más, no demasiado elegante, no obstante honesto. Se daban ciertos abusos, pero la regla general era la honradez entre los corsarios.

El resto de naciones reglamentaba esta cuestión de manera parecida a los españoles, excepto que la parte para el soberano era mucho menor (10 al 20%) y la

frontera entre corsarios y piratas no resultaba tan bien definida.

Las patentes de corso las expiden los gobernadores **sólo en caso de guerra** o de hostilidades (presencia de piratas, contrabandistas, etc.). Como cualquier otro permiso real costaban dinero: **cinco mil pesos** tenían la culpa.

Organización

La figura principal de un buque corsario, como en cualquier otro barco, es la del **capitán**, a quien correspondía la decisión de entablar o no combate, de tener a bordo todos los pertrechos necesarios y hacer guardar la disciplina. Suponía también el eslabón intermedio entre los armadores (capitalistas) y tripulantes (trabajadores), como si fuese el gerente de un negocio.

En caso de accidente era sustituido por el **teniente del capitán**. Este personaje además se encargaba de hacer la guardia en el segundo cuarto de la noche o el día y de estar presente en el reparto del botín para evitar discusiones.

El **maestre de fragata** se ocupaba de la administración a bordo y de supervisar las maniobras, delegando su dirección en el **contramaestre**, para que éste las hiciese ejecutar de acuerdo con el **piloto**. El piloto dirige la navegación del bajel, pero a las órdenes del capitán, que es quien fija la misión a cumplir. Daba las instrucciones de maniobra a los marineros, normalmente a través del contramaestre y tenía bajo sus inmediatas órdenes a los **timoneles**.

El contramaestre, a quien antes nos hemos referido, tenía a su cargo la dirección de la maniobra a las órdenes del capitán y siguiendo las instrucciones dadas por el maestre y el piloto. Era el custodio y responsable del aparejo y la jarcia, así como del casco y de evitar los incendios. Puesto que sustituía al maestre en las tareas administrativas, debía saber leer y escribir.

El **guardián**, ayudante directo del contramaestre y sustituto suyo de ser necesario, dirigía la limpieza del buque, la provisión de leña y agua, las maniobras de proa y las embarcaciones menores (botes,...). Jefe inmediato de grumetes y muchachos.

Dentro de la marinería, se distinguía entre **marineros, grumetes y muchachos**. Los marineros debían conocer las maniobras con el aparejo, realizar las guardias, etc. Los grumetes subían a tomar las velas y manejaban las chalupas. Su edad estaba sobre los dieciocho años y su número debía ser la mitad o dos tercios de los marineros, pero muchas veces no llegaba. Los muchachos estaban encargados de los servicios manuales, para que los marineros se ocupasen sólo de las velas y navegación. Sus tareas eran de mantenimiento: limpieza, servir la comida, preparar cabos, etc. tenían de doce a diecisiete años y se estaban preparando para ser marineros.

En combate, unos cuantos marineros atendían al timón y a los aparejos. El resto se armaba para el aborda-

je. Los grumetes ayudaban a los artilleros, apagaban los incendios y prestaban ayuda; los muchachos les ayudaban y retiraban a los heridos.

La artillería estaba a cargo del **condestable**, responsable de la conservación de piezas y municiones y director del fuego artillero. Los **artilleros**, aparte de su labor con los cañones, colaboraban con el resto de los marineros.

El **cabo de infantería** tenía el mando de los **soldados**, individuos armados embarcados en ocasiones para resolver los abordajes apoyando a los marineros y con poca o ninguna experiencia en las labores marineras.

Entre los oficios auxiliares encontramos al **carpintero**, al **cirujano** y al **capellán**. Al mando del maestre estarían también el **escribano**, que se ocupaba de las cuentas, y el **despensero**, atento al estado y cantidad de las vituallas.

Otro oficio típico es el del **cabo de presa**. Por lo general una captura, excepto las más grandes, no bastaba para motivar el regreso a puerto. La embarcación tomada se ponía entonces al mando de este oficial con una tripulación mínima y era enviada al puerto más conveniente.

El **veedor del bajel corsario** era un cargo cubierto con personal de la administración, un puesto de cierta categoría con funciones de inspector.

En las naves corsarias más pequeñas no existía una persona distinta para cada una de estas funciones, sino que se reunirían dos o más en un mismo tripulante, de-

sapareciendo incluso algunos cargos.

Los **armadores** eran quienes conseguían las patentes de corso (a nombre del capitán o al suyo propio), compraban la nave a utilizar y realizaban todas las inversiones previas como recluta de marineros, adelantos a los mismos, adquisición de pertrechos y armas, etc. En el caso de que el capitán o ciertos miembros de la tripulación hubiesen adquirido la nave, ellos mismos serían los armadores. Como regla general esto no ocurría, sino que se trataba de comerciantes adinerados y a veces especializados en el corso, que solían reunirse formando sociedades.

Este negocio no estaba más extendido debido a la escasez de naves y, sobre todo, de marinos expertos.

Forma de actuar

Los buques corsarios solían navegar casi sobrecargados de personal a fin de atender a los distintos abordajes y de tripular las presas que realizasen. Navegaban en solitario o por parejas y nunca en embarcaciones mayores que fragatas (de las más pequeñas).

Eran remisos a utilizar la artillería en sus combates (eso estropeaba las presas), prefiriendo el abordaje tras la inutilización del timón enemigo y el abordaje, exactamente igual que los piratas.

MODELO DE PATENTE DE CORSO O CARTA PARTIDA ESPAÑOLA

En virtud de la presente, permito al dicho capitán Pedro de Ezábal, que en conformidad con las ordenanzas del Corso, de 29 de diciembre de 1621 y 12 de septiembre de 1624, puede salir a corso con la referida fragata Santísima María de Begoña, gente de guerra, armas y municiones necesarias, y recorrer las costas de Nueva España, Nueva Granada, Cuba, La Española y Mar Caribe todo; pelear y apresar los bajeles que de la nación francesa encontrare, por la guerra declarada contra aquella Corona; y a los demás corsarios ingleses u holandeses que pudiere; y a otras embarcaciones que fueren de enemigos de mi Real Corona, con calidad y declaración que no pueda ir ni pasar con su fragata a las costas del Brasil, islas de las terceras, Madera, Canarias, ni a las costas de España con ningún pretexto.

Dada en Santo Domingo, a 28 de agosto de 1674.

Yo, el Gobernador.

La Poudrière ("El Polvorín")

Fragata de Henri Montcalm, filibustero francés. Año de Gracia de 1681

CARACTERISTICAS

-mástiles: Esta fragata es un buque de tres palos, trinquete a proa; mayor en el medio y mesana a popa.

-aparejo: Las velas de un buque de gran tamaño, como es el caso de cualquier fragata, sólo pueden ser cuadradas o *cua-dras*. Este tipo de aparejo conlleva que, navegando directamente contra el viento, la velocidad se reduce a 1/5 del total. Recibiendo el viento de través, sea por babor o estribor, la velocidad se reduce en 2 nudos. Navegando con el viento en popa cerrada (navegar *delante* del viento), resta también 2 nudos a la velocidad.

-eslora y manga: La Poudrière mide 52 metros de eslora y 13 de manga, una relación de 4 a 1 entre "longitud" y "anchura" que la convierten en un navío esbelto, rápido y resistente, un auténtico cazador de los mares.

-calado: La fragata de Montcalm precisa de 5 metros de agua bajo su quilla. Arrojando por la borda los cañones y la carga, este dato vital se reduciría a 4 metros. Evidentemente, no podrá perseguir a pequeñas embarcaciones demasiado cerca de la costa o los arrecifes pero... *aquila non captat muscas*.

-cañones: El número máximo de cañones que puede montar una fragata es de 60, habida cuenta de su género de vida y el de su tripulación, Montcalm no desperdicia este dato y empleará todos y cada uno de ellos (*algo nada, pero que nada usual; superar los diez cañones ya eran palabras mayores*). Podemos considerar a este navío como un buque de guerra a todos los efectos. Su emplazamiento y distribución es como sigue (ver págs. 184 y 201):

-De los 60, sólo la mitad pueden ser cañones pesados (que nosotros denominamos simplemente cañones). Estos 30 cañones están dispuestos en la cubierta inferior o *cubierta de batería*, 15 a babor y otros 15 a estribor. Cada batería está al mando de un oficial artillero.

-El resto de la cifra inicial será cubierto con cañones ligeros, emplazados en la *cubierta principal*, 10 a babor, 10 a estribor, 4 a proa y 6 a popa. Cada batería está al mando de un oficial artillero.

-Los 4 de proa se reparten entre 2 en la *cubierta de batería* (con los cañones pesados, pero a proa) y 2 en el *castillo de proa*, una cubierta más arriba. A popa, cubriendo el timón, se sitúan 4 cañones ligeros en la *cubierta de batería*. Una cubierta más arriba, en pleno camarote de oficiales, se emplazan los otros 2 cañones ligeros.

-Los cañones de proa y popa no precisan de oficiales de artillería al no estar agrupados en baterías, empleándose para disparos individuales.

Sobre el precio de los cañones, ver pág. 134.

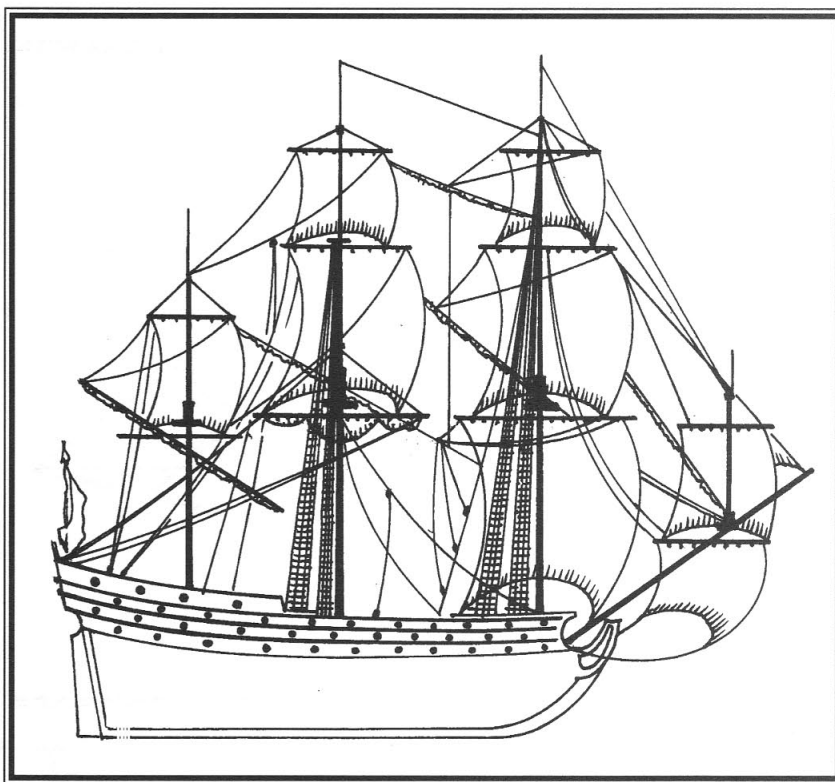
-tripulantes: La tripulación de Montcalm está formada por 200 hombres. De entre ellos, unos 150 son pura escoria filibustera recogida en Tortuga, Haití y Port Royal. Los otros 50 constituyen un núcleo endurecido de marinos de primera, veteranos de numerosas expediciones, excelentes soldados y *relativamente* fieles a su capitán (su *guardia pretoriana*). Casi todos ellos son de origen francés.

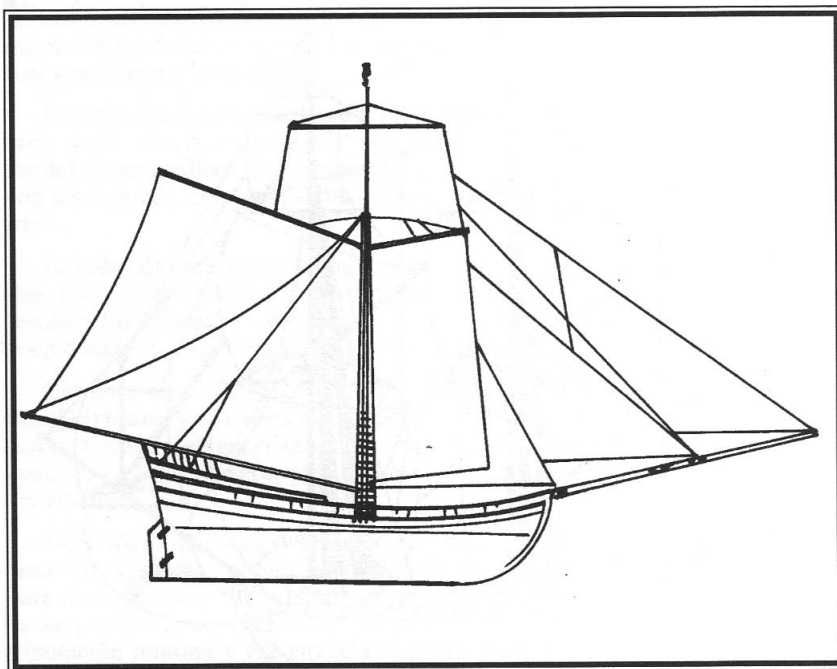
-tonelaje: En sus bodegas, la fragata puede transportar hasta 500 toneladas. De las mismas se emplean 30 (200 hombres x 5 kgs. x 30 días = 30 toneladas) en concepto de víveres para un mes para toda la tripulación. Los cañones, junto con su munición (20 disparos), pesan 34,5 toneladas los ligeros y 69 los pesados (ver pág. 191). El total es de 133,5 toneladas de carga empleadas, quedando el resto libre para carga (366,5 toneladas libres).

velocidad: 6 nudos (6 millas marítimas/hora) con tiempo favorable. En un día de navegación, 20 horas, podría cubrir 120 millas, unos 210-220 kilómetros. Costeando sólo sería posible durante las horas de luz (10) por lo que la cifra queda reducida a la mitad.

precio: En el caso de que Montcalm hubiese pagado por este navío, cosa que no hizo (se lo arrebató a los ingleses), hubiera debido abonar 25.000 pesos españoles, o sea, algo más de 8.330 lises franceses de oro. Cañones aparte, claro. En el precio no se incluye el 10% suplementario por el refuerzo para emplazar artillería ya que, al ser la fragata un buque de guerra, esta ventaja viene dada "de astillero".

resistencia: Los niveles de resistencia de la Poudrière son 13.





“Virgen del Carmen”

*Balandra de Pieter van Buren,
corsario flamenco . Año de Gracia
de 1681*

CARACTERISTICAS

-mástiles: Esta balandra o *sloop* (como el resto de ellas) es un buque de un solo mástil, con un enorme bauprés a proa que le permite utilizar una gran superficie de velamen en relación a su tamaño.

-aparejo: sus velas son triangulares. Este tipo de aparejo tiene varias ventajas y un serio inconveniente: no resulta suficiente para impulsar a los grandes buques. Para los pequeños, sin embargo, permite navegar contra el viento de manera ventajosa. La velocidad disminuye a 1/3 navegando directamente contra el viento; no se sufre ninguna penalización

recibiéndolo de costado y circulando directamente delante del viento se pierden 2 nudos. También puede emplear 10 remos en caso de calma chicha.

-eslora y manga: La Virgen del Carmen mide 20 metros de eslora y 6 de manga (algo más de lo usual debido a que la artillería precisa de más espacio), un ejemplo típico de balandra esbelta, ligera y muy, pero que muy rápida.

-calado: La balandra de van Buren precisa menos de 3 metros libres bajo su quilla; con 2,5 pueden sentirse seguros.

-cañones: El número máximo de cañones que puede montar una balandra es de 20 (8 a cada banda) del tipo culebrina. Van Buren confía más en el abordaje y en la velocidad, de modo que emplea 5 a cada costado, 2 a proa y otros 2 a popa; 14 en total. Las balandras carecen de castillos, tanto a proa como a popa, por lo que todos los cañones están situados en la cubierta principal (sin techo sobre ellos) y quedando así sujetos a las inclemencias meteorológicas. Un oficial se encarga de coordinar cada una de las bandas artilladas.

-tripulantes: Para su seguridad, van Buren necesita gran número de hombres. Las presas que caza suponen una dificultad mayor que atacar simples mercantes y, por otra parte, sus beneficios dependen de no dañar demasiado a sus presas. Cien hombres navegan a sus órdenes. De ellos, 60 son españoles; 12 franceses; 10 irlandeses; 5 ingleses y 3 indios. También navegan 10 negros con ellos y, al haber sido esclavos, resulta difícil precisar su nacionalidad.

-tonelaje: En sus bodegas, esta balandra puede transportar hasta 80 toneladas. De las mismas se emplean 15 (100 hombres x 5 kgs. x 30 días = 15 toneladas) en concepto de víveres para un mes para toda la tripulación. Los cañones, junto con su munición (20 disparos), pesan 8.050 kilogramos (ver pág. 191). El total es de 23,05 toneladas de carga empleadas, quedando el resto libre para carga (56,95 toneladas libres).

velocidad: Habitualmente, una balandra es capaz de recorrer 8 millas por hora. La Virgen del Carmen, sin embargo y debido al esmero que pusieron en su construcción los carpinteros de ribera de Cartagena, es capaz de ofrecer una velocidad máxima de 10 nudos. Utilizando los remos la velocidad sería de sólo 1 nudo, un nudo que puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte. En un día (20 horas) de navegación puede recorrer, con tiempo favorable, 200 millas. No está nada mal.

precio: Debido a lo especial de su construcción, la balandra le costó a van Buren 12.400 pesos (los 400 son el 10% del precio inicial al ser reforzada para soportar artillería).

resistencia: Los niveles de resistencia de la Virgen del Carmen son 12.

“La Flecha”

Pinaza de Henri Montcalm, filibustero francés. Año de Gracia de 1681

CARACTERISTICAS

-mástiles: Una pinaza es un barco de 3 palos, quilla plana y popa cuadrada. Larga y estrecha, muy rápida (mas difícil de controlar) supone un tipo de barco muy apreciado por piratas y contrabandistas. Representa un tipo de transición entre una lancha grande y un barco muy pequeño. Montcalm utiliza esta pinaza como medio de transporte de personas o mensajes, vigía, cebo...

-aparejo: sus velas son triangulares, lo que le permite navegar contra el viento de manera ventajosa. La velocidad disminuye a 1/3 navegando directamente contra el viento; no se sufre ninguna penalización recibiendo de costado y circulando directamente delante del viento se pierden 2 nudos.

También puede emplear 10 remos en caso de calma chicha.

-eslora y manga: La Flecha mide 15 metros de eslora y 4 de manga.

-calado: La pinaza de Montcalm precisa menos de 3 metros libres bajo su quilla; con 2, y con 1 si no está cargada, pueden sentirse seguros. *(Una broma típica entre los marineros es decir que cuando se queden sin agua bajo la quilla, echando un chorrito -¡jejem!... de una botella- desde la proa, podrán seguir navegando).*

-cañones: El número máximo de cañones que puede montar una pinaza es de 17 (7 a cada banda) del tipo culebrina. Las pinazas carecen de castillos, tanto a proa como a popa, por lo que todos los cañones están situados en la cubierta principal (sin techo sobre ellos) y quedando así sujetos a las inclemencias meteorológicas. Montcalm no utiliza esta embarcación para el combate directo, sino que la aprecia por su velocidad así que sólo monta 8 (4 a cada banda) más dos falconetes a proa y otros dos a popa. *(Recuerda que los falconetes son esos minicañones giratorios dispuestos sobre una horquilla metálica. Su potencia es muy superior a la de un mosquete y los daños que causan a las personas no quedan reflejados en el sistema general debido a su enormidad. Ver págs. 132-34, 191 y 194).*

Un oficial se encarga de coordinar cada una de las bandas artilladas.

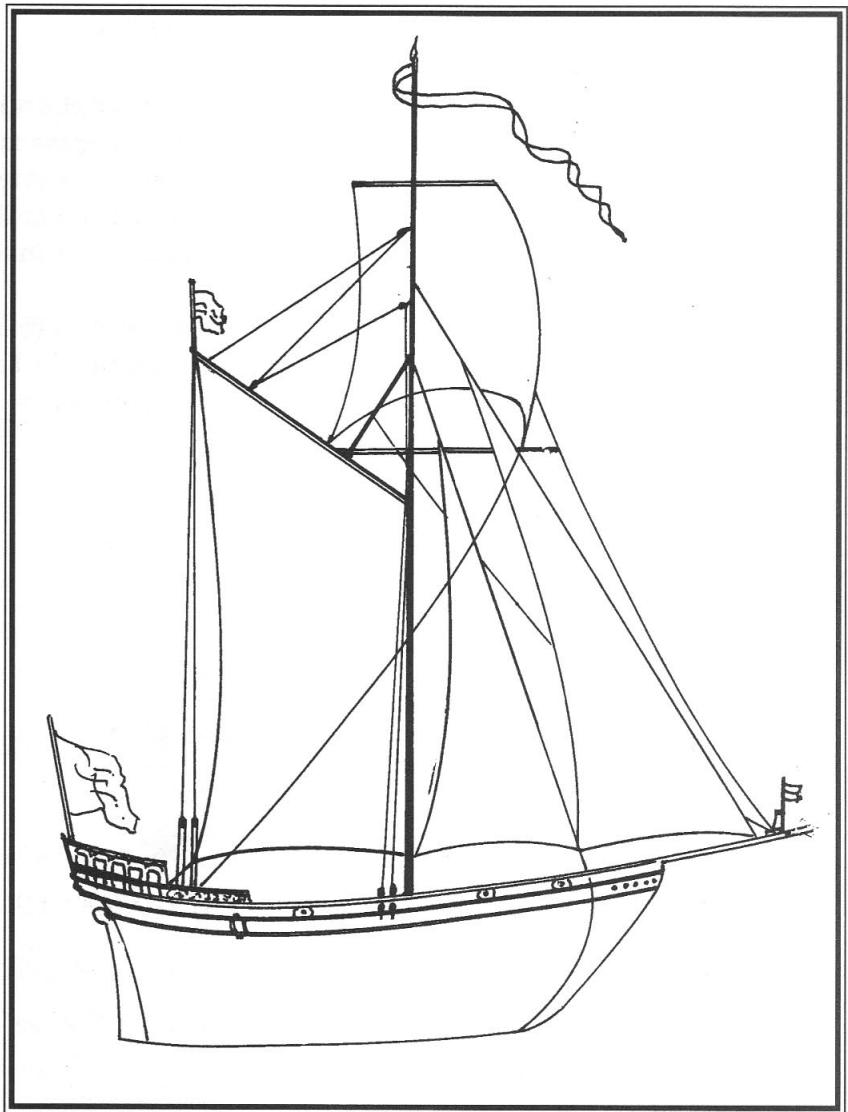
-tripulantes: En la Flecha, Montcalm suele enviar a hombres de su total confianza, pero nunca en número superior a 10 ó 15, excepto para llevar a cabo acciones armadas que precisen de gran cantidad de infantería, como desembarcos o asaltos a ciudades.

-tonelaje: En sus bodegas, esta pinaza puede transportar hasta 50 toneladas. De las mismas se emplean 1,5 (10 hombres x 5 kgs. x 30 días = 1,5 toneladas) en concepto de víveres para un mes para toda la tripulación. Los cañones, junto con su munición (20 disparos), pesan 4.600 kilogramos (ver pág. 191) y los falconetes 1.150; total 5.750 kilogramos. El total es de 7,250 toneladas de carga empleadas, quedando el resto libre para carga (42,75 toneladas libres).

velocidad: 9 nudos o millas marítimas/hora. Esto significa 180 millas recorridas en 20 horas de navegación con tiempo favorable. Utilizando los remos la velocidad sería de sólo 1 nudo, un nudo que puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte.

precio: 3.300 pesos (3.000 pesos más 10% por estar reforzada para soportar artillería).

resistencia: Los niveles de resistencia de la Flecha son 11.

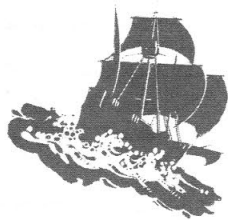


III. MENSAJE OCULTO EN LA ESTATUA DE SAN MARTIN

"Católico (sí, porque nadie como un católico para olisquear el oro) si a estas alturas has descubier-
to el secreto mejor guardado del Círculo Celestial de La Habana, modelado según las enseñanzas
del Venerable y Angélico Doctor Mathew Robbington de Londres, será porque nuestro plan últi-
mo ha tenido éxito y hemos conseguido entregar esta ciudad a la Divina Justicia o a sus represen-
tantes en la tierra. ¡Ciudad descreída y de pecado! ¡Babilonia inmunda e idólatra, al fin te llegó tu
hora!

Si hemos fallado, será por resultar indignos de la Misericordia Divina y de Su Favor. Otros
muchos nos seguirán. Reconoce en ese caso nuestro ingenio al hacer venerar como un santo al re-
formador de la religión cristiana y goza con el oro depositado en su corazón. ¡Concédete unas bue-
nas comilonas a nuestra salud, católico!

Don Alvaro de Mendoza,
supremo rector del
Círculo Celestial de La Habana
y pecador arrepentido."



IV. CARTA DE PRESENTACION DE VAN BUREN AL GOBERNADOR FRANCES DE MARTINIQUE

74

Dada en La Habana, año del señor de 1681.

*Excelentísimo Señor Gobernador de la isla de Mar-
tinique: Dios os guarde.*

*Es envío este propio siendo favor que solicito de Vos y
vuestra gracia atendáis y amparéis a los portadores de
esta misiva, siendo que son agentes asociados a mi la-
bor y que se hallan empeñados en la búsqueda de un
naufrago. Es merced por lo tanto que requiero en virtud
de los términos de nuestra propia asociación, esperando
les concedáis todo tipo de viveres y equipo así como los
guias necesarios para su empresa, que yo me encargaré
de reembolsaros los gastos.*

Es merced que agradezco a Su Excelencia.

Capitán van Buren

Indice

A Guisa de Introducción.....	pág 5
La Costa del Dragón (aproximación).....	pág 8
El Tablero y sus Peones.....	pág 14
Dama blanca, Dama negra.....	pág 22
Movimiento de Peones.....	pág 30
En el Centro del Tablero.....	pág 38
La Costa del Dragón.....	pág 48
Grand Finale.....	pág 58
Personajes de la Ambientación.....	pág 60
Apéndices.....	pág 66
Indice.....	pág 76

En preparación:

RAGNAROK:

La segunda edición más esperada. Incluye un módulo en el que Jacques de Mollay (de la Logia de Edimburgo) se introduce en la Merrick para destruirla... A pesar de haber anunciado páginas en color, nos hemos decantado por el Blanco y Negro total, con el concurso de 6 dibujantes, y todo ello para poder ofrecerte este volumen al mismo precio que la primera edición, y eso que lleva tapa dura.

PANTALLAS DE RAGNAROK:

Con hojas de personaje y algún que otro handout.

JOB 41.1:

Los alevines de LUDOTECNIA se han puesto a escribir una historia expresamente para adultos, ¡y de que modo!. Por primera vez damos salida a material realizado por gente de nuestros clubes. La historia es apasionante y se revela como una auténtica gozada.

MAIA:

El Oeste al estilo LUDOTECNIA, una historia que sale directamente de los archivos de la Merrick, para dejarnos helados en el Canadá de 1880, entre buscadores de oro y demonios salidos del infierno.

Y nuevas, y apasionantes, aventuras para **Piratas!!** y para **Mutantes en la Sombra** que os dejarán boquiabiertos. Por cierto, en Abril aparecerá el primer número de **ASUNTOS INTERNOS**, la revista oficial de LUDOTECNIA...¡nos vemos!.

SEGUIREMOS DANDO QUE HABLAR...

A la venta en Enero

RAGNAROK

2

Un nuevo Comienzo

Carlos Monzón Igor Arriola Jose Tellaeche

Tres escritores de miedo

Jose Tellaeche • Roberto Garay • M.A. Argudo • Javier Briz • Carlos Monzón • Julián Tellaeche

Seis dibujantes que te dejarán frío

RAGNAROK segunda edición

Un proyecto mítico

LUDOTECNIA

Sobran las palabras

La Habana, 1681

Un oscuro laberinto de intereses, relaciones e intrigas, espera a un grupo de recién llegados al mundo de Piratas!!.

¿Quién miente? o mejor dicho ¿quién no miente?. Solucionar unas pequeñas "cuestiones previas" puede revelarse como fundamental a la hora de rematar con éxito la aventura.

80 páginas de aventura, con las 20 primeras dedicadas a describir ambientes, personas, historias y negocios de la vieja Habana.

Multitud de ideas para aventuras, vistosos PNJs, un artículo sobre los corsarios españoles con patentes de corso incluídas...

**LA COSTA DEL DRAGON, UN INICIO PARA LAS FUTURAS
AVENTURAS DE PIRATAS!!.**

Piratas!!

ISBN 84-8172-009-7



9 788481 720099

