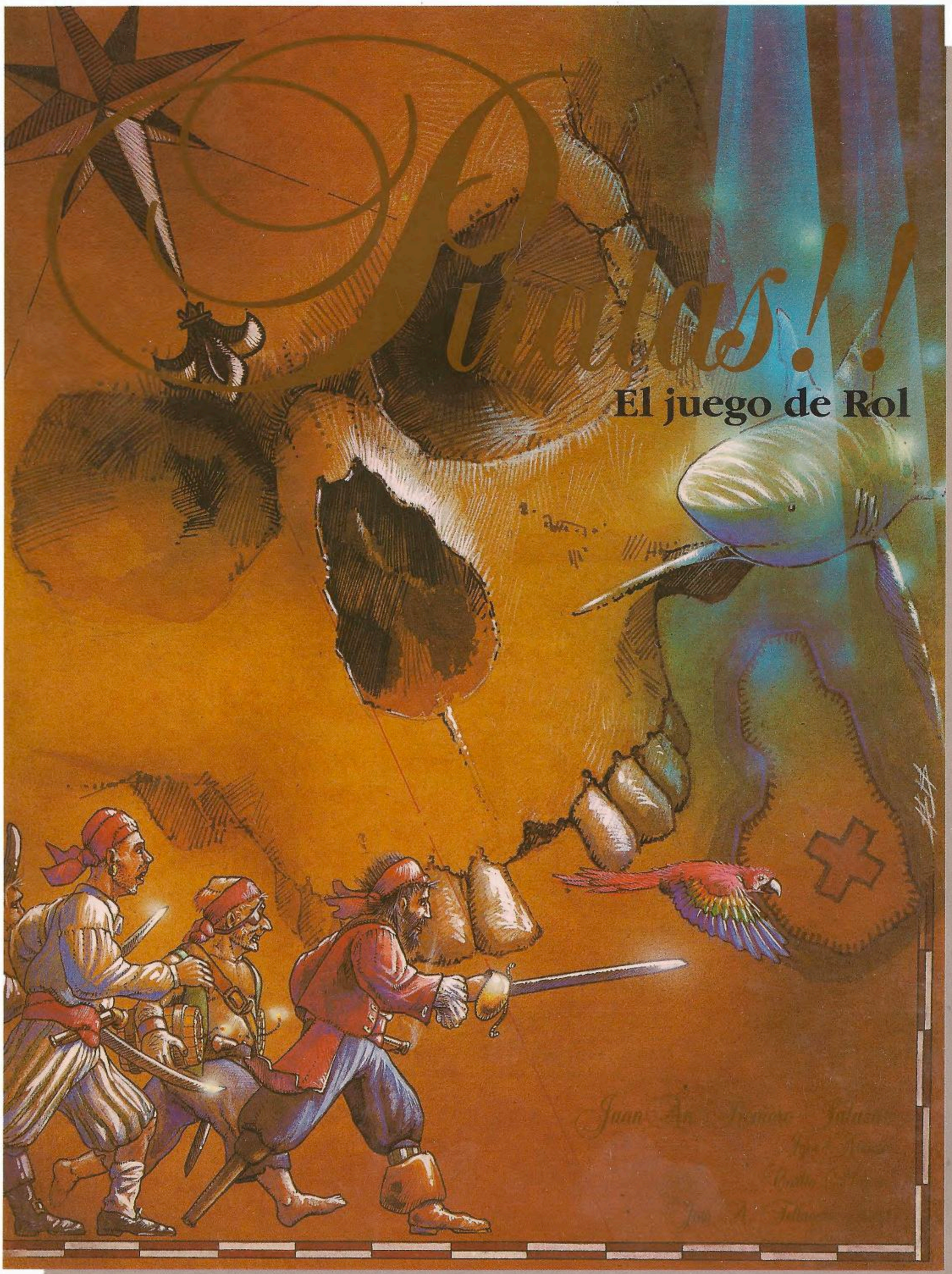
¡Piratas!!

El juego de Rol



Piratas!!

Idea original de:
JuanAn Romero-Salazar

Diseñado con la colaboración de:
Igor Arriola
Carlos Monzón

Diseño de Producción de:
Jose A. Tellaeche Isusi
Igor Arriola
Iñaki Gavieiro

Diseño Gráfico de:
Jose A. Tellaeche Isusi

Maquetado por:
Jose A. Tellaeche Isusi
Igor Arriola

Portada e interiores:
Jose A. Tellaeche Isusi
Carlos Monzón

Colaboraciones:
JuliánTellaetxe
Sergio Arribas
Mikel Cabriada
Iñaki Ansorregui
Jon Navarro

INTRODUCCION

El clamor de los cañones, las nubes de pólvora quemada, las lluvias de astillas asesinas grandes como lanzas... Todo eso ha cesado y, a bordo del Hidden Predator, el capitán Blackadder prepara una partida de abordaje. El barco francés parece muerto, despojado de todos los signos de vida que apenas media hora antes animaban su cubierta. Cadáveres mutilados, esparcidos a lo largo de la misma, proclaman la derrota del Belle Dame ante su enemigo corsario.

Blackadder, colgándose de uno de los cabos sueltos del aparejo de su barco, salta el primero sobre la presa recién tomada. Una docena de individuos, ataviados con fantásticos y sucios ropajes de seda, con dagas en los dientes, pistolas en mano y mirada fiera, siguen sus pasos pocos instantes después.

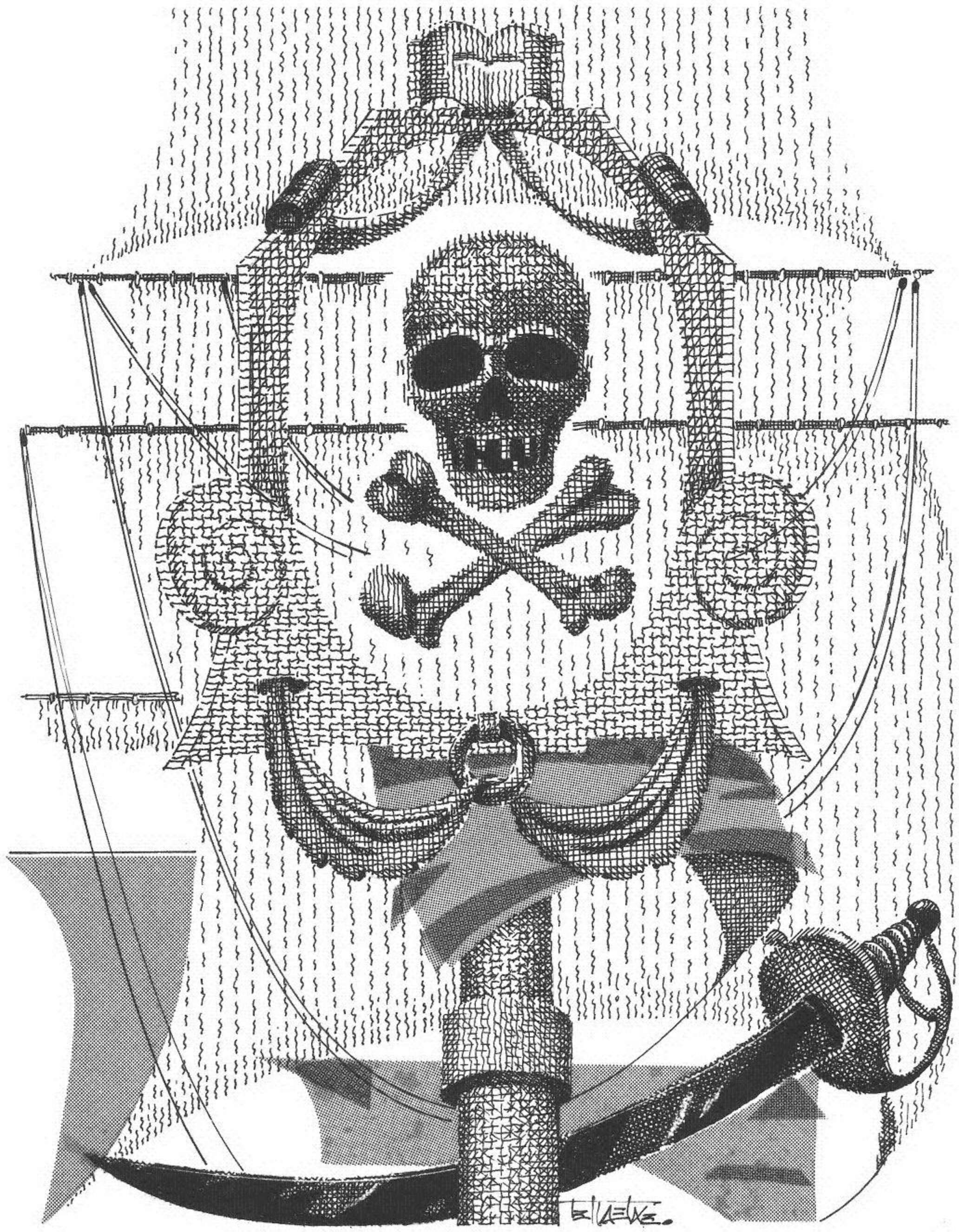
Los corsarios deambulan perezosamente por la cubierta atestada de restos del durísimo duelo artillero que ambos barcos acaban de mantener. Los franceses no pidieron cuartel y tampoco hubiesen estado dispuestos a darlo de haber resultado ellos vencedores. Rugen dos pistoletazos; al parecer, alguno de los heridos no aceptaba de buen grado su derrota.

*Edmund Blackadder acaricia pensativo el pendiente de oro de su oreja derecha. "***Algo va mal, Tiburón Peters...** ", comenta a su segundo, "**...tanta resistencia en un simple mercante... ha muerto hasta el último hombre...**", *y se dirige hacia popa, al camarote del capitán. La puerta parece cerrada, nada que no puedan resolver unos hombros acostumbrados a la ruda vida de alta mar. Las tablas ceden con estrépito y Edmund cae al suelo. El próximo segundo está marcado por la aparición de una muchacha, bella como el amanecer, que presiona la cabeza del capitán con el cañón de una pesada pistola de duelo.*

*-"**Capitán: le aseguro que sé cómo utilizar esto**"... Blackadder sonríe: ya se le ocurrirá algo...*

Islas paradisíacas, tesoros escondidos, duelos a muerte, sádicos piratas, honrados luchadores por la libertad, viajes, barcos, cañones... Aventura, aventura y aventura. Eso es lo que te ofrece **¡Piratas!**, el juego de rol sobre la piratería en el Caribe de los siglos XVI al XVIII. Personajes famosos y otros que llegarán a serlo, grandes hazañas realizadas desafiando a todos los peligros, combates ganados en las más adversas condiciones... Repetimos: ¡aventura!

Intérnate en un tiempo en el que todavía existía libertad para que cualquiera se embarcase en busca de fama y dinero que conquistar a punta de espada. Navega con nosotros hasta la más misteriosa de las islas, hasta la más recóndita guarida de bucaneros en busca de la gloria. ¡Y brinda con el diablo junto a tu tripulación!



Prólogo

"La guerra naval entre Castilla e Inglaterra se llevó a cabo también en forma de piratería y sin escrúpulos. Los reyes de Castilla concedieron a sus marinos patentes de corso para la captura de barcos ingleses, y estos procedieron con no menos violencia. Los corsarios no se preocupaban a menudo de la nacionalidad de sus víctimas, viendo en la guerra en corso un negocio de gran rendimiento. El comerciante marítimo se convirtió así en corsario."

R. Konetzke, El Imperio Español, Orígenes y Fundamentos. 1.946

¿Qué es un Juego de Rol?

Un juego de rol podría definirse como algo a medio camino entre el cine, la literatura y el juego de mesa. Como supongo ya habrás visto, este juego no incluye elementos tales como tablero o fichas. No son necesarios: el "tablero" de juego en el rol es tu imaginación y la de tus compañeros.

A lo largo de las partidas de **¡Piratas!,** cada uno de los jugadores adoptará el papel de un personaje y tratará de representarlo a lo largo de una historia que será creada por otro de los participantes: el **Director de Juego** (de ahora en adelante **D.J.**).

Además de crear el guión, el D.J. deberá representar el papel de todos los personajes que aparezcan en su historia y no sean controlados por ninguno de los jugadores. A partir de ahora denominaremos P.N.J. o personajes no jugadores a estos personajes representados por el D.J. Otra de sus responsabilidades será cumplir la función de árbitro: él se encargará de que las reglas se apliquen de forma correcta. En ese aspecto su palabra es inapelable.

Metafóricamente hablando, podría decirse que el D.J. es el guionista y director de una película en la que, en principio, sólo existen el argumento básico, los extras y los decorados. Los jugadores se ocuparán del resto: ellos serán los actores que, improvisando a partir de las propuestas del D.J., se encargarán de dar forma a la película definitiva.

Se trata, por tanto, de crear una historia y escenificarla. La antigua tradición de contar historias alrededor de la hoguera en su máxima expresión. No es necesario organizar una función de teatro en sentido estricto: si, por ejemplo, quieres que tu personaje le dé un puñetazo a otro, no tienes que partirle la cara al jugador que lo representa (al menos, no te lo recomendamos...). Gesticular, hablar en el mismo tono de voz que emplearía tu personaje en ese momento y, en definitiva, "meterte en su piel", tratar de sentir las mismas sensaciones que tu *alter ego*. Esa es la esencia del rol.

SOBRE LA COMPETICION

El hecho de que el D.J. se encargue de representar el papel de todos los P.N.J. (entre los cuales, inevitablemente, se encontrarán los "malos de la película") no significa que el juego de rol sea una actividad competitiva. El objetivo no es derrotar al D.J. En un juego de rol no hay vencedores ni vencidos. No se trata de ganar, sino de VIVIR otras personalidades. Reaccionar ante situaciones inesperadas como lo haría tu personaje. Al igual que en la vida real, en principio nadie termina como ganador ni como perdedor de forma absoluta. En un juego de rol la clave no está en la competición, sino en la cooperación. La victoria consiste en crear una buena historia y participar de lleno en ella.

La ausencia de competición nos lleva a una pregunta: si en los juegos de mesa tradicionales la partida termina cuando gana uno de los participantes, ¿cuándo termina un juego de rol? La respuesta es muy sencilla: cuando la historia que se juega llega a su fin. Hay momentos en los que un jugador puede quedar fuera de la partida porque los personajes, al igual que los seres humanos, pueden morir, quedar heridos o ser hechos prisioneros. Pero, dependiendo de cómo evolucione el guión, podrían volver a entrar en acción más adelante. Incluso si uno de los personajes muere, el jugador podrá crear uno nuevo y volver a unirse al grupo.

Muchas de las infinitas historias diferentes que pueden jugarse en **¡Piratas!** tendrán un final claro. Si los aventureros tienen un objetivo marcado desde el principio, todos

sabrán cuándo se ha conseguido. Pero las tramas a jugar pueden ser mucho más complejas, al igual que existen películas con un final definido y series de televisión que se van desarrollando a lo largo de capítulos y capítulos. En un juego de rol es posible utilizar un personaje para una única aventura o durante varias. En ese caso, el personaje iría mejorando sus capacidades gracias a la experiencia adquirida y ya no podría hablarse de "partidas", que empiezan y acaban, sino de "sesiones de juego", que se interrumpen para continuar otro día. Por supuesto, los jugadores no tienen que esperar a que sus personajes mueran: también pueden "jubilarlos" y crear otros nuevos.

La manera de definir un personaje es mediante una serie de **características.** Las características son los rasgos básicos del personaje, sus capacidades más innatas, poco más que una forma de medir los valores de salida de su cuerpo y su mente. Además de las características, los personajes poseen una serie de **habilidades.** Las habilidades representan conocimientos especializados. Por ejemplo, si sabe hablar algún idioma, es experto en alguna materia o posee experiencia sobre alguna actividad concreta. Al igual que las características, cada habilidad de un personaje tendrá su propio nivel.

Muchas de las acciones de un personaje tendrán éxito de manera automática. Imaginemos, por ejemplo, a un jugador que decide que su personaje va a hablar con una persona que pasa por la calle. Basta con que anuncie lo que va a hacer y que luego, simplemente, le diga lo que desee a su interlocutor. Pero imaginemos que lo que quiere hacer es, por ejemplo, disparar a esa persona que pasa por la calle. En esta situación no tiene por qué tener éxito de manera automática. Sí, puede sacar un arma; pero ¿acertará el disparo? ¿fallará el tiro?

Para resolver ese tipo de situaciones están las reglas. Las reglas determinarán las probabilidades de éxito o de fracaso que tiene un personaje ante una acción dada. Aquí es donde entra en juego el azar.

SOBRE EL AZAR

Hasta el más experto de los tiradores falla a veces en sus disparos. Los mejores atletas se caen, los delanteros más caros de los equipos fallan en sus tiros a puerta. No basta con ser bueno en algo: la suerte también influye.

En un juego de rol pasa exactamente lo mismo. Cada vez que un personaje pretenda hacer algo en lo que cabe la posibilidad de que falle, se hará una tirada de dado según indiquen las reglas. Por supuesto, no se trata de azar puro. En ese caso, bastaría con tener buena suerte y de nada servirían los niveles, características y habilidades de los que antes hablábamos. Ante una situación concreta, las reglas especificarán un resultado mínimo en el dado para tener éxito (por ejemplo, "*podrás saltar esa grieta con un 11 ó menos*". Si el resultado de esa tirada es mayor de 11... el personaje caerá al abismo). Pero los niveles de los personajes afectan a las tiradas de dado. La misma situación en personajes idénticos tendría la misma dificultad. Si se trata de personajes diferentes, quien tenga el nivel más alto en la característica o habilidad que se necesite en esa acción lo tendrá más fácil.

Parece complicado ¿no? A lo largo de este libro iremos viendo las reglas poco a poco. Por ahora basta con que tengas más o menos claros estos conceptos: más adelante los veremos en detalle.

Como ya hemos dicho antes, para jugar a **¡Piratas!** necesitarás dados. Dados de 10 caras, a los que llamaremos **D10** a partir de ahora y también los tradicionales dados de 6 caras (**D6**). Si decimos 2D10, eso significará que tires el dado dos veces (o uses dos dados) y sumes los resultados, recuerda que en la mayoría de estos dados de 10 caras, el 10 viene representado como 0. Una expresión como 3D6 +5, significa que deberás tirar 3 dados de 6 caras, sumar los resultados y añadir 5.

COMO USAR ESTE LIBRO

Antes de empezar a jugar a **¡Piratas!** deberéis decidir quién va a ser el director y quiénes los jugadores. Si vas a ser tú el D.J. deberás leer todo este libro que tienes en tus manos y familiarizarte con las reglas. No es necesario que las memorices, basta con que estés familiarizado con los conceptos básicos de tal manera que luego sepas dónde buscar la información o regla concreta que puedas necesitar. Es muy aconsejable que tomes notas, subrayes párrafos y crees algunos personajes para que luego puedas ayudar a los jugadores a generar los suyos.

Si no vas a ser el director de juegos (D.J.), sino que quieres ser un jugador y representar un personaje, no necesitas dominar todos los capítulos; bastará con que sepas cómo crear un personaje.

SI VAS A SER DIRECTOR DE JUEGO

Ante todo, no te asustes por la aparente complejidad de alguna de las reglas. Incluso las que a primera vista parecen más complicadas te resultarán familiares al cabo de unas pocas partidas. Por supuesto, tu trabajo será más complicado que el de los jugadores "normales". Ellos podrán dejarse llevar por los acontecimientos, pero tú deberás estar al mando en todo momento. Y no sólo eso: también deberás crear los guiones de las aventuras y adaptarlos según las acciones de

los jugadores. Pero no quisiéramos que ese trabajo extra que supone ser D.J. resultase un obstáculo para ti. A cambio de todo ello, ser director reporta muchas más satisfacciones que ser jugador. Quien representa a un P.J. se divierte (y mucho, podemos asegurártelo). Quien es director de juego experimenta otra sensación: la de ser un "diosecillo" que crea y controla un universo en miniatura, guiado por sus propias leyes y con sus propios habitantes. Aquí es donde se encuentran las sensaciones más gratificantes que puede proporcionar un juego de rol.

Olvídate de las reglas cuando sea necesario, tira los dados tras las pantallas sólo por el ruido que hacen, altera la historia como y cuando te venga en gana, inventa, improvisa... Mientras recuerdes que en este asunto no se trata de ir **contra** los jugadores, todas las "trampas" son pocas.

¿POR QUE ¡PIRATAS!?

La respuesta es sencilla, ya hemos hablado de la relación entre juegos de rol y cine. El rol utiliza los géneros divulgados y hechos famosos por la cinematografía o por la literatura. Así, hablamos de juegos de terror, de ciencia-ficción, de detectives, medieval-fantásticos, de detectives, del oeste, etc. Sin embargo, un gran género aparecía como dejado de lado: el género dedicado a las aventuras de piratas. A las luchas épicas entre espadachines, duelos artilleros mantenidos por los barcos de capitanes rivales, exploraciones en tierras desconocidas y búsqueda de tesoros enterrados...

Aventura, nada más (¡y nada menos!); eso es lo que ofrecen los juegos de rol y lo que nosotros presentamos con éste, esperamos que os guste.

¡Piratas! intenta ofrecer una forma de vivir distinta, un mundo real donde las grandes aventuras son todavía posibles; donde las personas, hombres o mujeres, valen lo que vale su espada y el brazo que la empuña. Donde enormes fortunas pueden ganarse de la noche a la mañana y perderse con la misma rapidez. Donde no se depende de nadie, excepto de uno mismo y de su capacidad para reclutar una tripulación fiel que te siga hasta el infierno. En el Caribe de los siglos XVI a XVIII queda todavía espacio para reyes bucaneros de minúsculas islas perdidas, para grandes pasiones y grandes hazañas, para el amor y para la guerra. No confíes en nadie, sobre todo en aquellos que manejan el poder, provenientes de lejanas tierras donde dicen que mora un rey que pretende mandar sobre vosotros, sobre vuestra forma de vivir o de morir.

Pero ten muy en cuenta una cosa: si decides no confiar en nadie, compañero... ¡Es porque puedes permitírtelo! ¡Y al demonio con todo lo demás!

¿COMO SE JUEGA A ¡PIRATAS!?

Como ya tendrás ocasión de ver en el apartado dedicado a la ambientación histórica, la época resulta... bárbara cuando menos. Una mezcla explosiva de primitivas armas de fuego, poderosos navíos, espadas y poco o ningún control que restrinja las actividades de los aventureros. La hazaña más salvaje, como la de Morgan, al asaltar por su cuenta la ciudad más rica de América en un momento de paz entre su país y España, nos sirve como ejemplo perfecto de esta forma de actuar. ¡También la actitud de su rey, que no sólo perdonó al pirata, sino que le hizo caballero!

En **¡Piratas!** las grandes hazañas siempre se verán recompensadas. Deberás, como jugador, pensar y actuar a lo grande, de manera ostentosa y llamativa. A la hora de hablar, manejar el sable o, simplemente, al arribar a un nuevo puerto... ¡que se note tu llegada! Consigue que la gente hable de ti, que te adoren o que te teman; gánate a pulso la admiración de tu tripulación y el respeto de las naciones enemigas. Utiliza siempre los recursos que todos hemos podido admirar en las películas: atraviesa el salón colgado del candelabro, deslízate por el aparejo del buque, corteja a la hija del gobernador español o disfrázate de hombre para embarcar junto a tus compañeros.

Un consejo: si debes hacer algo... ¡no lo hagas de la manera sencilla! Nadie hablará entonces de ti. Nadie recuerda el nombre del conquistador de Jamaica (bueno, nosotros sí, pero el hecho es que había pocos españoles defendiendo la isla, ésta era poco importante en aquellos tiempos y carecía de oro...); sin embargo, Morgan, *Barbanegra,* Bartholomew Roberts... alcanzaron fama imperecedera.

-Sobre la historia. Como juego histórico, es decir, que se desarrolla en una época conocida de nuestra historia y con una serie de hechos que tuvieron lugar de manera sabida, **¡Piratas!** conlleva numerosas ventajas y algunos interrogantes. Una de las ventajas es, indudablemente, que puedes aprender por ti mismo todo lo que desees sobre la época, las costumbres, las armas, etc. No dependes de nuestras publicaciones para llegar a saber más que nosotros o darle tu *toque especial* al juego. Y entre los interrogantes, ¿puede cambiarse la historia? Nuestra recomendación sería que no cambiases los grandes hechos, Felipe II nunca viajó a Panamá, Morgan no fundó un reino propio en las Américas,... pero sí que puedes cambiar los detalles cuando te parezca oportuno: el lugarteniente de Morgan, que mantenía una vieja enemistad con el gobernador de Panamá, fue quien realmente impulsó al pirata galés a su aventura; un capitán español, a

bordo de su gigantesco galeón, arribaría a una recóndita cala del Yucatán donde moraban los orgullosos descendientes del reino maya, o refugiados aztecas, o... La última palabra es la tuya, ese es un principio que hemos intentado mantener a lo largo de todo el libro.

-Sobre los personajes no jugadores. Tendrás ocasión de conocer a los piratas más famosos de la época, reales o de ficción. Son personajes formidables, temibles enemigos o... peligrosos aliados. Recuerda que sólo puedes confiar en tu sable de Toledo y en tu par de pistolas holandesas además de en tus amigos del alma y en la persona amada, ¿o la lista resulta demasiado amplia? Por si acaso, vigila tus espaldas y siéntate siempre *frente* a las puertas (y lejos de las ventanas).

La mayoría de estos piratas tienen una serie de hazañas recogidas por los famosos cronistas Exquemelin o Defoe; encontrarás las mismas anécdotas referidas sobre ellos, una y otra vez, en todos los libros sobre el tema que puedas leer. Esto quiere decir que (¡sorpresa, sorpresa!) en realidad existe muy poco material concreto sobre ellos. Recomendamos entonces que les utilices como P.N.J. *de luxe,* hilos conductores de la trama central de la historia, salvadores de los jugadores en última instancia (¿qué tal deberle la vida al *Olonés?)* o sus acérrimos contrincantes. No deberían morir jamás, al menos en el transcurso del juego, excepto en las circunstancias en las que históricamente lo hicieron; no permitas que uno de los jugadores acabe con Piet Heyn antes de que éste tome la flota de la plata, ni tampoco después claro, estarías eliminando parte del decorado del juego. Lo adivinaste: los grandes personajes, al menos hasta que los jugadores lleguen hasta ese rango, no son otra cosa que decorado. Utilízalos bien, pueden ofrecer mucho juego.

Tampoco existen problemas a la hora de introducir personajes imaginarios, los procedentes de las mejores novelas de piratas: el capitán Blood, el *Corsario Negro*, Long John Silver e incluso el *Corsario de Hierro*. Todos ellos te esperan a bordo de su navíos.

-Sobre los personajes jugadores. Ya hemos apuntado algunos de los rasgos que todos los P.J. deberían tener bien claros sobre sus personajes. El punto principal a la hora de jugar a **¡Piratas!** consiste en desarrollar el carácter de los personajes, su actitud ante la vida, la muerte y la aventura. Evita los personajes anodinos, rehúye las situaciones no comprometidas, fórjate un estilo personal.... sobre todo **interpreta** a tu personaje. Vive su honor como él lo viviría, explota sus defectos, aprovecha sus ventajas. El mundo de los juegos de rol es un mundo de tópicos, de trazos gruesos y en cierta forma maniqueos: los héroes son los más valientes; los villanos los más despreciables, las mujeres, también las más valientes y además las más hermosas. Seguro que un dibujo de tu héroe favorito te ayuda a identificarte más con él.

A la hora de interpretar un personaje, recuerda lo que tantas veces hemos repetido: que en el mundo de **¡Piratas!** está solo; no depende de nadie y tampoco puede esperar ayuda de nadie y que el mismo camino lleva a la horca, tras ser perseguido como un perro por la marina real, o a la fama imperecedera.

Destierra de tus prácticas de juego el estilo indirecto, el *"le digo que... "* ¡Díselo realmente! Trata al D.J. como tu personaje trataría al individuo con el que está hablando; su deber y su placer será recompensar tal actitud. Como dicen los pioneros anglosajones (y no nos duelen prendas en asumir), se trata de un *role play,* no de un *roll play.* De un juego de interpretación, no de un juego de tiradas de dados.

-Sobre las aventuras. Como D.J. no deberías limitar tus aventuras al simple campo de la piratería, a lo largo de la introducción histórica te ofrecemos diversas variantes sobre el tema que pueden ayudarte a forjar las hazañas de tu grupo de jugadores. Todos los géneros tienen cabida: la novela negra, de personajes acosados, malditos por su destino y abocados a un violento pero heroico final; las grandes hazañas, los codazos entre el poder y unos personajes cuyo único objetivo era vivir fuera de las rígidas normas de una sociedad que ellos no habían creado; la exploración de ciudades perdidas y territorios misteriosos; la codicia como motor de la aventura; la pasión o el honor como motivo principal de la misma,... También el terror o la fantasía, por eso hemos incluido unas reglas sobre vudú que esperemos os hagan temblar...

Para acabar, algunos consejos... en el dudoso caso de que los necesites. La ambientación es fundamental, no nos referimos a que desparrames doblones sobre la mesa de juego o acudas ataviado con ropajes de época (aunque también ayudaría lo suyo). Puedes montarte un verdadero decorado utilizando fotografías de las islas del Caribe, mapas o planos, dibujos de los P.N.J. que puedan encontrar los jugadores (realizados por ti, fotocopias de comics, recortes de revistas,...). Los mapas del tesoro pueden "envejecerse" mediante su inmersión en té, cualquier papel acabará pareciendo verdadero pergamino de esta manera. La ambientación musical debería ser constante y más o menos antigua; pese a lo que diga el doctor Lecter, la mejor versión de las *Variaciones Goldberg* de Bach es la ejecutada en clave, no la de Glenn Gould y ésta es una de las mejores bandas sonoras que he podido encontrar, decenas de horas de pruebas de juego lo atestiguan. En el apartado dedicado a bibliografía y otras

fuentes de inspiración para **¡Piratas!** encontrarás más sugerencias. La lectura de libros o comics no es dañina en absoluto, ¡Si te lees este tocho puedes con cualquier cosa, aprovéchate de la lectura!

Cuando consigas que tus jugadores se imaginen con espada al cinto, ataviados con un sombrero y en pos de la gloria, lo habrás conseguido. Una buena señal aparece en el momento en que todos comienzan a hablar como *los tres mosqueteros.*

Y ya basta, realiza tú los comentarios a partir de ahora, **¡Piratas!** es todo tuyo.

JuanAn Romero-Salazar
Kingston, marzo de 1994.



EJEMPLO DE UNA PARTIDA

He aquí lo que podría ser el inicio de una partida de ¡Piratas! Los personajes se encuentran viajando a bordo del "Hidden Predator", la fragata del infame capitán corsario Edmund Blackadder... como simples pasajeros.

Suena la música, el inicio de la banda sonora de Dangerous Liaisons, unos breves instantes para abandonar el mundo diario e introducirnos en Port Royal, Jamaica, 1670...

- El director de juego: El día amanece radiante, luminoso; una fresca brisa os acaricia el rostro mientras permanecéis en el castillo de popa de la fragata, en la toldilla. Podéis observar cómo numerosas embarcaciones entran y salen del puerto, uno de los más activos de todo el Caribe... el barco fondea y descendéis al bote. Os despedís del capitán; se ha portado bien, sólo os ha exigido los ahorros de toda vuestra vida por el viaje... y os encamináis al centro de la ciudad. Contáis únicamente con lo puesto, vuestros sables y vuestro valor.

-Jugador 1: Ehte... una buena idea sería pasarse por una taberna. Allí contratan aventureros ¿no?

-Jugadores 2 y 3 (al unísono): ¡Pero, fijaos en eso! ¡Es una subasta de esclavos! Podríamos echar un vistazo.

-Jugador 1: Vale, pero no tenemos ni un doblón.

-D.J.: La multitud parece arremolinarse en torno a un par de individuos. Se están riendo, burlándose de alguien. Se oyen exclamaciones de *"calzonazos"*, *"te está bien merecido"*, *"dale lo suyo, hermosa"* y *"vaya hembra, ¿seguro que no es pariente de Morgan?"* Al acercaros más podréis ver cómo una hermosa jovencita de unos 19 años golpea con saña a un individuo, vestido con uniforme militar y, al parecer, sumamente borracho. El individuo se encuentra en el suelo, la jovencita empuña una vez más una sartén de aspecto sólido y peligroso.

De repente, una mano surge de entre la multitud, agarra firmemente la muñeca de la joven y la retira de allí, arrastrándola sin más contemplaciones. El público ruge con gritos de desaprobación, ¡les están robando su espectáculo! No tengo que preguntaros qué hacéis, ¿no?

-Jugador 1: Paso, la cosa no va conmigo. Los líos de faldas no me interesan.

-Jugador 2: ¡Ni hablar! ¿Has dicho que la chica parece mona? ¡Pues me lanzo tras el individuo que se la lleva!

"Caballero, me temo que la señorita (que se debate como una fierecilla) no le acompaña de buen grado. ¿Sería usted tan amable de soltarla o debo exigirle públicas explicaciones?"

-D.J.: El individuo en cuestión es un mulato con cara de pocos amigos y físicamente parecido a un armario ropero. Te ignora y continúa arrastrando a la chica.

-Jugador 3: Me mantengo a la expectativa, con la mano sobre la empuñadura del sable.

-Jugador 2: ¡Tanta desfachatez en un individuo de tan baja estofa clama por un adecuado correctivo! Le abofeteo.

-D.J.: Lo intentas, don Martín, el mulato mide casi medio metro más que tú. Acaba de reparar en tu presencia, suelta a la chica y hace trompetilla con la palma de su mano junto a su oído izquierdo. Caes en la cuenta de que debe de ser sordo.

-Jugador 1: Observo los gráciles cormoranes y su vuelo siempre acrobático.

-Jugador 2: Recojo a la frágil doncella del suelo.

"Señorita, don Martín de Pasadena y Almotariz para servirla". Hago una reverencia con mi sombrero.

-D.J.: Te recuerdo que perdiste el sombrero jugando a las cartas con el capitán Blackadder. La frágil dama, como tú le dices, te asesta una vigorosa patada en las partes nobles y echa a correr con envidiable velocidad. El mulato se arroja tras un puestecillo de venta de cestería de mimbre y desaparece tras una portezuela. El público asistente comienza a chillar: *"¡mi bolsa!"*, *"¡y la mía!"*, *"¡nos han engañado!"*.

-Jugador 3 (tras recibir una confidencia del director): No es mi intención molestar, pero el individuo que yacía borracho en el suelo parece haberse esfumado. Algo me dice que todo esto no es nada más que un montaje.

-D.J.: El público que observaba divertido el tumulto, encolerizado

ahora, piensa que vosotros teníais algo que ver con toda esta maniobra. Aliviados del peso de sus bolsas cierran filas en torno a ti, Martín y a ti, Velázquez. Nadie ha reparado en Aníbal.

-Jugador 1: Ah, ¿pero es que pasa algo? ¡Diantre! ¡Al parecer pintan bastos para mis compañeros! ¡Me entremezclo con la multitud y chillo como el que más, que para eso sé inglés! *"¡Colgadlos, truhanes, mi bolsa!"*

-Jugadores 2 y 3 (rodeados por la multitud, al unísono): ¡Serás despreciable! Echamos mano de nuestros sables.

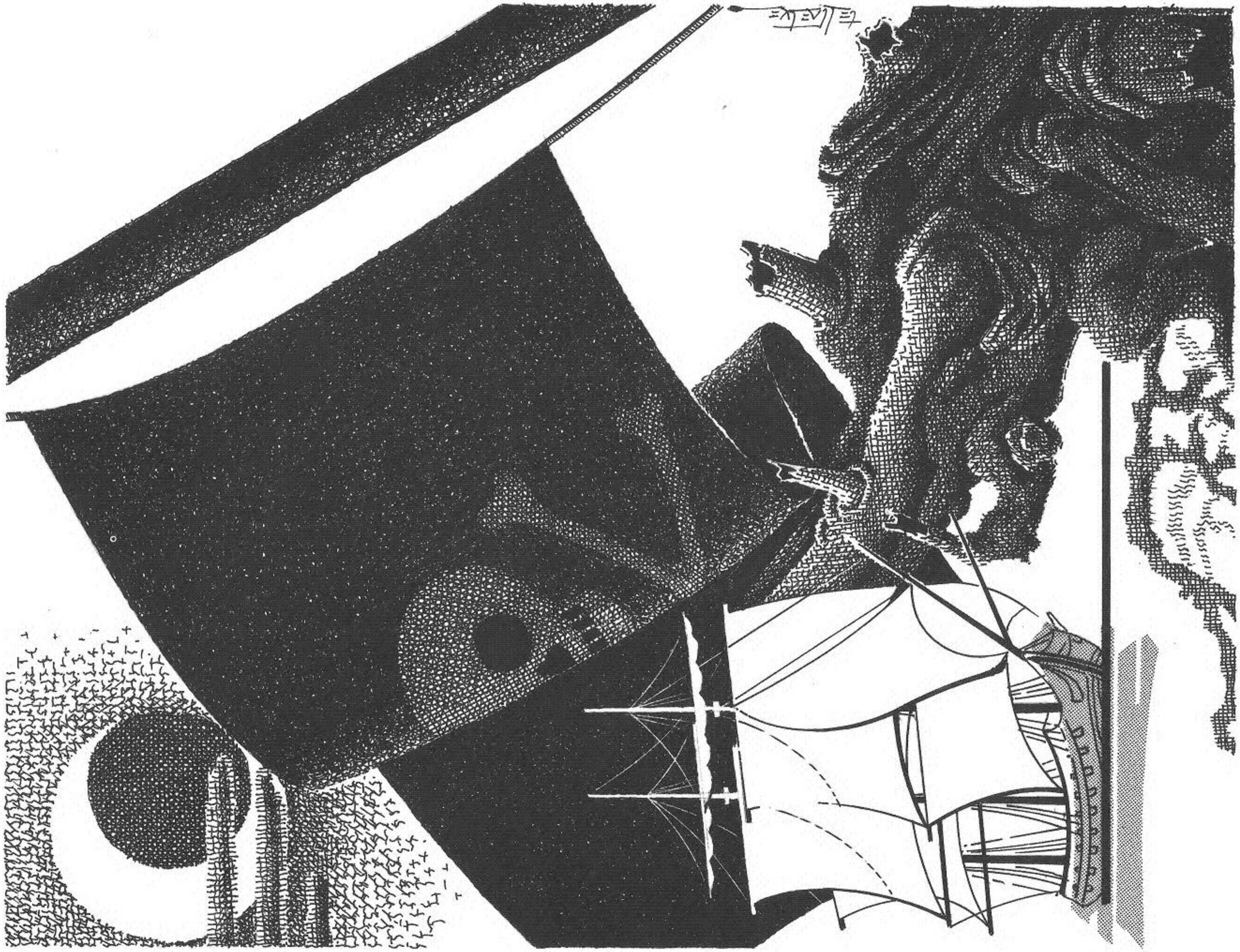
-D.J.: Yo que vosotros no lo haría, acaba de hacer acto de presencia un escuadrón de caballería al mando del despiadado teniente Carruthers. *"¿Qué pasa aquí?"*, gruñe entre dientes... *"¡Perros papistas, nada menos!"*, *"Bien, bien, cargadles de cadenas..."*

-Jugadores 2 y 3: Ayayayay, ayay, ay, ay.

-Jugador 1: Busco al mulato o a la muchacha.

-D.J.: Observas una pequeña talega de cuero en el suelo; pero tu mirada se cruza con la de un pilluelo que parece haberla visto también...

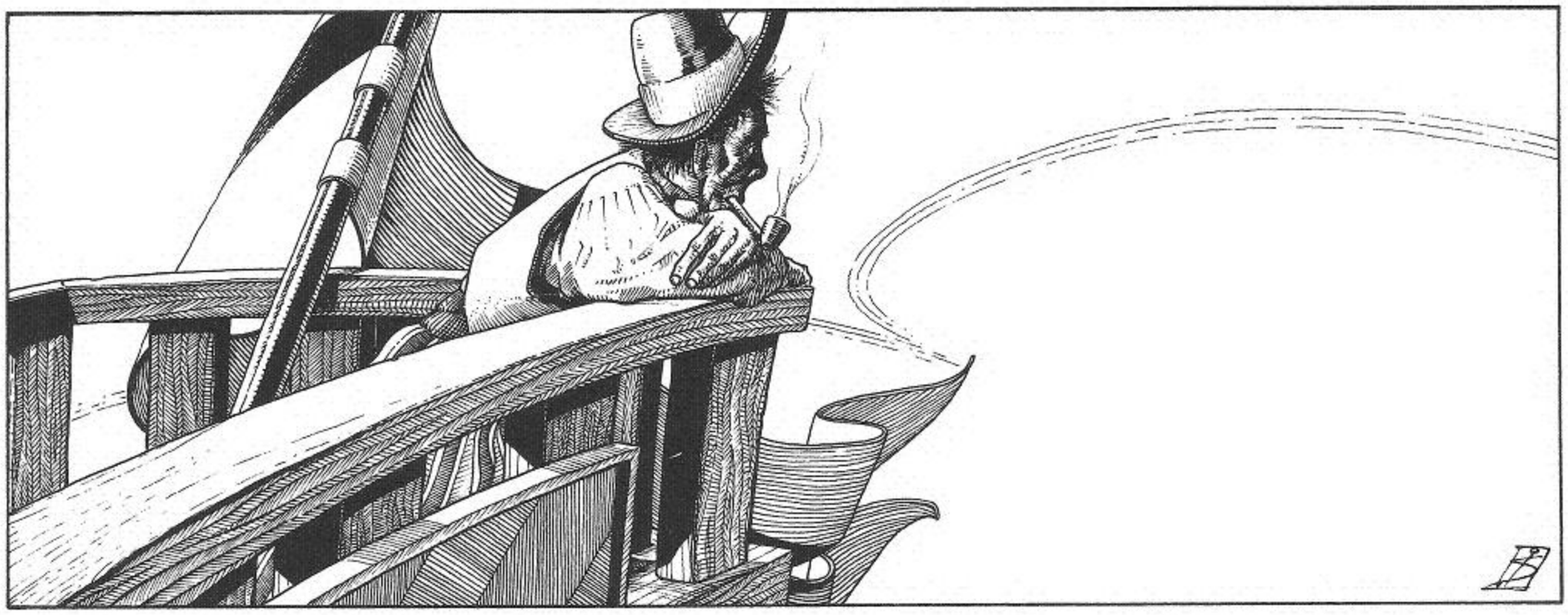




Libro I

"Por reprimir y castigar los Corsarios, así súbditos nuestros, como los otros que postposado el temor de Nuestro Señor, y la corrección nuestra, infestan y roban los navíos y personas que navegan por los mares mercantilmente en gran deservicio de Dios y Nuestro daño, y deservicio de nuestros vasallos y de la cosa pública, la cual es aumentada con el exercicio de la mercadería, y se desvía a causa de los Dichos Piratas, contra los cuales queremos que sea procedido..."

Pragmática del 12 de enero de 1.498, dictada por los Reyes Católicos.



Los Protagonistas

El Caribe

Las aventuras de los piratas caribeños se desarrollan con un atractivo escenario como fondo: las islas Antillas, el territorio denominado Tierra Firme por los españoles (*Spanish Main* para los ingleses; actualmente la franja costera de Venezuela y Colombia), las costas atlánticas panameñas y centroamericanas y, como zonas periféricas, el golfo de México y el litoral de las colonias inglesas en Norteamérica (esta última ambientación sólo durante el ocaso de los piratas, el primer cuarto del siglo dieciocho).

"Un paraíso de aguas transparentes, recónditas calas apropiadas para ocultarse y acechar, pequeñas islas situadas entre barreras de coral, playas de arena blanquísima... Un paraíso sólo perturbado por el tronar de los cañones y los aullidos de las tripulaciones combatiendo. Un paraíso demasiado cercano al mismísimo infierno."

Diego de Begoña, piloto de la flota de Indias.

Las islas

Las islas Antillas se extienden desde la península de Florida hasta la costa norte de América del Sur en forma de arco y separan el golfo de México y el mar del Caribe, o de las Antillas, del océano Atlántico. Se dividen en Pequeñas Antillas y Grandes Antillas, estas últimas formadas por Cuba, Jamaica, La Española (compartida actualmente por Haití y la República Dominicana) y Puerto Rico.

El arco exterior de las islas está formado por las Bahamas (o Lucayas) y las Bermudas, constituidas por calizas coralinas; otro arco lo forman las Grandes Antillas; sigue una parte de las Pequeñas Antillas, de naturaleza volcánica y, a continuación, las islas situadas frente a Venezuela, relacionadas con las cordilleras del continente. Montañosas por lo general, su clima es húmedo y cálido y la vegetación tropical.

Las Pequeñas Antillas se prolongan hacia el norte desde Trinidad y hasta el paso de

Anegada, que las separa de las Islas Vírgenes. Durante la época cubierta en este libro se dividen en los grupos de Barlovento y Sotavento. Todas estas pequeñas islas forman a su vez un doble arco de poca extensión. El arco interior, occidental, está compuesto de altas islas volcánicas, varias de las cuales poseen conos activos. Las vertientes de las islas son abruptas y están surcadas por torrentes. Las llanuras costeras son angostas y sus suelos muy ricos. El arco exterior, oriental, está formado por islas bajas y planas. Este archipiélago comprende numerosas islas de pequeña extensión: Trinidad, Tobago, Granada, Barbados, San Vicente, Santa Lucía, Martinica, Dominica, Guadalupe, Montserrat, Antigua, Barbuda, San Cristóbal (St. Kitts), Nevis, St. Eustatius, St. Martin, Anguilla, Islas Vírgenes, Saba, y otras menores. En el mismo grupo se incluyen las llamadas Islas de Sotavento de la costa venezolana: Aruba, Curaçao, Bonaire, Margarita, etc.

El clima

Toda la región se encuentra en la zona de los alisios del nordeste, por lo que, en las islas, las zonas a él orientadas reciben la mayor parte de las precipitaciones. La cantidad de lluvia que cae sobre una isla depende de la elevación de ésta, de modo que las islas bajas son mucho más secas que las altas. Algunas de las islas más pequeñas, por ejemplo Anguila y Barbuda, son demasiado secas para sustentar cultivos.

Las temperaturas medias oscilan entre los 24 y los 29 °C, con escasa variaciones estacionales. Sólo existen dos estaciones, que se distinguen únicamente por el nivel de precipitaciones: la estación lluviosa de mayo a octubre (verano) y la estación seca el resto del año (invierno). Los vientos alisios soplan todo el año de noreste a este, siendo frecuentes los ciclones y huracanes durante la estación lluviosa, en los meses de agosto a octubre.

"Con gusto prefiero a los piratas ingleses, y a los mismísimos turcos si dieran en aparecer por estas aguas, antes que enfrentarme de nuevo a la furia desatada de los grandes huracanes. Torna el mismo cielo del color del plomo, se remueven las aguas, enmudece todo género de bestias y la lluvia golpea en la cara tal que si fueran balas de mosquete. Grandes olas sacuden la embarcación como emisarios del infierno; olas desmesuradas de hasta la altura de seis hombres, uno sobre el otro. Sólo la Divina Misericordia puede entonces apiadarse de los infelices marinos que se encuentren en la mar".

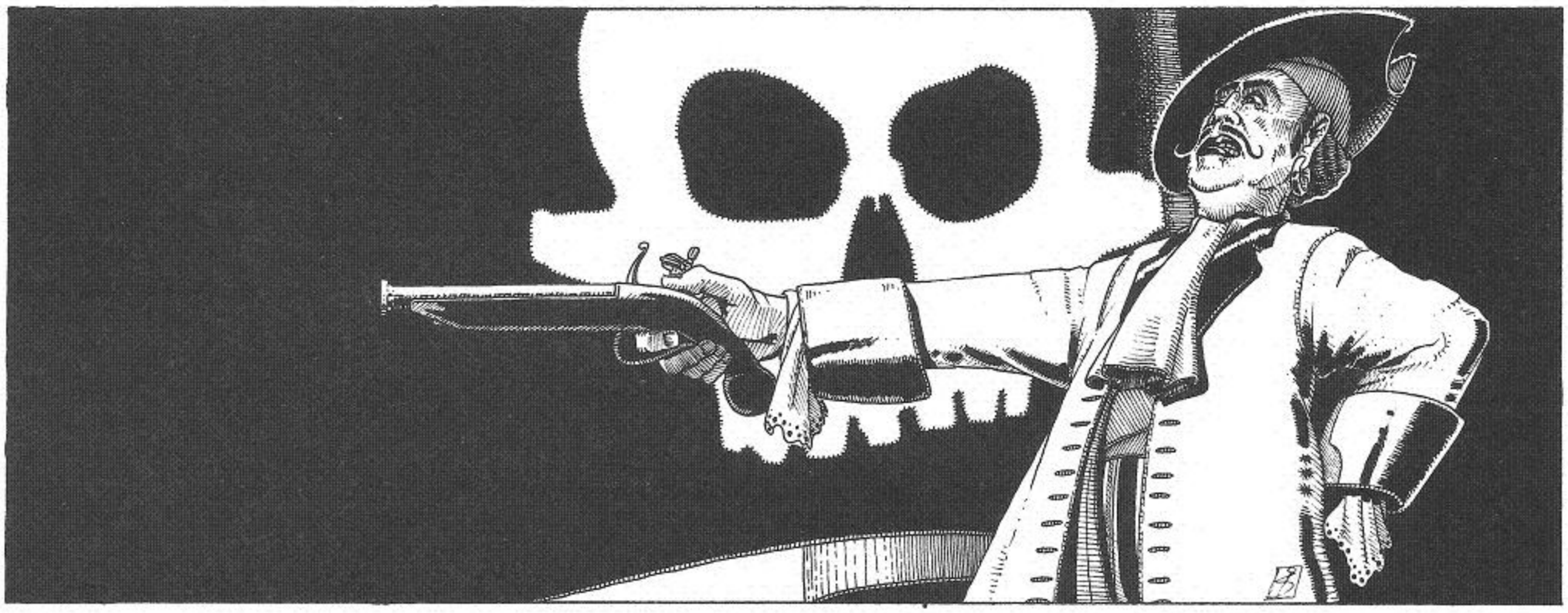
Diego de Begoña.

Flora y fauna

Las islas pueden clasificarse, según su aspecto físico, en dos grupos principales: aquellas formaciones coralíferas como las Bahamas, bajas, arenosas, poco fértiles y con escaso suministro de agua, rodeadas de bajíos impenetrables excepto para los más ligeros de los barcos (jamás para los enormes buques de guerra, que encallarían en los arrecifes), con una vegetación consistente en matorrales y palmeras. Otras, como muchas de las Pequeñas Antillas, La Española, etc. resultan bastante montañosas, con su terreno cubierto por densa maleza y vegetación de tipo tropical, estructurada en diversos niveles; el más alto lo forman los grandes árboles, que crean un denso dosel, impidiendo que llegue hasta el suelo la luz del sol, entre sus ramas abundan las lianas, enredaderas y otras trepadoras, también algunas orquídeas y saprofitas que se alimentan de materias orgánicas en descomposición; donde queda espacio para ellas, generalmente siguiendo los cursos de agua, en las costas, etc., abundan las palmeras y, entre ambos niveles, otros árboles de tamaño intermedio. Cerca del suelo no existe demasiada claridad, por lo que la vida vegetal no alcanza aquí grandes tamaños, pero los matorrales, hierbas, musgos y hongos de todas clases medran sobre el humus, la capa orgánica que no llega a acumularse en el suelo, sino que se transforma casi inmediatamente en nuevas plantas. El calor y la humedad son omnipresentes y resulta imposible viajar sin abrirse camino con un machete.

La vegetación, como ya hemos dicho, es de tipo tropical y, a lo largo de la época, va siendo sustituida en grandes zonas de las islas por enormes plantaciones de caña de azúcar y café, cultivo éste originario de Arabia e introducido en Europa por los turcos, siendo iniciada su producción por los franceses en sus colonias, especialmente Haití. Ambas eran mercancías de gran valor y demanda. El tabaco es comercializado en su mayor parte por los holandeses, quienes ensayan con el mismo diversas mezclas y combinaciones. En la costa de Venezuela abundan las zonas dedicadas a la producción de cacao; el chocolate fabricado con esta materia prima se exportaba principalmente a México, de donde se sacaba a cambio grandes cantidades de plata en efectivo; en Europa, España y Francia son los principales consumidores.





Los Protagonistas

Lugares

Ofrecemos a continuación una breve guía sobre algunas de las ciudades e islas más importantes o interesantes que los jugadores pueden visitar a lo largo de sus viajes. Algunos son importantes desde el punto de vista geográfico, otros desde el histórico y algunos más sólo nos interesan como datos que enriquecen la ambientación histórica. Por supuesto que existían muchas más ciudades, puertos y escondrijos de piratas, pero serían necesarios varios libros del tamaño de éste para ofrecer una relación de todos ellos, así como una descripción más detallada. Si necesitas más información para tus partidas no te será demasiado difícil conseguirla en cualquier biblioteca, de todas formas este sumario es un buen punto de partida.

Acapulco

Esta ciudad de la costa del Pacífico, fundada en 1550, suponía el punto final del viaje anual del galeón de Manila.

Anguilla

Una isla coralina de las Pequeñas Antillas, ocupada por los ingleses en 1650. Sus habitantes se dedican a la agricultura, ganadería y explotación de sus salinas.

Antigua

Una isla volcánica y mayormente estéril de las pequeñas Antillas, colonizada por los ingleses a partir de 1632; perteneció temporalmente a Francia hasta 1667, año en el que volvió a depender de Inglaterra. El Gobernador de las Pequeñas Antillas Inglesas tiene su sede en la capital de la isla, St. John´s. Resulta importante a causa de su estratégica posición.

Aruba

Una isla de las Antillas Holandesas, distante sólo 30 kilómetros de las costas venezolanas. A pesar de su extrema aridez fue ocu-

pada por los holandeses en 1634 con el fin de utilizarla como base naval y depósito de mercancías. A consecuencia de su nulo valor para la agricultura, la población nativa de indios arawaks no fue exterminada y prácticamente no se introdujeron esclavos negros.

Bahamas

Archipiélago caribeño, anteriormente denominado Islas Lucayas, situado al NE: de Cuba, entre Florida y La Española. Consta de treinta islas, 660 islotes y 2000 arrecifes repartidos en dos bancos: el Little Bahama Bank y el Great Bahama Bank. Las islas son todas bajas y llanas, de naturaleza calcárea, con abundantes formaciones coralíferas en las costas y en el fondo. Las mayores islas son Andros, Gran Abaco y Gran Bahama, pero la más importante es New Providence. Las lluvias son bastante abundantes, pero el suelo poroso no retiene la humedad y el agua se busca perforando pozos. La flora es tropical, abundando los pinos.

La colonización inglesa comienza en 1648, al arribar los primeros colonos procedentes de las Bermudas. Las islas, oficialmente territorio español, pertenecen legalmente a los ingleses desde 1670, fecha del Tratado de Madrid. Durante el siglo XVIII, y debido a su posición dominado las rutas comerciales entre Europa, Norteamérica y el Caribe, se convierten en la base principal de todas las operaciones piratas en la zona. New Providence supone en esta época lo que Tortuga o Port Royal fueron unas décadas antes. Pero la situación no es comparable y las quejas de los gobernadores ingleses propician la intervención de la armada de Su Graciosa Majestad. En 1718 el gobernador Woodes Rogers comenzará la última y más efectiva limpieza del Caribe. New Providence es la sede del gobernador de las Bahamas.

Barbados

Una isla de las Pequeñas Antillas, colonizada por varias familias inglesas a partir de 1629. Fue la primera gran colonia de los ingleses en el Caribe y la capital económica de las Pequeñas Antillas Inglesas, dedicada al cultivo extensivo de la caña de azúcar. Es la sede del gobernador de Barbados.

Barbuda

Una isla de las Pequeñas Antillas, colonizada por los ingleses en 1628. Desde 1680 y hasta 1872 será propiedad privada de la familia Codrington, que es también el nombre de su capital.

Barquisimeto

Ciudad española, fundada en 1552 por Juan de Villegas con el nombre de San Juan de Barquisimeto. Importante centro agrícola y minero (minas de cobre).

Belize

Territorio centroamericano, oficialmente perteneciente a la Corona española, pero ocupado por madereros ingleses a partir de 1670, lo que causaría un sinfín de problemas diplomáticos. En esa fecha, un grupo de aventureros dirigidos por el escocés Wallace, crean una factoría en St. George´s Cay donde vender la madera talada a los barcos procedentes de Europa. El terreno es pantanoso y cubierto por bosques.

Bermuda

Archipiélago atlántico, situado al norte de las Antillas, descubierto por los españoles en 1522 y que pasó a depender de Inglaterra en 1612. Hamilton, la capital, es sede del gobernador de este pequeño archipiélago.

Bonaire

Una isla prácticamente desértica de las Antillas Holandesas, colonizada por los holandeses en 1634. Su única importancia económica deriva del hecho de que toda la isla es un enorme mercado de esclavos donde se venden a toda América los negros traídos de Africa.

Borburata

Pequeña ciudad de la costa venezolana, con una cierta importancia hasta que, a finales del siglo XVI, se ve definitivamente eclipsada por Caracas.

Campeche

Ciudad española de Nueva España, fundada en 1541 por Francisco de Montejo. Un puerto muy importante.

Caracas

Ciudad española, fundada en 1567 por Diego de Losada, con el nombre de Santiago de León de Caracas. Es el puerto principal que recoge todo el comercio de Tierra Firme.

Cartagena

Ciudad española, fundada en 1533 por Pedro Heredia. Base naval y uno de los mayores puertos fortificados del Caribe español. Punto de invernada de la flota anual con destino a España, centro de actividad de la Inquisición en el Nuevo Mundo y floreciente mercado de esclavos. Una ciudad extremadamente rica, objetivo preferente por ello de los ataques piratas.

Cayos de Florida

Un grupo de pequeños islotes y arrecifes situados al sur de la península de Florida, fondeaderos y nidos de piratas durante todo el período.

Coro

Ciudad española, fundada en 1527 por Juan de Ampués con el nombre de Santa Ana del Coro. Durante los primeros años de la

colonización de Venezuela fue residencia de los gobernadores del país, pero los ataques de los piratas obligaron a trasladar la capitalidad a Barquisimeto y, posteriormente, a Caracas. A partir de 1600 su importancia económica decrece grandemente.

Cuba

La mayor de las Islas Antillas, de litoral bajo y pantanoso, excepto el Suroeste, alto y acantilado. Sus costas presentan numerosos cordones de arrecifes de coral, numerosas bahías, islotes y cayos. Predomina el terreno llano, interrumpido a veces por diversas sierras. La pluviosidad es abundante y la flora rica y variada, abundando la palmera, árbol de la vainilla, aguacate, los árboles de maderas preciosas, etc. Sus habitantes se dedican a la agricultura y ganadería.

Descubierta por Colón el 24 de octubre de 1492, los asentamientos españoles comienzan en 1511 con Diego de Velázquez, conquistador de la isla. Pronto florecieron los poblados de Santiago, La Habana, Trinidad y otros muchos. Los indígenas caribes y taínos languidecieron al contacto con los colonos y, en poco tiempo, las enfermedades, las guerras y el duro régimen de trabajo al que eran sometidos por los españoles, produjeron su aniquilamiento casi total, por lo que a partir de 1517 comienza la importación de negros africanos para que trabajaran en las plantaciones. Cuba está regida por un gobernador, con sede en La Habana, supeditado a la Audiencia de La Española.

Cumaná

Ciudad española, fundada en 1520 con el nombre de Nueva Toledo, adoptando la denominación actual en 1569. El puerto más al este del Caribe español y un importante centro para el contrabando.

Curaçao

Isla de las Antillas Holandesas, originariamente ocupada por los españoles a partir de 1527. En 1634 es conquistada por los holandeses, quienes reciben todos los derechos a su posesión a raíz del Tratado de Munster de 1648. Será el eje del contrabando holandés con Venezuela; un activo puerto mercantil, donde todo el mundo es bienvenido y un floreciente mercado de esclavos. La capital, Williemstad, es residencia del Gobernador General de la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales y uno de los más antiguos asentamientos judíos en el Nuevo Mundo.

Dominica

Isla volcánica de las Pequeñas Antillas, situada entre Martinica y Guadalupe. La tierra es muy fértil y produce naranjas, limones, cacao, algodón, vainilla, bananas, etc. Una de las pocas posesiones españolas en la zona (aunque reclamada posteriormente por Francia e Inglaterra ya que la ocupación efectiva española es, cuando menos, escasa) y lugar donde las Flotas de la Plata realizan su primera recalada y una corta escala en el viaje desde España. En realidad se encuentra poblada por salvajes caribes antropófagos.

Eleuthera

Isla del archipiélago de las Bahamas, originariamente un puerto pirata, creció hasta convertirse en colonia inglesa, siendo de nuevo abandonada por sus colonos a principios del siglo XVIII y revirtiendo a su estado de territorio sin ley.

Española

Isla de las Antillas, también llamada Santo Domingo. Descubierta por Colón el 6 de diciembre de 1492. Sus costas son recortadas e irregulares, altas y rocosas en el norte y llanas frente al mar Caribe. El suelo es muy accidentado; las regiones húmedas están cubiertas por una densa vegetación tropical, mientras que en las más secas se extiende la sabana herbosa. En las cotas más altas abundan los pinos. Sus habitantes se dedican especialmente a la ganadería, abundando el ganado salvaje.

En su primer viaje Colón fundó en ella el Fuerte de Navidad y durante el segundo, después de conquistado el Cibao, Santiago de los Caballeros y La Isabela, más tarde Santo Domingo. En la época de la colonización se establecieron en Santo Domingo el primer obispado (1504) y la primera Audiencia (1511) de toda América. Los españoles tienen que sostener constantes luchas contra los bucaneros, quienes, a partir de 1630, dominan la mitad occidental de la isla, cedida a Francia por el Tratado de Riswick (1697).

Gibraltar

Ciudad española y un pequeño puerto de la laguna de Maracaibo. Arrasada sucesivamente por El Olonés y Morgan, jamás se recuperará.

Gran Bahama

Isla de las Bahamas famosa como puerto pirata. A principios del siglo XVIII se convierte en una respetable colonia inglesa.

Grand Cayman

La mayor de las islas Cayman, visitada por marinos de todas las nacionalidades hasta su ocupación en 1670 por parte de los ingleses. Las Islas Caimán tienen su propio gobernador.

Grenada

Isla de las Pequeñas Antillas, situada al norte de Trinidad. Su suelo es volcánico, con abundantes bosques y una rica agricultura (cacao, bananas, caña de azúcar, cocos, algodón, etc.). Ocupada por los franceses en 1674.

Guadalupe

Isla de las Pequeñas Antillas, llamada Guadeloupe en francés. Se encuentra dividida en dos por un brazo de mar de escasa anchura: la Grande-Terre es de forma triangular y prácticamente llana y la Basse-Terre, más extensa y accidentada por macizos volcánicos, con el volcán Soufrière como su pico más alto. El clima es cálido, con lluvias abundantes. El cultivo fundamental es la caña de azúcar, del que se obtiene una buena producción de azúcar y ron.

Los españoles no se asientan en ella hasta 1626, debido a la hostilidad de los indios caribes. Los franceses, que expulsan a los españoles en 1635, incorporan la isla a la corona en 1674 sin conseguir acabar completamente con los indios, quienes todavía habitan el interior de la isla.

Guayana Francesa

Territorio francés situado en el continente. Las llanuras costeras están cubiertas por manglares, mientras que el terreno se eleva progresivamente hacia el interior cubierto por selvas, hasta alcanzar alturas de 800 metros. Numerosos ríos no navegables descienden hacia la costa desde las tierras altas del interior. El clima es cálido-ecuatorial, en las zonas costeras la humedad es menor y esto favorece el desarrollo de la sabana.

Los franceses inician en 1604 la colonización de la zona, siendo ocasionalmente interrumpidos por ingleses y holandeses, que consiguen expulsarles en diversas ocasiones. La capital es Cayenne.

Guayana Holandesa

Territorio holandés situado en el continente, también conocido como Surinam, cubierto casi en su totalidad por un denso bosque. Sólo en las llanuras costeras se aprovechan algunos terrenos para el cultivo de café, arroz, caña de azúcar y frutas tropicales.

Desde los últimos años del siglo XVI, los holandeses iniciaron los contactos comerciales con esta región. Crearon incluso algún establecimiento en la costa e iniciaron exploraciones por el interior, pero, de hecho, los primeros colonizadores de Surinam fueron los ingleses. En 1650, un grupo de ingleses, al mando de lord Willoughby, se establecen en el país. Al firmarse la Paz de Breda (1667) entre Holanda e Inglaterra, Surinam pasó a la primera de dichas naciones, reconociendo a cambio la soberanía inglesa sobre Nueva Amsterdam. En el interior de la colonia habita cierto número de esclavos negros huidos de las plantaciones que conservan vivas sus tradiciones africanas y mantienen un perpetuo enfrentamiento con los holandeses.

Habana

Ciudad española de la isla de Cuba. En 1514, y por orden de Diego de Velázquez, cincuenta colonos se asientan en las riberas del río Mayabeque y fundan La Habana. Las malas condiciones de la zona les obligan a cambiar dos veces de lugar, por fin, se establecen 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 de los barcos europeos. Ni siquiera los asaltos corsarios de 1538 y 1545 son capaces de menguar su espectacular desarrollo, afirmado no ya sólo en el tráfico mercantil 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 diferentes plazas fuertes, como las de la Punta y el Morro y, finalmente, la de una gran muralla que aísla a la ciudad.

Isabela

Ciudad española, fundada por el mismo Cristóbal Colón en la isla Española. Debido a su insalubre emplazamiento, la ciudad será abandonada y sus habitantes trasladados a Santo Domingo a principios del siglo XVI.

Jalapa

Ciudad española de Nueva España, un puerto de relativa importancia económica donde se realizan a veces las ferias de Veracruz.

Jamaica

Isla de las Grandes Antillas, situada al sur de Cuba. La parte occidental de la isla se halla accidentada por las Montañas Azules, profundamente entalladas por cursos de agua cortos e impetuosos. En el resto de la isla predominan las formaciones mesetarias de naturaleza calcárea. Existe gran diferencia en cuanto al nivel de precipitaciones dependiendo de cada lugar. En las regiones más húmedas se desarrolla una lujuriante vegetación ecuatorial con un espeso y frondoso sotobosque, mientras que la flora xerófila predomina en los terrenos menos húmedos del sur.

Descubierta por Colón en 1494, la incorporó a la Corona española y la bautizó con el nombre de Santiago. El primer gobernador español, don Juan de Esquivel, se estableció en 1509. El almirante inglés Penn la conquista para su país en 1655 tras fallar en la toma de Santo Domingo, pero España no reconoce la soberanía inglesa hasta el Tratado de Madrid de 1670. Inglaterra convertirá a la isla en la base de su actuación en las Indias Occidentales, siendo durante mucho tiempo el refugio de sus corsarios. La economía de la isla se basa principalmente en sus plantaciones de azúcar y en el ron, por no decir nada de los ingresos proporcionados por sus corsarios, individuos pese a todo despreciados por la sociedad de ricos plantadores, que sólo consienten en soportar su presencia dado su innegable poder. El gran temor de los gobernadores de Jamaica durante esta época consiste en que, de aplicar estrictamente

las leyes, gran cantidad de hombres y barcos se pasarían, sin dudarlo un solo momento, a servir a los franceses.

La Vega

Ciudad española, punto de cita para piratas y contrabandistas, en la zona norte de la isla Española. Una ciudad sin ley que perdura hasta mediados del siglo XVII.

Leogane

Ciudad francesa y activo centro de bucaneros en la zona oeste de La Española.

Maracaibo

Ciudad española situada en la laguna del mismo nombre. El principal puerto del golfo de Venezuela, es una ciudad muy importante, asaltada repetidas veces por corsarios y bucaneros.

Margarita

Isla cercana a la costa de Venezuela, descubierta por Cristóbal Colón en 1498. Su nombre proviene del latín *margarita* (perla), debido a sus famosas pesquerías de perlas. A lo largo del primer cuarto del siglo XVII se va agotando esta riqueza natural, se cierran sus puertos y la mayoría de sus habitantes emigran hacia tierras más prometedoras.

Marie Galant

Isla de las Pequeñas Antillas, descubierta por Colón en 1493 y ocupada por los franceses desde 1648. Sus habitantes se dedican al cultivo del azúcar, cacao, maíz y algodón y a la ganadería.

Martinica

Isla de las Pequeñas Antillas, descubierta por Colón en 1502 y ocupada por los franceses a partir de 1625. El litoral está formado por numerosos acantilados y la máxima altura de la isla, la Montaña pelada, es un volcán en activo. El gobernador de las Pequeñas Antillas Francesas tiene aquí su residencia, en la capital Fort-de-France.

Montserrat

Isla de las Pequeñas Antillas, cubierta por densos bosques. Su punto culminante es el volcán Soufrière, de 914 metros. Colonizada por los ingleses a partir de 1632, es conquistada brevemente por los franceses en 1664 y 1667. En el interior continúa habiendo caribes hostiles. La economía se basa en cultivos de algodón y azúcar y en la producción de ron.

Mosquitos, costa de los

Región de América Central, integrada por parte de Honduras y el extremo oriental de Nicaragua. Se caracteriza por presentar un litoral bajo y pantanoso, en un terreno cubierto por sedimentos fluviales atravesado por diversos ríos. El clima es cálido y húmedo, con vegetación tropical y manglares en la costa. Su nombre no le ha sido otorgado a la ligera: la región se encuentra realmente plagada de estos insectos. El territorio es invadido por piratas ingleses quienes se alían con los belicosos indios Miskitos, empleando la zona como base segura tras sus operaciones de saqueo.

Nassau

Ciudad inglesa de las islas Bahamas, en la isla de New Providence. Desde mediados del siglo XVI se convierte en puerto pirata. Durante los últimos años del siglo pasa a ser una respetable colonia para, a principios del XVIII, volver a degenerar y convertirse de nuevo en uno de los más activos refugios piratas del Caribe.

Nevis

Isla de las Pequeñas Antillas, descubierta por Colón en 1493 y ocupada por los ingleses a partir de 1628.

Nombre de Dios

Ciudad española de la zona de Panamá, término del tren de la plata, la caravana anual de mulas que transportaba este metal desde Perú para ser embarcado en la Flota de Indias con destino a España. Será reemplazada en ese cometido por la cercana ciudad de Puerto Bello desde 1597 y abandonada, debido a su insalubre localización.

Panamá

Ciudad española, situada en el istmo del mismo nombre, en la zona del Pacífico. Fundada en 1519 por Pedrarias de Avila. Durante toda la época, el istmo se convierte en una ruta comercial muy importante. Los productos procedentes de Perú y Filipinas llegan al puerto de Panamá, desde allí son enviados a lomos de mulas hacia los puertos de Nombre de Dios (el en siglo XVI) y Puerto Bello (en el XVII) y reexpedidos a la metrópoli. Los piratas atacan la zona con frecuencia: Drake en 1572 y 1591; Morgan en 1671.

Petit Goave

Ciudad francesa en la isla Española, el primer asentamiento de hugonotes franceses (1620) en esta isla. Gradualmente se va convirtiendo en un puerto importante, lo que a la vez motiva la retirada del apoyo de sus habitantes a bucaneros y piratas.

Port-de-Paix

Ciudad francesa de la isla Española, su origen es asimismo un asentamiento de hugonotes huidos de Francia. Se convierte en un puerto importante a partir de 1660, pasando veinte años después a ac-

tuar como capital oficiosa de las colonias francesas de Haití.

Port Royal

Ciudad inglesa, fundada en 1656 por las tropas que conquistaron la isla. En 1658, el puerto era ya conocido en todo el Caribe como refugio para todo bucanero o pirata. Pronto se gana el dudoso galardón de ser conocida como *"la ciudad más depravada de la Tierra"*. Todo tipo de botín o mercancía puede comprarse y venderse en sus calles y tiendas, los piratas deambulan libremente por las calles, siendo la única ley la de las espadas y, cuando el 6 de junio de 1692, un terremoto sepulta una tercera parte de la ciudad bajo el mar, no fueron pocas las personas que opinaron que aquello era sólo una muestra de la justa ira del Señor. La ciudad nunca se recuperará de esta catástrofe.

Providence (Santa Catalina)

Pequeña isla al norte del istmo de Panamá. Colonizada por los ingleses a partir de la década de 1620, se convirtió inmediatamente en una guarida de piratas. Los españoles, no pudiendo permitir una base enemiga en tan estratégico territorio, envían una armada para reconquistarla en 1640, rebautizándola como Santa Catalina. Años más tarde sufre diversos ataques piratas, llegando Morgan a hacerse con ella durante un breve período de tiempo.

Puerto Cabello

Ciudad española situada en el litoral venezolano. Durante la década de 1620 se convierte en un importante puerto, para acabar siendo eclipsado por Caracas y Curaçao.

Puerto Príncipe

Ciudad española de la isla de Cuba, una de las primeras fundadas en la isla. Su economía se basa fundamentalmente en la ganadería.

Puerto Bello

Ciudad española en el istmo de Panamá, sustituye a Nombre de Dios como puerto caribeño de Panamá y del Virreinato del Perú. Una de las más importantes paradas de la Flota de Indias.

Puerto Rico

Isla de las Grandes Antillas, la menor y más oriental del grupo. Su litoral es, en general, llano y bastante uniforme. En el interior predomina el suelo montañoso y elevado. Sus ríos no son muy importantes, pero su caudal es abundante. El clima es tropical, cálido y húmedo, favoreciendo el desarrollo de una rica vegetación: palmeras, orquídeas, ébano, etc. Las zonas costeras se emplean en diversos cultivos.

La isla de Puerto Rico, cuando fue descubierta por Colón en su segundo viaje a América en 1493, se encontraba habitada por los indios arawaks. Fue colonizada más tarde, en 1510, por Ponce de León. En numerosas ocasiones excita la codicia de los piratas (Drake, Cumberland,...) y es ocupada temporalmente por los holandeses en 1625. Su capital, San Juan, se convierte por ello en uno de los puertos mejor fortificados del Caribe.

Río de la Hacha

Ciudad española, fundada en 1545 y situada en la costa colombiana del Caribe. Un centro comercial al que se dirige el tráfico de las tierras altas de Colombia.

Saba

Isla holandesa de las Pequeñas Antillas, situada al noroeste de Saint Eustatius. De sólo 13 kilómetros cuadrados, no resulta demasiado interesante para nadie, pero su suelo es fértil y permite dedicarlo al cultivo de bananos y patatas.

St. Barthelemy

Isla de las Pequeñas Antillas, ocupada por los franceses desde 1648.

St. Cristoph

Isla de las pequeñas Antillas, llamada St. Kitts por los ingleses. Ocupada en 1623 por Thomas Warner, a quien más tarde se aliaría el capitán de corsarios francés Pierre Balain. Entre ambas fuerzas acaban con los indios caribes y se dividen la colonia entre ellos, de modo que pertenece a Francia e Inglaterra.

St. Eustatius

Isla de las Pequeñas Antillas, colonizada por los holandeses a partir de 1632. Pronto se convierte en uno de los puertos libres más importantes de toda la zona. El Tratado de Munster de 1648 ratificó a los holandeses en su posesión.

St. Martin

Isla de las Pequeñas Antillas, colonizada por los holandeses a lo largo de la década de 1640. Los franceses la ocupan militarmente en 1648 y, en el Tratado de Munster de ese mismo año, se reparte la isla entre ambas potencias. Abundan las plantaciones de caña de azúcar y las salinas.

St. Thomas (Islas Vírgenes)

Grupo de las Pequeñas Antillas, situadas entre Puerto Rico y las islas de Sotavento (éstas son las islas de las Pequeñas Antillas al norte de Guadalupe). Descubiertas por Colón en 1493, nunca fueron colonizadas en gran número por los españoles debido a su escaso suelo fértil. A partir de 1625 comienzan los asentamientos de holandeses, franceses e ingleses y las islas se convierten en un paraíso bucanero. En 1650 España expulsa a los bucaneros, que no tardan en

volver. Las islas serán donadas a los Caballeros de Malta quienes, a su vez, las venden a la Compañía Francesa de las Indias Occidentales.

Las islas de St. Thomas y St. John son adquiridas en 1672 por la Compañía Danesa de las Indias Occidentales y, en 1674, por el rey de Dinamarca. La capital, Charlotte Amalie, se declara puerto franco y su gobernador cuenta con poderes para emitir patentes de corso libremente. Esto atrae a numerosas compañías comerciales, piratas y bucaneros. Pocos años después del establecimiento de los daneses, que no tienen flota de guerra en el Caribe, St. Thomas es una próspera isla dedicada a las plantaciones de caña de azúcar y al contrabando.

St. Vincent

Isla de las Pequeñas Antillas al norte de Barbados. Su cima más alta, el monte Soufrière (sí, como el de Montserrat o Guadalupe) es un volcán activo. Nunca llega a ser colonizada durante esta época debido a la fiera oposición de los indios caribes.

San Agustín

Fuerte francés y pequeña ciudad fundada por hugonotes de esta nación en la península de la Florida. La Corona española, temiendo un asentamiento permanente de enemigos en tan estratégica zona, envió una armada que conquistó el lugar, masacrando a los franceses.

San Juan

Ciudad española, capital de la isla de Puerto Rico. Su origen fue la fundación de la ciudad de Caparra por parte de Ponce de León en 1508 y que, debido a sus malas condiciones sanitarias, fue trasladada en 1519 a su emplazamiento actual con el nombre de San Juan de Puerto Rico. Los españoles fomentan la agricultura de la región, llevando esclavos africanos, pero la función principal de la ciudad será la de servir de baluarte defensivo, amparada en sus poderosas fortificaciones.

Santa Catalina

Ver Providence.

Santa Lucia

Isla de las Pequeñas Antillas, en la que se realizan intentos de colonización en 1605 y 1638 que fracasan debido a la falta de experiencia de los colonos. En 1650 se instala en la isla un grupo de franceses, pero en 1664 es capturada por los ingleses, luego reconquistada por los franceses, vuelta a capturar por los ingleses... Y, mientras tanto, nadie se había ocupado de acabar con los caribes, una perpetua amenaza para todo asentamiento europeo en la isla.

Santa Marta

Ciudad española de la costa colombiana, fundada en 1525 por Rodrigo de Bastidas. Un importante puerto comercial.

Santiago

Ciudad española de la isla de Cuba, fundada en 1514 por Diego de Velázquez. Ostentó la capitalidad de esta isla hasta 1589 en que fue transferida a La Habana. Un puerto muy rico, fuerte e importante.

Santo Domingo

Ciudad española, capital de La Española. Fundada en 1496 por Bartolomé Colón en la orilla izquierda de del río Ozama. Un huracán la devastó en 1502 y Nicolás de Ovando decidió su traslado a la margen derecha del río. Durante la primera mitad del siglo XVI crece espectacularmente y se convierte en la primera ciudad de tipo europeo de América. Su situación geográfica hace de ella el foco principal de la colonización y de su puerto parten Hernán Cortés, Ponce de León, Diego de Velázquez, Pizarro y Núñez de Balboa. Es proclamada obispado en 1512 y primera Audiencia de América en 1521. La conquista de México y el auge del puerto de La Habana, junto con la inquietud provocada por los frecuentes ataques piratas y las luchas del interior de la isla, originan un proceso de decadencia y emigración a partir de la segunda mitad del siglo XVI. Sus habitantes, aristócratas y granjeros, rechazan en 1655 un intento de conquista por parte de una flota inglesa que, a cambio, acaba tomando Jamaica.

Statia

Isla de las Pequeñas Antillas colonizada por los holandeses. Al ser demasiado pequeña y poco importante, a nadie se le ocurrió preguntar en qué fecha.

Tampico

Ciudad española del golfo de México. Ya constituía un núcleo de población indígena a la llegada de los españoles en 1521. Se desarrolla lentamente debido a la competencia de Veracruz y es destruida en 1683 por el pirata *Lorencillo*.

Tortuga

Isla situada al norte de La Española. Importante puerto bucanero a partir de 1630. En 1640, Jean Le Vasseur fortifica su único puerto y capital, Basse-Terre, reinando durante algo más de una década como un perfecto soberano bucanero y percibiendo un porcentaje de todos y cada uno de los botines que allí se llevaban para su venta o reparto. En 1652 es asesinado y Charles de Fontenay toma su lugar. Los españoles toman la plaza en 1654, pero son reemplazados de nuevo por los bucaneros al poco tiempo de marcharse. En 1665 llega un nuevo gobernador desde

Francia, Bernard d´Ogeron. Su sistema para acabar con los bucaneros es tan efectivo como sorprendente: embarca en su flota a decenas de prostitutas parisinas con las que casa a sus revoltosos súbditos; estos se convierten en responsables padres de familia, se asientan y abandonan sus antiguos malos hábitos. Todo un éxito y un excelente alarde de imaginación.

Es un seguro puerto para los filibusteros, con numerosas tabernas, prostíbulos y almacenes. No existe una completa ausencia de ley ya que el gobernador (un personaje poderoso, amparado en su fortaleza) y el consejo de los Hermanos de la Costa mantienen su propio orden.

Trinidad y Tobago

La isla de Trinidad se halla a 15 kilómetros del litoral venezolano. Excepto una alineación montañosa que la recorre de este a oeste, el territorio es llano, con vegetación tropical y alguna zona pantanosa. Tobago se encuentra a 33 kilómetros al noroeste de Trinidad y es de suelo volcánico.

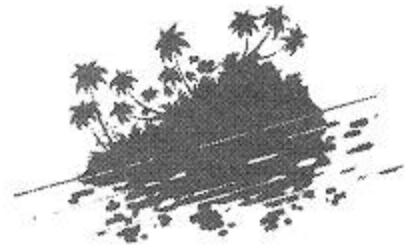
Fueron descubiertas por Colón en 1493 y ocupadas sin demasiado entusiasmo por los españoles, constituyendo, junto con Dominica, los únicos establecimientos de esta nación en la zona. Tobago es colonizada por los ingleses en 1677.

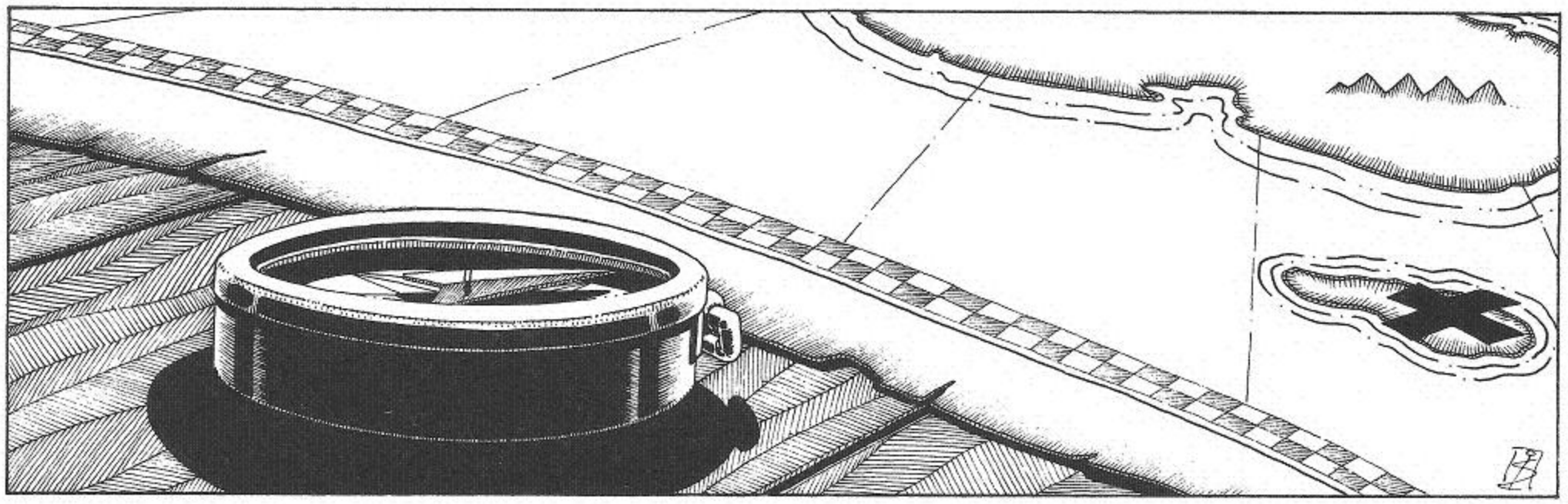
Veracruz

Ciudad española de México, fundada en 1519 por Hernán Cortés con el nombre de Villa Rica de la Vera Cruz. En poco tiempo el mismo Cortés decide cambiar el emplazamiento de la ciudad hacia un lugar más alto tomando éste el nombre de Veracruz la Nueva. Pero de nuevo en 1600 el virrey conde de Monterrey la emplazó en su sitio primitivo. El puerto de Veracruz es el puerto principal de Nueva España de donde salen las flotas y que centraliza el comercio.

Villa Hermosa

Ciudad española de México, fundada en 1519 por Hernán Cortés. Es abandonada a finales del siglo XVI ante el acoso de los piratas. Poco después se levantó la nueva ciudad con el nombre de Villa Felipe II.





Los Protagonistas
Piratas, Corsarios, Bucaneros y Filibusteros

Resulta ciertamente difícil distinguir entre tales términos. Actividades que, en principio, podían reducirse al común denominador del saqueo en busca de botín, del abordaje y de la aventura, aparecen marcadas por numerosas y relevantes diferencias, pero sin llegar a quedar radicalmente definidas ni excluirse del todo entre sí. Para más detalles sobre su vida cotidiana, véase la sección *"La sociedad pirata"*, algo más adelante. Comenzaremos por los piratas:

Piratas son todos aquellos que roban, por su cuenta, tanto en el mar como en las zonas ribereñas, actuando indiscriminadamente contra todo navío mercante, cualquiera que fuese su nacionalidad. Su única motivación era el afán de lucro. Si bien en América atacaron principalmente a españoles y portugueses, esto se debió a que en el siglo XVI las colonias de estos países eran las únicas que existían y durante el siglo XVII eran las más ricas. Más adelante, las colonias de otros países serían igualmente objeto de sus atenciones. Piratas han existido en todas las épocas, desde que se conoce la navegación, y en todas las latitudes.

"¿Acaso no robaron los españoles a los indios? Un bachiller inglés al que ahorcaron en La Habana me contó que, antes de la llegada de esos orgullosos dones castellanos, los salvajes se dedicaban a la caza, la pesca y a folgar con sus mujeres. ¿Con qué derecho les privaron de su oro y les pusieron a trabajar en las minas? También me dijo que murieron a millares, que los conquistadores entraron en sus templos y fundieron sus ídolos. Eso está bien, pues no eran nada más que idolatrías, nada gratas a los ojos del Altísimo... Pues bien, y yo digo: ¿Qué diferencia hay entre nosotros y ellos?. Los españoles robaron a los indios y nosotros robamos a los españoles; un clarísimo ejemplo de la sabia justicia retributiva del Señor. Alabado sea. ¡Pero no sé por qué he de justificarme ante ti, grumete! ¡Sírveme otro vaso de ron o probarás mi bota en las posaderas, muchacho!.

Capitán Henry Morgan, caballero de fortuna.

Los corsarios, por el contrario, no obraban siguiendo motivaciones completamente egoístas, sino que se amparaban en una cierta ética. Los corsarios actuaban única y exclusivamente contra los enemigos de su estado, contando con el permiso (*Patente de corso*) y la autoridad de alguna potencia en guerra y con el objetivo de causar los mayores daños posibles al comercio enemigo. Estos permisos sólo se ofrecían a ciudadanos íntegros y de los que no cupiera temer que sobrepasasen el ámbito de la represalia, dedicándose a la piratería; si eso ocurría, serían tratados como vulgares piratas por su propio país de origen... en teoría, al menos. El modo de adquirir la patente consiste en solicitarla al monarca o, más habitualmente, a los gobernadores de las colonias, quienes llegarán a venderlas como si de cualquier otra mercancía se tratase excepto en épocas de paz (y a veces incluso sin mediar hostilidad alguna).

Los corsarios son marineros particulares que ofrecen sus servicios y embarcación a un monarca (no necesariamente el suyo propio) en tiempos de guerra. Los barcos de estos individuos son también llamados corsarios (*corsaires* en francés, *privateers* en inglés). Aceptan las leyes y costumbres propias de los tiempos de guerra, respetando las instrucciones impartidas por el gobierno del estado al que sirven.

No siempre resulta fácil distinguir entre piratas y corsarios, siendo la línea que marca la diferencia entre ambos tenue cuando menos. Así, un pirata que acepta servir a un soberano se transforma en corsario, ganándose cierta respetabilidad y aprecio por parte de un gobierno al menos. Y al contrario, un corsario que continúe las hostilidades contra el enemigo después de firmarse la paz se convierte en pirata.

"Dammit! ¡Maldita sea! Nosotros no teníamos la culpa de que el tratado de paz con los españoles tardase nada menos que tres meses en atravesar el Atlántico. Para cuando las noticias llegaron a Jamaica, San Pedro de Jaragua había sido arrasada hasta los cimientos, sus hombres reposando en el seno de Abraham y sus mujeres algo más contentas. En mal momento se me ocurrió alardear de ello en la taberna del holandés. Satán y la codicia nos cegaron, haciéndonos olvidar entregar su parte al gobernador. Este, hombre soberbio y altanero como un papista, nos hizo prender bajo los cargos de defraudar la paz del rey... Navegamos ahora camino de Londres; allí el embajador español ante el rey James ha pedido satisfacciones a la Corte de San Jorge y éstas le serán servidas a expensas de nuestros cuellos. Mala suerte hermano."

Capitán Jonah Merryweather,
caballero de fortuna.

Existía un cierto número de causas por las que un honrado corsario podía pasar a convertirse en un despreciado pirata: no poseer patente de corso; continuar el corso más allá del plazo marcado por la patente, si la guerra ha terminado o si esa patente fue retirada; aceptar patentes de distintos beligerantes; apropiarse de barcos o cargamento en beneficio propio; aceptar una patente de un estado extranjero contra las órdenes expresas de su estado de origen (que pasaría a tratarle como a un pirata ordinario); no presentar voluntariamente las presas ante un tribunal competente y hacer la guerra en aguas fluviales del enemigo (curiosamente sólo se permitía este tipo de guerra en el mar).

Al monarca debía entregarse una determinada parte del botín (generalmente un diez por ciento). En ocasiones, el mismo rey se convertía en el socio capitalista de una empresa mercantil, como en el caso de Isabel I de Inglaterra, ofreciendo barcos y dinero en apoyo de los corsarios y recibiendo a cambio pingües ganancias por ello. De esta manera, los corsarios eran tenidos como héroes por el país al que servían (si sus empresas se veían coronadas por el éxito, como Drake), a diferencia del desprecio reservado para los piratas.

Pero esto se refiere sólo a un estado ideal de las cosas. En realidad el corso se practicaba tanto en tiempo de paz como de guerra. En el primer caso como medidas de represalia, garantizando una posible satisfacción a los mercaderes particulares que hubiesen sido asaltados y robados por barcos de otra nacionalidad con la que no hubiese sido declarado un estado de guerra. Estos particulares podían solicitar un permiso a su monarca y atacar a los barcos del país de origen de sus agresores hasta resarcirse por lo robado. Una especie de "ojo por ojo". Inglaterra, Francia y Holanda utilizaron también corsarios con apoyo estatal contra los españoles sin mediar con ellos ninguna declaración de guerra.

Estos piratas a la vez que corsarios, que actuaban en realidad con una patente de su gobierno y siguiendo todas las reglas de la guerra, empleaban todos los recursos de la piratería para atacar a la nación contra la que estaban empleados, generalmente España.

"¿Patente de corso dices, perro hereje?. Por Dios y por mí que he de hacértela tragar, maldito pirata. Aquí en Veracruz no entendemos demasiado de triquiñuelas legales de las que usa vuestra reina. Armas propias de mujer y de ladrón, no de caballeros cumplidos. ¿Protestas aún?. Pues sabe que no me licencié en Salamanca, sino en los campos de Flandes, luchando contra calvinistas como tú. ¡Y por mi vida que os he de ahorcar a todos, con patentes o sin ellas, en cuanto amanezca de nuevo!."

Don Diego de Guevara,
Gobernador de Veracruz.

Todas las naciones, en una época u otra de su historia, han empleado corsarios con el fin de amedrentar a un enemigo atacándole allí donde más le duele: en su co-

mercio. España no ha sido una excepción y sus primeras reglamentaciones sobre el corso se remontan al siglo XIV. Normalmente, los bucaneros y filibusteros eran corsarios (pagaban su parte al rey y actuaban con permisos de los gobernadores de sus colonias) cuando existía un estado de guerra entre sus naciones y, generalmente, España; al volver la paz se dedicaban de nuevo a sus antiguos oficios. La ventaja de "tener los papeles en regla" era evidente: un corsario no podía ser ahorcado si sus acciones se ajustaban a derecho, ya que se consideraban hechos de guerra, en todo caso tenía derecho a un juicio justo. Por el contrario, el destino de los piratas era balancearse al extremo de una soga. Lamentablemente, en lo concerniente a sus colonias americanas, los españoles nunca hicieron demasiadas distinciones entre piratas, corsarios y lo que fuese: habitualmente acababan ahorcando a todos los que cayesen en sus manos.

No era en absoluto desconocido el ardid de portar varias patentes de corso expendidas por diversos países; como ya hemos visto, ésta era una de las causas que convertían en meros piratas a los corsarios con demasiado espíritu comercial que empleasen esta treta. Los barcos mercantes también solían portar certificados que, en caso de guerra, acreditaban su carga como propia de un país neutral (o del mismo país que patrocina a los corsarios) y no sujeta por lo tanto a represalias. Varios certificados de este tipo podían suponer una mínima cobertura contra la rapacidad de los posibles atacantes; pero sólo eso, mínima, ya que estos trucos eran bien conocidos por todos.

Bucaneros, a diferencia de los anteriores, sólo han existido en América. El nombre proviene de una palabra de origen caribe o tal vez arawak con la que se designaba a la forma que tenían estos indios de asar la carne, utilizando unas parrillas de madera verde y un proceso especial para ahumarla. *Bucan* era así la actividad de preparar esta carne ahumada. Los bucaneros cazaban los animales salvajes o *cimarrones*, descendientes de los introducidos originariamente por los españoles en las islas, descuartizaban estas presas y las secaban y ahumaban, vendiéndolas a cualquier navegante que recalase en sus costas, generalmente piratas. Eran mayoritariamente de origen francés, aunque entre sus filas se aceptaban individuos provenientes de cualquier nación europea.

Sus andanzas, al principio únicamente como cazadores en la zona deshabitada de la isla Española, comienzan a registrarse a partir de 1623. Más tarde, al hacerse piratas, conservaron este nombre para referirse a sí mismos. De todas formas, bucaneros sólo han existido en el Caribe y exclusivamente durante el segundo y tercer cuarto del siglo XVII.

Los filibusteros podrían ser descritos como el resultado de la alianza entre bucaneros y corsarios. El mismo origen de su nombre no queda claro, derivando para algunos del holandés *vrij buiter* (el que captura el botín), *free booter* en inglés y *flibustier* en francés. O tal vez de otra expresión holandesa: *vrie boat* (*fly boot* en inglés) o embarcación ligera, debido al tipo de barcas que utilizaban, ligeras y de gran maniobrabilidad.

Su base principal de operaciones era la isla Tortuga, al norte de La Española, apareciendo a partir de 1630. Hasta 1680, las potencias europeas en guerra con España se aprovecharían de su presencia en el Caribe, brindándoles todo tipo de ayuda a cambio de dirigir sus ataques contra los españoles. Así, en cierta medida, los filibusteros son piratas domesticados.

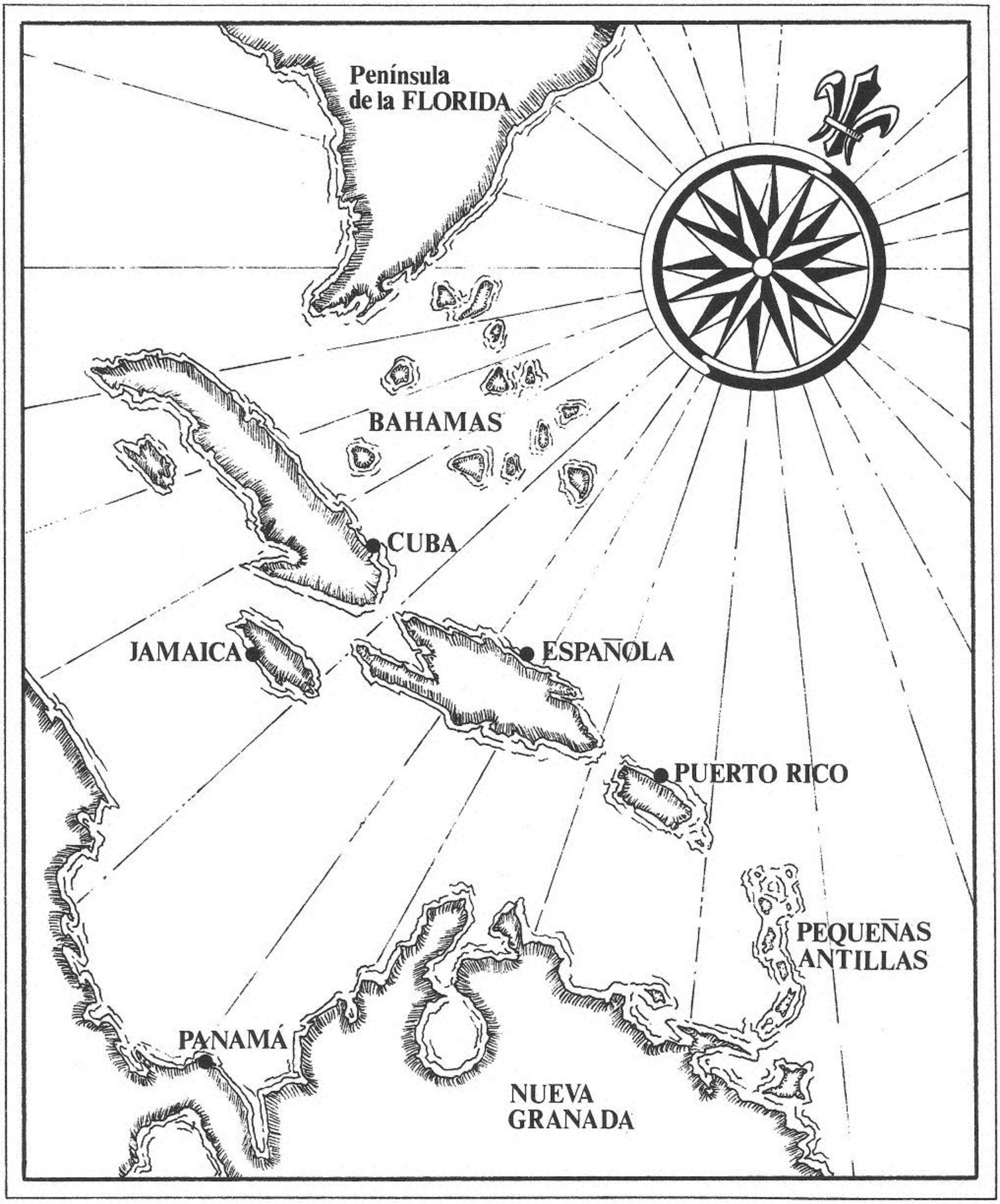
En su gran mayoría los filibusteros y bucaneros eran franceses e ingleses, pero habían renunciado a su nacionalidad, atacando a cualquier barco mercante que se pusiese al alcance de sus navíos. Evidentemente, puestos a elegir, preferían a los españoles, ya que sus barcos eran los que transportaban el más rico botín. Los filibusteros, al actuar en estrecho contacto con los gobiernos europeos enemigos de España, pudieron a diferencia de los bucaneros, que actuaban por libre, emprender acciones de cierta envergadura.

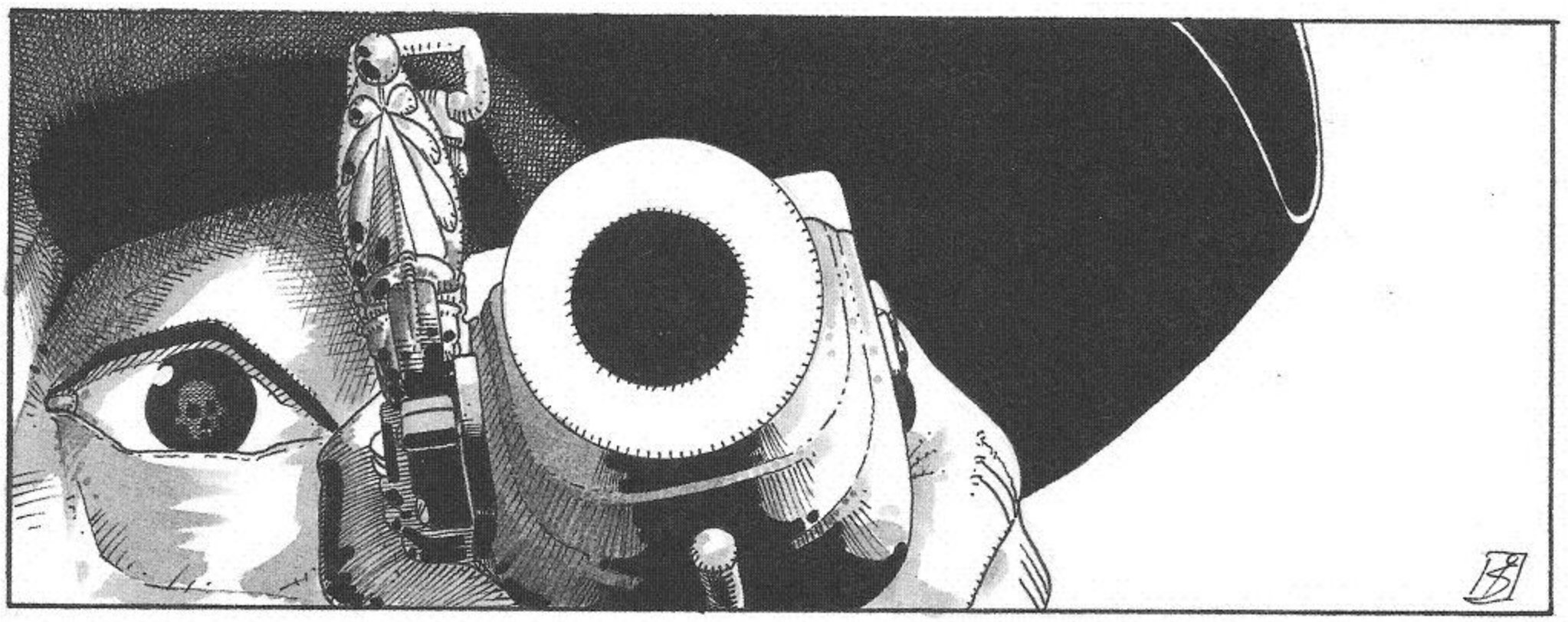
A mediados del siglo XVII una de las mayores canteras de recluta de filibusteros eran los *engagès* o comprometidos, verdaderos esclavos blancos quienes, por un plazo limitado de tiempo, generalmente de tres años, eran reclutados por algunas compañías comerciales que luego los revendían a los plantadores antillanos.

"Aquel capataz nos hacía trabajar como a mulos, tratándonos peor que a los mismos esclavos negros. Tal mezquindad no era gratuita, sino que estaba orientada por un agudo sentido comercial: si bien los esclavos habían de durarles toda la vida, a nosotros sólo podrían exprimirnos durante tres años. En ese espacio de tiempo debían rentabilizar su inversión. No demasiado conforme con tan cruel trato, hundí una noche la nuca del capataz con una de las estacas del cercado. Tras huir de la plantación, pasé casi tres meses en compañía de algunos negros cimarrones, fugitivos de otras plantaciones, hasta que me reuní con ciertos compañeros también huidos o que, tras haber sobrevivido a esos tres años de infierno en la tierra, se encontraron sin dinero para volver al hogar..."

Capitán Lamarque, filibustero.




Península
de la FLORIDA
BAHAMAS
CUBA
JAMAICA
ESPAÑOLA
PUERTO RICO
PEQUEÑAS
ANTILLAS
PANAMÁ
NUEVA
GRANADA



Los Protagonistas
Historia
Los Preliminares, las Causas

La historia del Caribe y de América en general comienza a ser conocida por los europeos a partir del regreso de Cristóbal Colón. El Almirante de la Mar Océana, camino de las Indias, se topó con un nuevo continente que recibiría el nombre de un paisano suyo, Américo Vespuccio. Con su segundo viaje, en 1493, comenzaría la invasión española. En la isla de Santo Domingo (La Española) se inicia el asentamiento permanente de la población española, donde comenzaron a cultivar la tierra y a criar los animales traídos de España. En viajes posteriores de Colón y otros marinos (Alonso de Ojeda, Rodrigo de Bastidas y muchos más), entre 1492 y 1500, se completa el recorrido español de la mayor parte del Caribe.

El reparto del mundo

En el aspecto internacional, el primer viaje de Colón provocó de inmediato tensiones entre Portugal y Castilla. Ambos reinos habían convenido en 1479-1480 (Tratado de Alcaçobas-Toledo) un reparto de la costa occidental africana y sus aguas atlánticas, en el que las Canarias quedaban para Castilla y todo lo demás para Portugal. Castilla estimó que las tierras descubiertas en 1492 y las que se descubriesen eran suyas; para reforzar sus argumentos, el rey católico se apresuró a obtener del papa Alejandro VI unas bulas en las que éste le confiaba la evangelización de las nuevas tierras descubiertas y por descubrir. Bulas similares ya habían sido obtenidas años

atrás por los monarcas lusitanos para su zona de influencia en Africa. Esta medida poco sirvió, sin embargo, para convencer a los portugueses. Ambos países llegaron a una transacción en el Tratado de Tordesillas (1494): un meridiano situado 370 leguas al oeste de las islas de Cabo Verde marcaría el límite entre las zonas de expansión. Al este de ese meridiano, todas las tierras descubiertas y por descubrir, excepto las Canarias, serán de Portugal; al oeste, de Castilla.

Los demás países europeos no aceptaron estos acuerdos, en los que no habían participado, pero tampoco estaban en condiciones de discutirlos por entonces; las primeras exploraciones inglesas (1497-98) y francesas (dirigidas después de 1500 al Brasil y en 1524 a Norteamérica) fracasaron completamente. Pero lanzarían sus piratas y corsarios al Atlántico para luchar contra este monopolio. Más tarde hicieron lo mismo los holandeses.

"¿Cómo habían partido entre él y el rey de Portugal el mundo, sin darle parte a él? Que mostrasen el testamento de nuestro padre Adán, si les dejó a ellos solamente por herederos y señores de aquellas tierras que habían tomado entre ellos dos, sin dalle a él ninguna dellas, e que por esta causa era lícito robar y tomar todo lo que pudiese por la mar".

Francisco I, rey de Francia, al emperador Carlos V.

La conquista

Tras esa etapa inicial de descubrimiento comenzó la de la conquista, utilizándose La Española como base para todas las operaciones subsiguientes. Desde allí partieron Ponce de León (1508) hacia Puerto Rico, Juan de Esquivel (1509) a Jamaica, Diego Velázquez (1511) hacia Cuba y Alonso de Ojeda y Diego de Nicuesa rumbo al Darién y Urabá (Centroamérica), de lo que resultaría la primera colonización continental: Santa María la Antigua del Darién, ciudad que fue el punto de partida para la conquista de Panamá y para el descubrimiento de la Mar del Sur (Océano Pacífico), en 1513 por Balboa.

La población indígena de las islas, los primitivos y afables taínos o arawaks y los belicosos y caníbales caribes, fueron exterminados en el breve espacio de dos décadas. La gran mayoría murió víctima de las enfermedades importadas por los europeos, unos males contra los que sus organismos carecían de las adecuadas defensas. Los combates con los españoles y el duro régimen de trabajo que estos impusieron a los supervivientes tampoco ayudaron precisamente a su conservación. Pronto sólo quedarían restos de estas tribus en las costas del sur del Caribe y en islas no colonizadas.

Hernán Cortés zarparía de Cuba en 1519, recalando en Ulúa, México, donde fundó la ciudad de la Villarrica de la Veracruz. Este fue el primer paso para la conquista del imperio azteca. Con la ocupación mexicana comenzó la agonía de la colonización en las Antillas. Las personas y el dinero se trasladarían al continente, donde las perspectivas de hacer fortuna resultaban fabulosas. Algunos hombres de negocios se quedarían en las islas, intentando negocios con las plantaciones de azúcar y el tráfico de esclavos negros; pero nada de esto funcionó, la economía de las islas entró en bancarrota y muchas se despoblaron completamente. Mientras tanto, las costas del continente hervían de actividad.

Años más tarde se repetiría de nuevo el proceso. A partir de los años treinta del siglo XVI, la economía antillana estaba completamente arruinada y la de las ciudades costeras iba de mal en peor: los pobladores se trasladaban de nuevo, esta vez hacia el interior, donde parecía radicar ahora el futuro y la fortuna. Los corsarios franceses aceleraron la ruina de las colonias y a partir de los años cincuenta se llegó a unas cotas de despoblamiento alarmantes.

Causas y errores

En todo este proceso los españoles habían cometido una serie de errores fundamentales. En primer lugar, la emigración se limitó a las personas que pudiesen acreditar la *"limpieza de su sangre"*, es decir, que no hubiese entre sus antepasados judíos, herejes o musulmanes. De esta forma se limitaba la emigración a una exigua cifra anual para lograr la colonización de todo el continente, por lo que quedaron grandes espacios de territorio escasamente poblados o simplemente reclamados para la Corona.

Las ciudades hispanoamericanas fueron por ello pocas, pequeñas y muy dispersas. Generalmente tenían entre 50 y 150 vecinos (cabezas de familia, multiplicando por 3, 4 ó 5, según autores, daremos con su cifra total de habitantes) lo que las imposibilitaba para enfrentarse con los piratas. Esos vecinos no eran además militares, ni poseían armas adecuadas. La posibilidad de recibir ayuda de otra población, dadas las distancias, era también muy remota, pudiendo demorarse incluso meses. La defensa española se reducía a un conato de resistencia en el fuerte (donde podía haber, más o menos, una veintena de soldados) y a retirarse luego a la selva.

Esta fue una de las causas que determinaron la aparición de la piratería: en realidad, españoles y portugueses no dominaban el territorio que pretendían poseer. El imperio colonial era débil y esta verdad fue pronto descubierta por Francia, Inglaterra y Holanda.

"Though the continent be vast, and of many miles, yet it is very thinnly peopled by spaniards (...) within the maine land my time in the gratest cities was not one gun or field-piece or wall castle or any bulwarke"

Thomas Gage, ex-dominico.

El segundo error español, intrínsecamente relacionado con el anterior, fue el tipo de asentamiento que favoreció la conquista. Los colonos de la época no apreciaban precisamente el dedicarse a la agricultura o ganadería cuando había tanto oro y plata por conseguir en minas, ciudades y templos indígenas. Se abandonaron así numerosas zonas, como las Pequeñas Antillas, el occidente de La Española, etc. que sirvieron luego como guaridas perfectas para bucaneros y piratas. Curiosamente los españoles las denominaron *"islas inútiles"*, sin saber que algunas décadas después iban a convertirse en su peor pesadilla. La situación, además, de estas islas con relación a los vientos predominantes en el Caribe (del este o noreste), hacía relativamente fácil la navegación desde ellas hacia el sur (Tierra Firme) o hacia el oeste (Cuba, Española, Puerto Rico,...) y, al contrario, bastante complicado un posible contraataque español hacia el norte.

Pero la causa principal de la aparición de la piratería fue la gran cantidad de riqueza que existía en América (oro, plata, piedras preciosas,...), así como el enorme número de desposeídos existente en Europa. Poco después del regreso de su primer viaje, Colón escribió la llamada *Carta de Colón*, fechada el 3 de marzo de 1.493 y dirigida a varias personalidades ilustres. En ella comunicaba el hallazgo de seis islas ricas en oro, habitadas por extraños seres similares a los guanches canarios. Muy pronto esta carta se tradujo y fue impresa en lugares como París, Roma o Basilea. De esta forma, los europeos de fuera de la península supieron de la existencia de las Indias, pero era imposible conocer la ruta exacta para llegar a ellas, secreto que Colón guardaba celosamente. España siguió una táctica de sigilo absoluto sobre el tema, y aunque se filtraron noticias (como las de la fundación de las primeras bases colonizadoras), un halo de misterio rodeaba a todo el asunto. En 1.507, se difunde por toda Europa que las Indias son, en realidad, todo un nuevo continente. Fue en una impresión de la obra de Ptolomeo realizada por un grupo de sabios de la Academia del Vosgo y fechada en ese mismo año donde se pudo conocer fuera de España el primer mapa de las nuevas tierras: apenas un perfil de las mismas junto con su ubicación aproximada en un primitivo mapa mundi. Los planos trazados en 1.500 por Juan de la Cosa se consideraban un secreto de alto interés estratégico y jamás cruzaron los Pirineos. A pesar de que desde este momento se tuvo una idea mucho más precisa de lo que era América, el camino seguía siendo un misterio. Ese manto de sigilo permitió que los piratas no llegasen al Nuevo Mundo hasta los años treinta del siglo XVI, pero las leyendas que hablaban de riquezas más allá de todo límite se fomentó también gracias al secretismo español. A la postre, aquello no podía sino excitar la imaginación de una legión de desesperados y, finalmente, un puñado de aventureros europeos decidieron arriesgarse a atravesar aquellos mares desconocidos sobre los que tan poco sabían.

Otro eficaz aliciente fue el fanatismo religioso, la lucha protestante contra la católica España, un estado al que se veía como imperialista e *"inmisericorde opresor y exterminador de indígenas"*.

También estaba la posibilidad de lograr el ascenso social, logrando la confianza real tras alguna acción notable. Drake, Morgan, Granmont y *Lorencillo* lo consiguieron; algunos otros miles acabaron ahorcados.

La búsqueda de la libertad, dentro de una sociedad tan rígida como la europea de estos siglos, tampoco debe desdeñarse. Los piratas huían de su vida anterior y comenzaban una nueva, incluso cambiando de nombre, buscando siempre aquellos lugares donde no debieran obediencia a nadie, donde fueran los amos absolutos. En su sociedad cada hombre valía lo que valían sus hazañas, sin contar clase, nacimiento o educación. Un paraíso anarquista. La realidad se encargaría de desilusionarles.

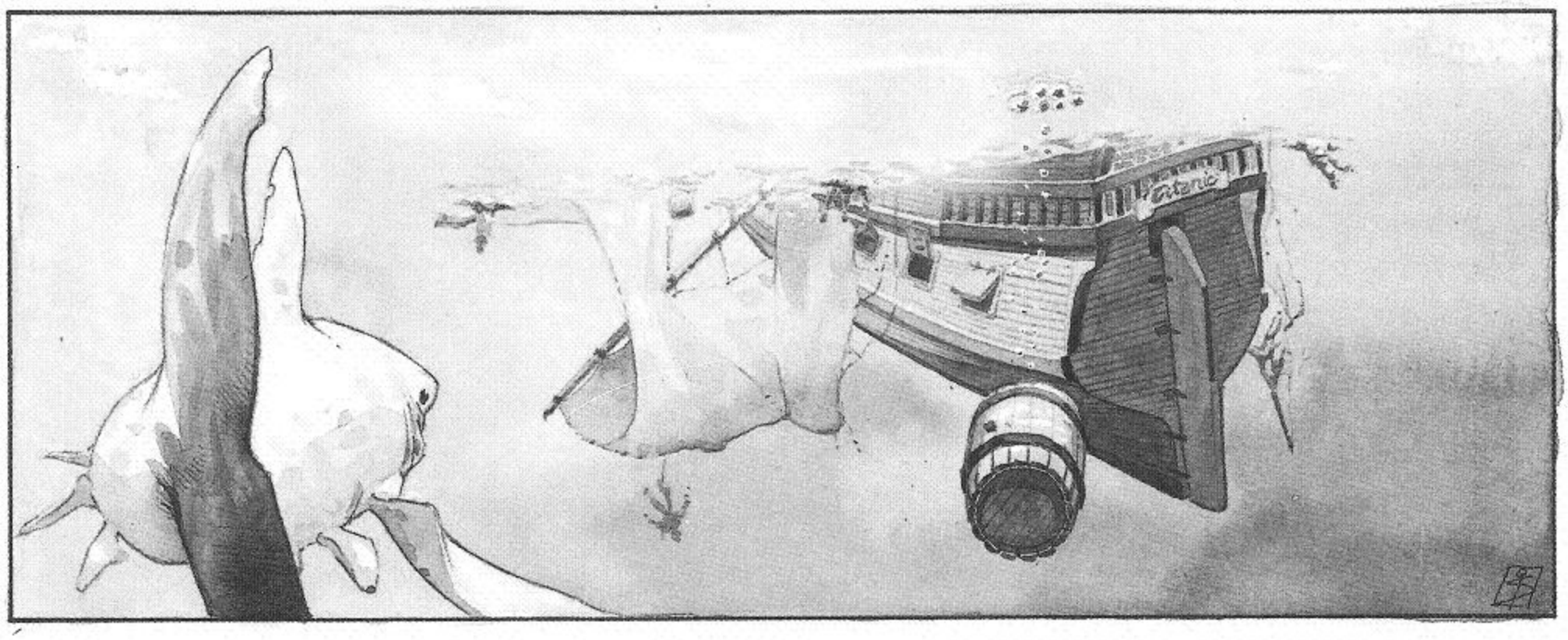
Los éxitos resonantes logrados por los más famosos de entre los piratas también ejercieron un considerable embrujo a través de Francia, Holanda y Alemania. El Caribe se representaba como una tierra rica en toda clase de frutos y riquezas; un mundo mítico de costas idílicas y bondadosos salvajes donde un hombre podía forjarse un glorioso destino sólo con la punta de su acero. También en este caso se encargaría la realidad de acabar con tan vanas esperanzas.

Para muchos corsarios y filibusteros sus acciones de guerra representaban un verdadero acto de servicio hacia sus patrias, en guerra contra el Imperio Español. Atacándole en sus colonias se aliviaba la presión militar sobre sus países de origen.

A pesar de todas estas posibles motivaciones, en general los piratas de la época fueron los desheredados de Europa o de las colonias; los indigentes, marginados y perseguidos. Esto se pone claramente de manifiesto cuando, a finales del siglo XVII, Inglaterra, Francia y Holanda consiguen asentar sus propias colonias. Los piratas dejan entonces de serles útiles y pasan a convertirse en una amenaza. La respuesta es contundente y efectiva, privados de aliados y de puertos seguros, los piratas son completamente barridos del Caribe.




Península
de la FLORIDA
BAHAMAS
NUEVA
ESPAÑA
CUBA
Península
de YUCATAN
JAMAICA
ESPAÑOLA
HONDURAS



Los Protagonistas

Las Edades de la Piratería

LOS COMIENZOS: 1521-1568

Durante esta época existe un estado de guerra prácticamente continuo entre España y Francia, siendo los corsarios y piratas de este país los que inician el fenómeno, atraídos por los rumores sobre el oro americano.

La realidad no era demasiado seductora; las pequeñas naves que se ocupaban del comercio en el Caribe no transportaban mercancías más ricas que cueros o azúcar, por lo que pronto los piratas comenzaron a asaltar pueblos y ciudades, donde exigían además un tributo por no arrasarlas al retirarse, como se estilaba en Europa. Aún así, a duras penas se cubrían los gastos de la expedición.

La primera gran acción de la piratería relacionada con América es debida al pirata Jean Fleury, llamado Juan Florín o Florentino por los españoles, un individuo de turbulento pasado que se encontraba al servicio del rey de Francia. Mientras merodeaba por las Azores, en 1521, consiguió capturar tres carabelas que transportaban nada menos que el tesoro de Moctezuma, el emperador azteca, remitido por Cortés a Carlos I de España.

"...ochenta y ocho mil castellanos en barras de oro; y llevaban la recámara que llamamos del gran Montezuma, que tenía en su poder Guatemuz, y fue un gran presente, en fin, para nuestro gran César, porque fueron muchas joyas muy ricas y perlas, tamañas algunas como avellanas, y muchos chalchiuíes, que son piedras finas como esmeraldas..."

Bernal Díaz del Castillo, cronista.

La fama de la riqueza de las Indias descubiertas por los españoles recorrió entonces toda Francia y no tardaron en surgirle imitado-

res. Algunos años más tarde, este Jean Fleury sería capturado por el capitán vizcaíno Martín Pérez de Irízar cerca de Cádiz y remitido a la justicia del rey. Al recibir el emperador Carlos la noticia, no perdió tiempo en mandarle ahorcar.

La lucha entre ambos reinos continuaba y el problema de la piratería se desplazó, primero a las Canarias y luego al Nuevo Mundo, sufriéndose una incursión en San Germán, Puerto Rico, por parte de un pirata sin identificar, otra en Chagres (Panamá) y varios asaltos a embarcaciones en la isla de Cuba.

Además de estos ataques, más o menos propios de una situación de guerra, los hugonotes, o protestantes franceses, abrirán asimismo otro frente de batalla en la defensa de su religión contra la católica España atacando sus colonias en América. Comienzan a atacar poblaciones costeras a las que, como se dijo antes, saquean y exigen luego un tributo por no arrasar. Este es el caso, por ejemplo, de Jean-Françoise de la Roque, señor de Roberval, que en 1543 saquea Rancherías, Santa Marta y Cartagena, ciudad donde logra un buen botín.

François Le Clerc consigue en 1553 la primera patente de corso otorgada por un monarca francés y prepara una expedición con varias naves y mil hombres. Incendia Yaguana en La Española y ataca Puerto Rico, asaltando en su viaje de regreso Santa Cruz de las Palmas. Su rey, Enrique II, le ennoblece como recompensa.

Jacques Sore, antiguo lugarteniente del anterior, un sádico y fanático hugonote, toma Santiago de Cuba en 1554. Al año siguiente saqueará Santa Marta y La Habana, ciudad donde los españoles sólo pueden oponerle una fuerza de siete voluntarios de a caballo y cuatro de a pie. Herido en un ataque posterior de algunos vecinos, en el que perecen quince piratas, acaba personalmente con la vida de más de treinta prisioneros españoles, mandando colgar por los pies a los esclavos negros para que sirvan de diana a los arcabuces de sus hombres. Su comportamiento atroz y anticatólico fue la base para la posterior identificación de piratas con herejes.

El pirata Martín Cote atacará de nuevo, poco después, Santa Marta y Cartagena. En esta ciudad los españoles organizan una resistencia consistente en diez arcabuceros, veinte caballeros, algunos vecinos y quinientos flecheros indios aliados; los piratas son mil hombres armados hasta los dientes, lo que ilustra el problema defensivo español. Aún así, el combate es encarnizado y los franceses sufren muchas bajas.

Durante el asalto francés a Campeche de 1560, un jefe pirata se entregó junto con todos sus hombres a los asombrados españoles al tener noticias de que se había firmado la paz con España. Desde luego, sucesos como éste no se daban todos los días.

La aparición de las minas de plata supone un cambio radical de toda la situación. En 1545 se descubre la mina de Potosí, al año siguiente en Zacatecas; dos años después en Guanajato, luego en Cuencamé, San Luis de Potosí, Sombrerete y Pachuca. Con el sistema de amalgamación de Bartolomé Medina comenzará la producción masiva de plata mexicana. Los barcos mercantes españoles comienzan entonces a transportar auténticos tesoros, La Corona española decide entonces poner en marcha un sistema defensivo que garantice su protección.

El sistema de flotas

Este mecanismo defensivo, también llamado *navegación en conserva,* fue establecido en 1561, creándose dos flotas que habían de traer la plata de los dos virreinatos existentes (México y Perú) y llevar de retorno las mercancías europeas que se necesitaban en América, generalmente tejidos, alimentos, vino, etc. Las flotas reunían hasta cuarenta mercantes, con una custodia de unos diez o más buques de guerra, todos ellos bien artillados. Los pasajeros y marineros iban también armados e incluso los mercantes disponían de algunos cañones. Ambas flotas salían de Sevilla y seguían un rumbo fijo que pasaba por Canarias, isla Dominica o Guadalupe y, desde ahí, a Veracruz (flota de Nueva España o *las flotas*) o Cartagena y Portobelo (flota de los galeones de Tierra Firme o *los galeones*). Las fechas de partida eran fijas, lo mismo que el rumbo, lo que permitía que fuesen acechadas por los piratas; pero raramente se cumplían esos calendarios, de modo que los piratas se veían habitualmente defraudados si intentaban este curso de actuación.

La travesía, en la que los navíos más lentos imponían su ritmo a los demás y todos iban sobrecargados, duraba dos meses como promedio, mientras que una nave ligera recorría la misma distancia en tres semanas. Tras llegar al Caribe, los mercantes se separaban para descargar sus mercancías en Veracruz y los diversos puertos del Caribe, debiendo reunirse de nuevo en La Habana, embarcar la plata y preparar el regreso, procurando salir antes del 10 de agosto si querían evitar los huracanes. Desde allí se navegaba a través del canal de la Bahama siguiendo rumbos que se mantenían en secreto hasta el último momento; ni siquiera se despachaba un navío de aviso a España, así que la llegada de las flotas constituía siempre una grata sorpresa para la corte.

Existían diversos puertos fijos de recalada para las flotas; puertos cuya simple existencia tentaba el ánimo de los piratas: Cartagena, Portobelo (que sustituyó a Nombre de Dios como terminal) y Veracruz. En Cartagena se hacía una larga escala de hasta un mes de duración para descargar la mercancía con destino al Reino de Nueva Granada y recoger oro, perlas, tabaco, cacao, etc. En Portobelo se

celebraba también una gran feria durante cuarenta días y se cargaba la plata remitida desde Perú, transportada desde Panamá a lomos de mulas a través de las sesenta millas del llamado Camino de Cruces (éste era el llamado *tren de la plata,* una constante fascinación para los aventureros). Otra feria muy importante era la de Veracruz, donde se embarcaba la plata mexicana.

Los piratas no tenían ningún deseo de enfrentarse a las flotas, ya que eso suponía una verdadera batalla naval con fuerte resistencia y gran número de bajas; lo interesante era atrapar naves accidentalmente aisladas y de vuelta a España con un rico cargamento de plata o, también, capturarlas durante su viaje de Veracruz o Portobelo a La Habana .

Este sistema de defensa se completó con la fortificación de diversas poblaciones costeras: Veracruz, La Habana, Cartagena y Nombre de Dios, con obras complementarias en San Agustín, Cumaná, La Guaira, Santa Marta, Honduras y Campeche.

Sir John Hawkins

El sistema comercial español se encontraba basado en el monopolio. Con la intención de obtener la mayor cantidad posible de beneficios a cuenta de los impuestos sobre dicho comercio y también con el deseo de excluir del mismo a las demás naciones, generalmente enemigas, la Corona española prohibía totalmente a sus colonias el tráfico mercantil con otros países o con súbditos de otros monarcas, debiendo realizarse todo intercambio con España únicamente a través de la ciudad de Sevilla. Incluso el comercio entre los virreinatos se vio regulado hasta la saciedad y entorpecido para mantener su dependencia económica de la metrópoli. Las consecuencias de esta forma de actuar son tan predecibles como lógicas: el contrabando creció de manera espectacular ya que los colonos preferían adquirir las mercancías europeas, a un precio más adecuado, a los contrabandistas antes que soportar los impuestos y abusos en las tarifas de los comerciantes españoles.

Es en este contexto donde comienza a actuar el armador y comerciante inglés John Hawkins. En 1562, tras establecer relaciones con algunos negociantes londinenses que le financian, prepara una expedición a Guinea, donde asalta varios barcos negreros de los portugueses, arrebatándoles su carga y dirigiéndose luego hacia La Española. Una vez allí y tras algunos forcejeos iniciales con los españoles, consigue vender su carga, que tan barata le había resultado, pagando religiosamente todos los impuestos devengados (lo que no era la cuestión, ya que la ilegalidad y la prohibición se referían al mismo hecho del comercio). Invierte todas sus ganancias en géneros americanos de gran demanda y vuelve a Inglaterra.

Con motivo de su segundo viaje se muestra interesada incluso la reina Isabel I, quien le suministra un gran buque de la armada real, el *Jesus of Lubeck.* Diversos comerciantes, burgueses y nobles invierten dinero en su empresa y la flota se prepara para su partida en 1564. El comienzo del viaje es el habitual: se dirige a Guinea, arrebata varios cientos de esclavos negros a los portugueses y acude a venderlos a las colonias españolas, esta vez a Borburata. Con el fin de saltarse la prohibición española de comerciar con el extranjero, Hawkins suele fondear cerca de un puerto, allí finge cualquier tipo de desperfectos o la necesidad de provisiones y se ofrece a pagarlos con la venta de los negros que transporta. Por si las autoridades se niegan, lleva preparado todo un discurso:

"Si esta súplica fuere rechazada, me buscaré yo mismo el remedio, pues no puedo abandonar este puerto, ni lo abandonaré sin acudir antes a mis necesidades, porque aun en el caso de que hoy quisiera hacerlo, no lo puedo hacer, porque me es imposible imponerme a mi gente. Por lo tanto, ya que entre España e Inglaterra no hay enemistad ni guerra y esta flota pertenece a Su Majestad, mi Señora, de lo cual, y de todo lo antedicho, estoy pronto a dar información de testigos, cuídese Su Señoría de provocar mi irritación, ni moverme a hacer lo que yo, por mi parte, no haría, como resultado inevitable, si Su Señoría me niega la licencia que pido. Hago protestación de que si de su rechazo se sigue daño o perjuicio alguno, la falta y responsabilidad sería de Su Señoría".

John Hawkins,
comerciante y armador.

Así, entre amenazas y lisonjas y abonando siempre hasta el último real de los impuestos (lo que bien poco podía importarle, dado el bajo precio al que le salían los esclavos), Hawkins consigue romper el monopolio español y comerciar en Borburata, Curaçao, Riohacha, Santa Marta y Cartagena. Su llegada a Londres, al año siguiente, fue apoteósica. Le recibieron como a todo un héroe, tal vez influyendo en el ánimo de todos el 60% de beneficio sobre la inversión inicial que rindió su expedición. Isabel I, encantada ante tan buena noticia, le nombra caballero.

Otros personajes, como el lugarteniente de Hawkins, John Lowell, o el pirata francés Jean Bontemps, se deciden a probar fortuna tras los pasos del maestro, complementando su contrabandear con el viejo negocio del saqueo y la extorsión a las colonias. Tras ellos llegarían Jacques de Sore, Pierre de Barca y Nicolas Balier, quienes, respectivamente, ocupan La Habana, contrabandean en Coro y arrasan Borburata.

Sir John Hawkins vuelve de nuevo a la carga, decidido a morir muy rico, con su tercera expedición de 1567. La reina Isabel le cede un nuevo galeón y numerosos hombres de la armada; en total,

Hawkins comanda más de mil hombres. Recoge unos cientos de esclavos entre sus habituales e involuntarios proveedores portugueses y arriba a Margarita en 1568, donde comienza sus peculiares tratos. De esa isla pasa a Borburata, posteriormente a Riohacha (donde, ante la negativa española a tratar con él, saquea e incendia la ciudad para vender luego varias decenas de esclavos a los supervivientes; incluso, siendo el comercial agresivo que es, regala a los vecinos unos cuantos negros para compensarles). Sigue la ruta por Santa Marta y Cartagena, de donde es expulsado a cañonazos.

El principio del desastre en el que acabará su expedición le sorprende, en forma de huracán, en la costa cubana. Necesitado de reparaciones, el piloto de una nave española capturada le confiesa que únicamente el puerto de Veracruz, San Juan de Ulúa, tiene el calado necesario para navíos de su porte y que, además, la flota de Indias se encuentra a punto de llegar a dicho puerto. Inmediatamente, con una idea bien clara en mente, pone rumbo a San Juan de Ulúa.

Los españoles confunden los barcos del inglés con los suyos propios y sólo tendrán tiempo de enviar avisos a las diversas reatas de mulas que transportaban la plata para su embarque para que se detuvieran. Hawkins se instala en la bahía y, utilizando para ello a diversos prisioneros españoles, obliga a las autoridades de Veracruz a permitirle reparar sus navíos en una pequeña isla de las inmediaciones. Cuando, dos días después llegue la flota con... ¡un solo galeón de guerra! y el nuevo virrey, cunde la desolación.

Se dice que el virrey y Hawkins se entrevistaron esa misma noche, llegando a una especie de pacto entre caballeros, pero lo cierto es que, a la mañana siguiente, los españoles iniciaron las hostilidades atacando a uno de los barcos ingleses. Durante cierto tiempo el resultado de la batalla permaneció en el aire y fue decidido por un desembarco español en la isla donde Hawkins pretendía reparar sus buques. Los cañones del fuerte de dicha isla comenzaron a tronar también contra los enemigos con el resultado de que sólo tres pequeños navíos consiguieron escapar, uno de ellos comandado por el luego famoso Francis Drake. Cuando Hawkins tomó tierra en Plymouth, en 1569, medio muerto y con sólo un puñado de hombres, nadie salió a recibirle. En su oficio, sólo los triunfadores podían permitirse la fama.

El enemigo francés

Los protestantes franceses o hugonotes se contaron durante muchos años entre los enemigos más encarnizados de España. Por una parte, por ser franceses, sus países se encontraban en estado de guerra casi permanente durante decenas de años; por otra, por ser protestantes, se veían perseguidos en su propio país, muchas veces con el activo apoyo de los españoles. Uno de los líderes hugonotes, el almirante Coligny, concibió un plan según el cual, una serie de puntos fortificados en las costas de la Florida, habrían de servir a sus correligionarios para estrangular la ruta de las flotas de Indias, que volvían por aquel camino a España. Una vez conseguido tamaño éxito, no sólo contarían con dinero suficiente para su causa, sino que sus mismos compatriotas católicos se les unirían en la lucha sin tregua contra el odiado Felipe II.

Dos pequeñas flotas, comandadas por Jean Ribault y René Goulaine de Laudonnière, conducen sendas expediciones a la Florida en 1564, donde se fundan dos asentamientos, de los cuales sólo el fuerte Carolina perdurará hasta la llegada de los españoles.

Esta llegada se produce un año después. El monarca español, alertado sobre los peligrosos planes de los hugonotes, encarga a Menéndez de Avilés, al mando de una poderosa flota, que limpie aquellas costas y organice el territorio. Dicho y hecho, Menéndez de Avilés conquista el fuerte Carolina sin mayores dificultades (también hay que decir que sus defensores estaban muriéndose de hambre) y lo rebautiza como San Mateo, fundando también la ciudad de San Agustín. Todos los hugonotes que consigue atrapar acaban ahorcados. Este será el fin de las pretensiones francesas sobre la Florida o las flotas de Indias, excepto por la incursión que llevaría a cabo en 1567 el capitán Domenic de Gourges sobre el fuerte San Mateo, donde toma por sorpresa a la guarnición, ahorcando hasta el último hombre en los mismos árboles de donde pendieron sus compañeros.

Notas sobre las campañas desarrolladas en este período

En principio, los años que van desde 1521 a 1568 pueden no parecer demasiado atractivos para desarrollar una serie de aventuras. El mar Caribe pertenece todo él a los españoles, aunque se encuentre vacío casi por completo. Los piratas o corsarios no disponen de base alguna, ni de puertos amigos donde reclutar marineros y tampoco dispondrán de excesivo botín a su alcance por lo que parece una época muy dura. Sin embargo, ésta puede ser una buena ocasión para interpretar:

-Personajes españoles, por ejemplo caballeros que se enfrentan a los piratas; pícaros residentes en las ciudades; navegantes y exploradores con ansias de oro y aventuras; contrabandistas, renegados, espías, etc. Es una buena excusa para dejar de lado a los piratas y desarrollar historias de corte urbano con asuntos de honor, cofradías de ladrones, rencillas familiares, (¿qué tal *Romeo y Julieta* en La Habana, con la amenaza pendiente del ataque francés?).

-Ingleses, con todo el sabor de la decadente y refinada corte de la Reina Virgen (o al menos eso se

decía). Shakespeare puede componer algún soneto en tu honor cuando regreses a Londres... si la expedición planeada se ha visto coronada por el éxito. ¿Y si los peores enemigos resultan no ser los españoles, sino tus propios compañeros de viaje?

-Franceses, fanáticos católicos o fanáticos hugonotes, tienen una misión que cumplir. Espionaje, sabotaje, asesinato. Todo vale en tiempos de los abuelos de los tres mosqueteros.

-Indios. Ahora que han logrado sobrevivir al primer encuentro con los españoles, nada peor puede pasarles ya. ¿Seguro?



CORSARIOS: 1569-1621

Durante estos años la piratería forma parte de la estrategia de los países enemigos de España; en cierta medida, al pasar a formar parte de los tipos de actos propios de la guerra, la piratería se profesionaliza. El respaldo a las actuaciones de los corsarios es total: gobierno, nobleza y clases comerciantes apoyan a sus marinos, que son tratados ni más ni menos que como otros soldados cualesquiera al servicio de su país. Héroes nacionales incluso. Comienzan también a utilizarse nuevos buques, más poderosos y veloces, a bordo de los cuales la disciplina es punto por punto la militar; una consecuencia es la ocupación más prolongada de las plazas españolas tomadas. El carácter de lucha religiosa entre católicos y protestantes también se acentuará.

La actuación corsaria no se remitía únicamente a un estado de guerra entre sus países. Como ya hemos visto, España mantenía en sus colonias un régimen comercial cerrado, de monopolio, en el que no permitía intromisiones de comerciantes extranjeros, ni siquiera de navegantes, pues actuaban con el convencimiento de que todo aquel hemisferio *era suyo*. Los motivos eran sencillos y claros, aunque amparados en bulas del papa o en complicadas argumentaciones jurídicas: de esta forma se intentaba mantener un flujo constante de metales preciosos (oro y plata) hacia la península, donde serían convertidos en dinero contante y sonante. Permitir el comercio con otros países significaría desviar parte de ese valioso río. Ingleses y holandeses se opusieron siempre a esta visión territorial española, reclamando su derecho a comerciar y navegar libremente.

"Bien veis cómo venimos de tierras tan remotas a buscar la abundancia de riqueza de que a solas gozáis vosotros en éstas, tan fértiles de oro y plata, de que será bien todos participemos, pues todos somos hijos de Adán y Eva, y no me podréis mostrar en el testamento de Adán alguna cláusula en que diga que a solos los españoles deja por herederos de estos países, y si acaso me la mostráredes, confesaré no tener a esto ningún derecho, pero si no, estad ciertos que llevará más quien más pudiere".

Francis Drake, caballero de fortuna.

Los perros del mar

Inglaterra se encuentra desde 1588 en estado de guerra con España, sin que esto quiera decir que antes no se atacase a los territorios españoles: las colonias de este país eran asaltadas con entusiasmo por corsarios provistos de sus correspondientes patentes; esta situación duró hasta 1604, año en el que se firma la paz entre ambos países.

Isabel I mantiene una política de no beligerancia durante la primera parte de su reinado. Aprovecha para fortalecer su marina y asentar el todavía nuevo sistema religioso anglicano. Mientras tanto, favorece el contrabando en el Caribe y se ocupa de avivar el odio anticatólico. Una poderosa herramienta en manos de la reina Isabel fue la constituida por sus corsarios, columna vertebral de su armada; un puñado de, simplemente, los mejores marinos del mundo; los *perros del mar:* Cavendish, Drake, Frobisher, Hawkins, Raleigh...

Francis Drake

Comienza su carrera con John Hawkins, con cuya familia estaba emparentado, realizando sus primeros viajes a América. En el desastre de Veracruz se encontraba al mando de un pequeño navío de escasa capacidad ofensiva; decide no tentar la suerte y huye de la batalla, conduciendo a sus hombres sanos y salvos a través del Atlántico.

Al no serle concedida autorización para llevar a cabo una serie de expediciones de castigo contra los españoles, decide llevarlas a cabo por su cuenta. Ya en 1572, su nombre empieza a ser conocido.

"Fue en Panamá, lo recuerdo como si de ayer se tratara. Arribamos a Nombre de Dios, donde sorprendimos a los atónitos españoles, que se creían seguros como damas en su vestidor. Fui herido en un muslo, pero conseguimos llegar hasta la mismísima tesorería real de la ciudad, donde se apilaba la plata en tan vasta cantidad que era maravilla ver cómo tocaba el techo. Fue entonces cuando la Divina Providencia se manifestó en nuestra contra. Se abrieron las puertas del cielo y comenzó a llover torrencialmente sobre nosotros, mojándose las mechas de nuestros arcabuces. Los españoles, armados con sables, contraatacaron expulsándonos de allí".

Francis Drake, caballero de fortuna.

En un ataque posterior al tren panameño de la plata, en el Camino de Cruces, conseguirá la alianza de algunos negros cimarrones (esclavos huidos que vivían en la sel-

va). De nuevo está a punto de conseguir un tesoro más allá de toda medida pero, en el momento crucial, sus hombres son descubiertos y deben huir. Los combates son tan duros que muchos ingleses perecen, entre ellos dos hermanos de Drake. Finalmente, aliado con el pirata hugonote Testu, logra asaltar y capturar parte de uno de aquellos grandes cargamentos de plata. Entierran en lugar seguro el grueso del botín y se dirigen hacia los barcos... con tan mala suerte que uno de los franceses se emborracha y, tras ser hecho prisionero por los españoles, revela a estos el lugar donde ha sido escondido el trofeo. Desanimado, Drake emprende el regreso a Inglaterra.

En 1577 comienza su famosa expedición al Pacífico, en la que saquea y siembra el pánico en las indefensas poblaciones españolas, carentes de la menor fortificación. Tras llegar a México, decide atravesar el Pacífico y regresar a Inglaterra circunnavegando el globo. En 1580, casi tres años después de su salida de Plymouth, regresa al hogar con una fortuna mayor que el presupuesto anual del Parlamento y con una aureola de héroe que ya jamás le abandonaría. Será armado caballero por la reina Isabel I en su propio barco, el *Golden Hind*. Drake se convertirá en un honrado caballero, comparando gran cantidad de tierras y llegando a representar a una villa de Cornualles en el Parlamento.

Drake vuelve a la carga en 1585, atacando a los españoles en Vigo, Cabo Verde y Santa Cruz de la Palma. En 1586, se presenta ante Santo Domingo, ciudad que saqueará concienzudamente, dejándola completamente arrasada tras un mes de permanencia en ella. Posteriormente hará lo mismo con Cartagena, donde roba hasta las campanas de la catedral. No consigue toparse con la flota de la plata y, en la Florida, destruirá San Agustín. Su misión le lleva entonces a Virginia, donde debe repatriar a los colonos enviados por Raleigh. Una vez en Londres es contado su botín, que prácticamente no llega para cubrir los gastos del viaje, pero ha conseguido demostrar la extrema debilidad de los españoles en un espacio que reclaman para ellos en exclusiva.

En 1595 Drake convence a su soberana (lo que tampoco era tan difícil) de que organizase una gran flota con el novedoso objetivo de atacar y saquear las colonias españolas; su mando estaría compartido entre Hawkins y él mismo. En un alarde de autoconfianza y contra la experta opinión de Hawkins, se decide conquistar Las Palmas de Gran Canaria antes de seguir rumbo hacia la isla. Para su desgracia, no sólo la ciudad resiste todos sus ataques sino que pierden su oportunidad de atrapar la flota de Indias. A su llegada a San Juan de Puerto Rico reciben la bienvenida española reservada para estos casos: fuego a discreción de todos los cañones disponibles. Hawkins morirá de enfermedad poco después, quedando Drake al mando único de la flota. Pese a todos sus esfuerzos, San Juan, custodiado por más de 10.000 hombres entre soldados y milicianos, resistirá todos sus esfuerzos. Drake tiene que retirarse.

Su viaje continúa; asalta Riohacha, Santa Marta, Nombre de Dios e intenta tomar en Panamá la plata del Perú que allí se embarcaba, pero es también rechazado por los españoles. Muy enfermo, muere poco después cerca de Portobelo. La flota queda entonces al mando de Thomas Baskerville, quien decide el regreso. Evidentemente, algo había cambiado en el Caribe.

Sir Thomas Cavendish

La primera expedición de sir Thomas tiene lugar en 1586 y en ella recorrerá el Pacífico asolando las colonias españolas de la zona. Esta vez, debido a su mala suerte o, tal vez a la mayor previsión española, no logra tan fácilmente sus saqueos y debe luchar amargos combates en cada desembarco. Finalmente, en un gran golpe de suerte, apresa una nave de Filipinas con un inmenso tesoro a bordo de más de dos millones de pesos. Volverá a su país atravesando el Pacífico y logrando el galardón de ser el tercero en hacerlo y el segundo inglés (veamos, por orden fueron: Elcano, Drake y Cavendish).

Walter Raleigh

Este personaje, cortesano y poeta, favorito de la reina, dedicará todos sus esfuerzos al establecimiento de una colonia inglesa en Norteamérica. Con esa finalidad organiza una expedición en 1584, pero en la que no participa. Al bautizar como Virginia (en honor a la reina virgen) las tierras recién descubiertas, Isabel I, siempre bien dispuesta a recibir una galantería, le nombra caballero. Diversos intentos colonizadores en esos territorios fracasan, a pesar de lo cual Raleigh introduce en Inglaterra dos mercancías bien valiosas y desconocidas aun para los subditos de Isabel: el tabaco y las patatas. Posteriormente perderá el favor real al casarse con una dama de honor de Isabel I; la reina, ciertamente celosa, le manda encerrar en la Torre de Londres, de la que sólo saldrá tras comprar su libertad con el botín de un navío portugués.

En 1595, el año de la expedición de Drake y Hawkins, Sir Walter Raleigh decide embarcarse, esta vez rumbo al Orinoco, donde él suponía que se encontraba El Dorado, el mito de la ciudad de oro. Comienza tomando la ciudad de San José, en la isla de Trinidad; allí reúne toda la información disponible sobre El Dorado (falsa, por supuesto) y regresa a Inglaterra en busca de refuerzos.

Será en 1616 cuando el rey Jacobo I de Inglaterra, el sucesor de Isabel, y encontrándose en paz ambos países, concede su autorización a Raleigh para que realice cuantas exploraciones desee por territorios de la Guayana, dejándole eso sí, bien claro, que no tolerará

acto alguno de piratería contra los españoles. Sir Walter, tal vez algo duro de oído, afronta la conquista de toda la zona. Remonta el río Orinoco y en el asalto a Santo Tomé, capital de la Guayana, la determinada resistencia española le cuesta numerosas bajas; tomada la ciudad, sus habitantes continúan una decidida guerra de guerrillas. Los hombres de Drake comienzan a morir como moscas víctimas de los arcabuces españoles, las flechas indias y la fiebre. Retorna a Inglaterra con un magro botín: algo de tabaco y poco más. El rey Jacobo decide no soportarle por más tiempo y en 1618 es ahorcado. Fue el último de los *perros del mar.*

El desastre de La Invencible y la guerra con España

Durante la desastrosa campaña naval conocida como la derrota de la Invencible, la Corona española pierde un total de 63 de sus mejores navíos de guerra de una sola vez, quedando completamente desguarnecido su tráfico mercantil. Es entonces cuando se declara, ahora ya sí, la guerra entre Inglaterra y España, guerra que dura hasta 1604. Las autoridades de las colonias tratarán a partir de ahora a los prisioneros ingleses como auténticos prisioneros de guerra y no como a piratas; una diferencia que, de seguro, los ingleses sabrían apreciar. Mientras tanto, Felipe II rehace su flota y completa las fortificaciones americanas. Su enemiga, Isabel, no se decide a asestar un golpe definitivo a las colonias americanas y resuelve continuar con las expediciones periódicas de sus *perros del mar.*

"Su majestad lo hizo todo a medias, y merced a insignificantes invasiones, enseñó a los españoles el modo de defenderse".

Sir John Hawkins.

Con estas expediciones se consiguieron algunos logros militares, pero ningún éxito definitivo o efi-

caz ganancia territorial. Los ingleses dejaron escapar así su momento de acabar con las colonias españolas. Los cruceros más famosos fueron el de Drake de 1589; George Clifford, conde de Cumberland, uno al año desde 1586 a 1598; Richard Grenville en 1591; Frobisher, Hawkins, Cumberland de nuevo y Cavendish en 1592. El hijo de Hawkins, Richard, sería hecho prisionero durante su propia expedición de 1594.

Cumberland vuelve a la carga en 1598 con una flota de veinte barcos con la que arrasa Teguise, la capital de Lanzarote; consigue tomar San Juan de Puerto Rico mediante un hábil desembarco de sus tropas. La peste se revela entonces como un fiel aliado de los españoles y los ingleses pierden, en un solo mes, más de mil hombres, debiendo retirarse.

Otros corsarios fueron Sir Anthony Shirley, conocido en las costas de Margarita, Santa Marta y Jamaica. William Parker, quien intentó tomar Campeche; John Watts, que se hizo con un botín en perlas cerca de Riohacha o Cristopher Newport, corsario en las aguas de Cozumel, Cubagua y Portobelo, ciudad que consigue saquear.

Con la paz de 1604 cesarán los ataques de los corsarios ingleses, pero no las labores de fortificación de los españoles, quienes estaban convencidos, con muy buen criterio, de que aquello era demasiado bello para durar. Otra de sus medidas defensivas consistió en arrasar todos los establecimientos ganaderos de la zona norte de Santo Domingo y reunir a su población en las ciudades mayores. Todo el occidente de la isla quedó así deshabitado.

El conflicto holandés

Holanda por su parte comienza el período como un conjunto de provincias rebeldes a la soberanía española, contra la que luchan utilizando todos los medios a su alcance, corsarios incluidos. La Tregua de los Doce Años, de 1609, significa el reconocimiento por parte de España de su independencia y el inicio de una breve época de paz.

Desde 1568, parte de los holandeses rebeldes a la ocupación española de su país se agrupan en una liga conocida como los *mendigos del mar,* significando su nombre que ellos eran gente cuya patria era el mar, ya que la suya propia estaba en manos de los españoles. Pronto se les unen protestantes de toda Europa en su lucha común contra la católica España. Su lema era *«antes turcos que papistas».* El príncipe Guillermo de Orange acaudilla más tarde de manera oficial la guerra contra Felipe II y se ve apoyado en su empeño por todos los comerciantes holandeses perjudicados por la política española, que no eran pocos. Guillermo impondrá una férrea disciplina entre sus corsarios, reglamentando su actuación y reservando un tercio de todos los botines para los gastos de la guerra. Por orden suya, cada navío contaba incluso con un capellán.

La industria holandesa de las conservas y salazones, así como la fabricación del queso, la ganadería, etc., dependía en gran medida de la sal. Este artículo, inexistente en Holanda, era conseguido en Portugal y Cabo Verde por medio de pacíficas negociaciones. Felipe II prohibe a los, en su opinión, herejes y rebeldes holandeses el acceso a esta mercancía, de modo que no les quedará otro remedio que... efectivamente, ir al Caribe a por ella. Un admirable ejemplo de falta de visión política: pronto surgen los deseos de arrebatar a españoles y portugueses sus colonias, de hacerse con las flotas de Indias, etc.

En Araya, Venezuela, los holandeses encontraron un depósito adecuado a sus necesidades. En 1600 partían más de cien cargueros al año hacia la zona; la sal resultaba de excelente calidad y, además, era gratis. Otros incentivos del viaje consistían en que el mismo podía ser aprovechado para hacer contrabando y no navegar así de vacío. Una flota española apresará

en 1605 a diversas de estas naves, dispersando al resto y acabando con el negocio... por el momento.

El contrabando realizado por los holandeses en Santo Domingo, una auténtica feria que contaba con la asistencia periódica de los habitantes de la zona, fue otro de los motivos que impulsaron al gobierno español a despoblar parte de la isla. Esta política se realizará a partir de 1605 con gran dolor de los pobladores, obligados a abandonar sus residencias y a destruir sus hatos de ganado. La isla queda así dispuesta para el posterior asentamiento de los bucaneros. Otras "excelentes" previsiones de Felipe II con vistas a reprimir el contrabando consisten en... ¡prohibir el cultivo de tabaco en toda Venezuela, Nueva Andalucía e islas de Barlovento!.

La Tregua de los Doce Años, firmada en 1609, logra el cese de los ataques holandeses a las colonias. A partir de entonces se limitarán al contrabando y a algunas expediciones destinadas a establecer enclaves coloniales. En 1620 termina la tregua y se constituye la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales, en la que participan los Estados Generales (el gobierno) de Holanda.

La guerra con Francia

Francia va rebajando el tono de sus acciones hasta 1598, momento en el que las hostilidades se enfriarán casi por completo con la Paz de Vervins. Sin embargo, una extraña cláusula secreta de este tratado señalaba que la paz no era efectiva al sur del trópico de Cáncer ni al este de las Azores, lo que permitía la actuación de los piratas.

Notas sobre las campañas desarrolladas en este período

En general no existe demasiada diferencia con el anterior, resultando tal vez ahora más atractiva la idea de interpretar a un conjunto de posibles caballeros ingleses en busca de gloria y fortuna; a unos emprendedores comerciantes holandeses o, dándole la vuelta a todo el asunto, desarrollar una misión de protección de cualquier enclave (una pesquería de perlas, por ejemplo) por parte de los españoles.

Las ciudades son ahora más grandes y más ricas, pero la mayoría de ellas no pasan de ser pueblos con casas de madera y menos de mil habitantes. Un conflicto entre sus autoridades (tal vez el comportamiento tiránico del regidor, de un coronel de infantería o cualquier otro personaje influyente, como en *El alcalde de Zalamea* de Calderón) puede propiciar una revuelta civil, un ataque de los indios o la toma por los corsarios.

Algunas tramas argumentales ligeramente peculiares pueden basarse en la consecución de valiosos libros de ruta con indicaciones secretas sobre colonias, poder militar, arrecifes y bajíos, etc. Misteriosos tesoros enviados desde China o Japón, vía Filipinas-Acapulco, pueden servir asimismo de excelente cebo para una aventura.

El drama indígena es el de siempre: si se rebelan, los españoles acabarán con ellos; si no lo hacen, sólo les matarán a trabajar, pero después de haberles bautizado. Una buena forma de vengarse es auxiliar a los corsarios; en sus desembarcos en busca de la plata de Panamá siempre están deseosos de buenos guías. Los esclavos negros cumplen la misma función.



BUCANEROS: 1622-1655

El comportamiento de los holandeses sufre una radical reorientación, proporcional al éxito de sus actividades y no demasiado difícil de comprender. Mientras sólo eran los *mendigos del mar,* abogaron con todas sus fuerzas por la libertad de los mares y del comercio; pero, al convertirse en capitalistas millonarios, intentan barrer a toda su competencia de los mares, exactamente la misma postura que los españoles habían intentado mantener frente a los demás europeos.

Su Compañía de las Indias Occidentales fomenta activamente las operaciones de corso en América, los negocios más rentables para sus accionistas. Hasta mediados de siglo, dos terceras partes de todos sus beneficios provenían de tales saqueos. El príncipe de Orange recibía su diez por ciento, otro tanto era para los tripulantes de las naves y el ochenta por ciento se repartía entre los accionistas.

Tras expirar la Tregua de los Doce Años comienza la gran ofensiva de los holandeses; la primera expedición de la Compañía al Caribe la dirige Pieter Schouten, quien lleva instrucciones de recoger todo tipo de informes geográficos que puedan ser de utilidad a posteriores viajeros. Schouten realizará de paso algunos asaltos para mejor aprovechar el viaje; incluso contempla la flota de la plata, pero no osa atacarla.

"¿Estás loco?"

Pieter Schouten, capitán holandés, a su segundo.

Un proyecto más ambicioso y que contó con pleno apoyo del estado fue el establecimiento de una colonia holandesa en Brasil. En 1624, una flota de 35 naves, al mando de Jakob Willekens, con Piet Heyn como segundo, logra apoderarse de San Salvador de Bahía sin apenas sufrir bajas. España organizará entonces la armada más poderosa que hubiese surcado el

Atlántico hasta entonces, reconquistándose la ciudad y expulsando completamente a los holandeses de Brasil.

Una flota de apoyo holandesa, al mando de Boudewijn Hendrijks (Balduino Enrico para los españoles), llega tarde para socorrer Bahía y se dirige a San Juan de Puerto Rico, ciudad que puede tomar tranquilamente, ya que los cañones de sus fortalezas habían visto sus mejores tiempos unos treinta años atrás, ¡algunos incluso permanecían cargados desde entonces! Antes de partir de la ciudad, Balduino la incendia, quedando en tal estado de ruina que se aprovecha su reconstrucción para amurallarla. Pasa luego a Margarita y pone rumbo al canal de Bahama. El viaje continúa y Hendrijks, enfermo de malaria, muere en 1626; su flota, muy mermada por los continuos ataques españoles y las enfermedades, regresa poco después a Holanda con escaso beneficio.

Piet Heyn y la flota de la plata

Este corsario holandés conseguirá, por primera y última vez, hacer realidad el sueño de todo pirata caribeño: capturar la flota de la plata. Lo intentó en dos ocasiones, ambas con el apoyo expreso de la compañía, que pone a su disposición barcos y hombres. En su segundo viaje, llevaba ya instrucciones concretas de hacerse con la flota...

"...que trae a Europa la vara de oro que castiga a toda la Cristiandad y la desalienta, una vara cuya fuerza puede ser vencida por veinticuatro buques de guerra bien armados y doce avisos bien provistos de cañones y pertrechos, y tripulados por soldados valerosos".

Hereem XIX, consejo rector de la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales.

El 5 de septiembre de 1528 captura la avanzadilla de la flota tras una espera de casi un mes; horas después repite la hazaña con las quince naves restantes, de las que sólo escapan tres. Sus barcos resultan superiores a los españoles, sus cañones más rápidos, precisos y de mayor alcance y, sobre todo, sus navíos no se encontraban abarrotados de carga, con los pasajeros durmiendo sobre los cañones y los tripulantes poco o nada dispuestos al combate. Sólo tres galeones escaparon.

La flota vuelve a Europa, pero Heyn, temiendo la acción de los piratas del Canal de la Mancha (¡curioso!), decide recalar en Inglaterra, donde solicita apoyo; desde allí partirá un fuerte convoy hacia Holanda, donde entregará un botín de unos doce millones de florines. Descontando el coste de la propia flota, la ganancia neta fue de siete millones, repartidos como sigue: un diez por cien para el príncipe, otro tanto para soldados y tripulantes (año y medio de sueldo, de una sola vez), el resto para la compañía. Heyn fue recibido como un héroe nacional y nombrado teniente almirante de la Marina de Guerra. Con los gigantescos beneficios se organizó una nueva flota de guerra, mediante la cual Hendrik Corneliszoon Loncq se apoderaría de Pernambuco en 1630, donde los holandeses mantendrán su colonia de Nueva Holanda hasta 1654.

Batallas por la sal y conquista de Curaçao

Como en el período anterior, la sal es el factor determinante de nuevas batallas entre españoles y holandeses. Diversos emplazamientos costeros, la mayoría de ellos alejados de cualquier población importante, fueron escenario de enfrentamientos entre flotas de ambos países con desiguales resultados. En 1634, la Compañía comisiona a Joannes van Walbeeck y a Pierre Le Grand para la conquista de Curaçao, donde existían diversas salinas; la isla servirá también como centro de distribución de mercancías para toda la costa. La operación resultó tan sencilla que ni siquiera sufrieron bajas. Tras 1648, con la Paz de Westfalia, los españoles renuncian a esta isla, confirmándose además para Holanda su mitad de San Martín.

Imitadores de Piet Heyn

El resonante éxito de este corsario despierta la codicia entre sus compatriotas, quienes desean repetir su hazaña. Todos ellos fallarán en sus empeños, debiendo conformarse con presas mucho más reducidas, si no irrisorias.

Cornelius Goll, *Pata de Palo,* realiza diversas piraterías en torno a Cuba. Johann Adrian Hauspater ataca Santo Tomé, en Guayana, pero pierde gran cantidad de sus hombres víctimas de la fiebre y deberá retirarse tras conquistar la plaza; siguiendo el procedimiento habitual en estos casos, asalta Santa Marta y es luego derrotado por el almirante Oquendo en Brasil, en el transcurso de una batalla naval donde muere ahogado. Cornelius Goll vuelve al Caribe en 1631, aliándose dos años después con Diego Reyes o *Diego Mulato,* para atacar Campeche, ciudad que saquean y arrasan.

Los holandeses conquistarán, además de Curaçao, Aruba, atacando el territorio de Guayana en diversas ocasiones, lo mismo que las costas hondureñas y el golfo de Maracaibo. Todas ellas fueron acciones de poca importancia. La Guerra de los Treinta Años, concluida por la Paz de Westfalia y los Tratados de Münster y Osnabrück, acaba con esta fase. En los tratados, España reconoce las ganancias territoriales de Holanda, aceptando su pleno derecho a navegar hacia sus nuevas colonias, pero no a comerciar con las españolas; la interpretación holandesa difiere en este punto y, de todas formas, el contrabando continúa más activo que nunca. Desde Westfalia los holandeses se alían a los españoles y luchan contra ingleses y franceses, concluyendo esta época de lucha continua de los españoles contra los piratas holandeses.

Los bucaneros

Probablemente sean los personajes más atractivos de todo el período. Independientes, anarquistas, libertarios; gentes que no obedecían a ningún rey ni a ninguna religión, personajes sin dios ni amo dedicados a la lucha perpetua contra los españoles, sencillamente porque por ellos se habían visto cazados como alimañas y porque en sus manos se encontraba el dinero. Completamente bárbaros, pertenecían a un mundo por completo ajeno a la civilización y mantenían su propio código de conducta.

Su presencia deriva de la propia decadencia española, ya que ocupan aquellas tierras que España no puede o no desea ocupar. Nadie sabe con certeza de dónde provienen estos hombres, una heterogénea mezcolanza de desertores, delincuentes, aventureros, náufragos, colonos fracasados,... todos de origen europeo.

El origen del fenómeno parece ser la isla de St. Kitts, donde la expedición de Thomas Warner hubiese sido casi completamente masacrada por los indios de no mediar la oportuna ayuda del pirata francés Pierre Balain, señor de Esnambuc. Entre ambos realizan una matanza de indios, partiendo poco después Balain hacia Francia, donde solicita al cardenal Richelieu el establecimiento de una colonia. Warner hace lo propio con tan mala fortuna que ambas expediciones regresan al mismo tiempo. Están a punto de luchar entre sí cuando deciden que lo mejor será acabar con los indios de una vez por todas y repartirse la isla. Dicho y hecho, sólo respetan la vida a algunas indias jóvenes. En 1629 arriba una nueva expedición francesa, al mando de François de Rotondy y se realiza la definitiva división territorial de la isla. La flota del almirante Oquendo expulsa poco después a todos los extranjeros y parte de ellos se trasladan a la desierta costa occidental de Santo Domingo, a Barbuda y a la Tortuga. St. Kitts no tarda en ser repoblada por ingleses y franceses.

Alarmados los españoles por la presencia bucanera en Santo Domingo y temiendo su vinculación con el contrabando o con las empresas piratas, son objeto de una guerra sistemática, de un acoso continuado en el que se llegarán a emplear perros de presa (el mismo sistema utilizado contra los indios durante la conquista) para localizarlos y acabar con ellos. Deciden entonces abandonar la isla y asentarse en la Tortuga, donde realizarán sus asentamientos. La carencia de ganado salvaje en esta isla obliga a periódicas expediciones en canoa o balsa a Santo Domingo, llegándose pronto a la conclusión de que esas embarcaciones pueden también ser utilizadas para más provechosas acciones. Tras una operación de desalojo española sobre la Tortuga en 1630, se extienden por diversas de las Pequeñas Antillas, pero el mayor contingente seguirá estando centrado en Tortuga. En 1634 sufrirán un nuevo acoso, pero sin mayores consecuencias.

Pierre le Grand

Este es el nombre de un bucanero originario de Dieppe quien, alrededor de 1605, merodeaba por el occidente de La Española con una barca medio destartalada y una veintena de compañeros.

"Quiso entonces la suerte que topásemos con un galeón de la flota española, de noche, con calma toda. Un navío cuya guardia nos recibió con burlas y rechiflas, tan roto era nuestro estado tras el cruce de la mar. No se preocuparon un ardite de nosotros y, cuando estábamos a su costado, más tardaron ellos en dar la alarma que nosotros en trepar por la borda. Su capitán estaba en la cámara, jugando a las cartas con los otros oficiales, desarmados y medio en pelota por la gran calor que hace en aquellas latitudes. Al vernos aparecer, tornaron en dar grandes gritos, tomándonos por demonios surgidos del mar. A todos ellos los arrojamos al agua y, reflexionando algunos momentos, dimos en volver con el navío y todo su cargamento a Dieppe, donde me retiré de tan peligrosa vida".

Pierre le Grand, ex-bucanero.

Su caso fue uno más de los que recorrerían Europa, excitando la imaginación popular y embarcando a numerosas personas en la aventura de la piratería. En América también cundió su ejemplo; los que hasta entonces habían sido pacíficos cazadores, decidieron obtener mucho dinero muy rápidamente, haciéndose a la mar.

Primeras acciones de los filibusteros

Durante esta época, tanto Francia como Inglaterra se desentienden del negocio corsario por razones internas; España, mientras tanto, se rearma y organiza su defensa. En 1640 se crea la armada de Barlovento y en 1641 se desaloja a los colonos ingleses de Providence, a partir de entonces Santa Catalina.

Levasseur, un hugonote de St. Kitts, es enviado como gobernador a Tortuga y su llegada cambiará mucho la situación. Expulsa a los ingleses y logra su reconocimiento como jefe por los Hermanos de la Costa. Lo único que no logra es que se admita la autoridad de Francia de modo que se lo piensa mejor y comienza a regir la isla como si de una posesión independiente se tratara.

William Jackson realizará la única acción filibustera notable del período, partiendo en 1643 de Inglaterra y realizando la recluta de los hombres necesarios entre los habitantes de las Pequeñas Antillas. Ataca sin éxito diversos puntos del litoral venezolano hasta que consigue tomar y saquear Maracaibo, posteriormente se dirige a Jamaica, donde se apodera de Santiago Vega. En el transcurso de su posterior viaje al Caribe, al año siguiente, intenta conquistar Campeche, pero no lo consigue, su flota

será dispersada y diezmada por una gran tormenta.

También en 1643 fracasa por primera vez un ataque español a la Tortuga, debido a las fortificaciones emprendidas por Levasseur. El gobernador francés de St. Kitts envía entonces al caballero de Fontenay para apoderarse de la isla; consigue alzar una facción en contra de Levasseur y logra su asesinato en 1652, tras lo que es nombrado gobernador. También él mantendrá la independencia de la isla frente al resto de las naciones.

Una nueva expedición española consigue, en 1654, la rendición de Fontenay con todos sus hombres. El capitán español, hombre de honor pero no demasiado avispado, ofrece algunas naves a los prisioneros para que estos retornen a Francia bajo juramento; evidentemente, no lo respetarán, pasando a las Pequeñas Antillas. Algunos de ellos fueron capturados poco después por otra flota española y, al descubrirse de quiénes se trataba, se les ahorcaría en los mástiles de su propio navío.

La conquista de Jamaica

Terminada la Guerra Civil Inglesa, Cromwell decide buscar un conflicto exterior al que exportar el ardor combativo de los puritanos. Lo encuentra en la obra de Thomas Gage, un ex-dominico inglés que ha vivido largos años en las colonias españolas y que le revelará la fundamental debilidad de las mismas. Una justificación moral al ataque será realizada por el afamado poeta John Milton, apoyándose en las tradicionales acusaciones contra los españoles: crueldad contra los ingleses, pretensión injustificada de dominio en toda América, exterminio de los indios,...

La armada, dirigida por el almirante William Penn, intenta en un primer momento conquistar Santo Domingo, pero los ingleses son rechazados de esta ciudad. Con muy pocos deseos de afrontar la cólera de Cromwell, Penn decide buscar otro objetivo más asequible, hallándolo en la isla de Jamaica, un territorio "de segunda" español, de hecho, con más de veinte años sin relación directa con la metrópoli. La capital, Santiago Vega, capitula en 1655 y toda la isla se convierte pronto en una próspera colonia donde se envía a numerosas familias y esclavos negros.

Notas sobre las campañas desarrolladas en este período

El asunto comienza a animarse. Aparecen las primeras personalidades dotadas de un fuerte encanto y tremenda capacidad de liderazgo; los primeros piratas famosos, cuyas acciones continuarán a lo largo de los siguientes años. Sin duda, el aspecto más característico y llamativo de la época lo constituye la aparición de los bucaneros, unos individuos que no deben nada a nadie y que jamás se someterán voluntariamente a ningún control o gobierno, representan en toda su pureza el espíritu anarquista y libertario.

La trata de esclavos negros nos adentra también en otro tema interesante: el tráfico de seres humanos cuenta ya con una antigüedad de más de cien años, existiendo poblados de esclavos, negros y mulatos libres y *cimarrones* huidos que viven completamente a sus anchas en la selva al modo de los bucaneros. Los dirigentes religiosos de todos estos pequeños grupos van conformando poco a poco una religión y un sistema de prácticas mágicas del que hablaremos más adelante.

Las posibilidades para módulos o campañas comienzan a ser innumerables: resistir el acoso español contra los bucaneros; realizar arriesgadas acciones sin más armas que un sable, ni más navío que un tronco de árbol ahuecado; sobrevivir a las intrigas desencadenadas por Fontenay para lograr el control de Tortuga; infiltrarse en una población enemiga; liberar de su encierro a esa persona querida...



FILIBUSTEROS: 1656-1671

Con sus dos importantes bases de Jamaica y Tortuga, los filibusteros comienzan a plantearse acciones en gran escala contra las colonias españolas. A la Tortuga regresarán en 1655, cuando el gobernador español de Santo Domingo ordena regresar a su guarnición, aterrado ante la posibilidad de un nuevo ataque inglés. Los franceses eligen entonces a Du Rausset y a la Place como sus gobernadores; Inglaterra, deseosa de no quedar atrás, envía desde Jamaica a Elijah Watt, quien se autonombra gobernador a su vez.

Con el final de las guerras en Europa y su cortejo habitual de soldados en el desempleo, campesinos arruinados y delincuentes en busca de trabajo, pronto se pueblan estas dos islas con toda la escoria de las metrópolis. Inglaterra, en una época en la que robar un pan de más de dos libras se castigaba con la muerte, enviará también a gran parte de sus penados a las nuevas colonias. No hace falta decir que durante esta época el crecimiento es continuo y espectacular; los españoles hacían bien en estar aterrados.

Ya hemos visto que en la isla Tortuga había entonces nada menos que tres gobernadores, uno inglés, otro francés y el tercero nombrado por los Hermanos de la Costa; Francia intenta acabar con tan anómala situación enviando a Jerome Deschamps quien, ante el cúmulo de problemas que se encuentra, decide retirarse. Como sucesor tendría a un antiguo filibustero, Bertrand D´Ogeron, un individuo

eficiente que logra ser elegido para el cargo por sus viejos compañeros, además de poseer el nombramiento oficial. Concentra en la isla a todos los bucaneros dispersos; rehace sus fortificaciones, introduce cultivos (cacao, maíz, cochinilla, café...) y fomenta la repoblación de la zona occidental de la Española, para trabajar en cuyas plantaciones se crea la figura del *engagè,* esclavos blancos durante un período limitado de tiempo. Su gran hazaña, sin embargo, consistió en convertir a los desalmados bucaneros en honrados padres de familia, concertando su matrimonio con un centenar de francesas de vida fácil a las que contrató para tal menester.

-"En todo este asunto existen cuatro reglas elementales, camaradas: la primera es que se trata de esposas, no de esclavas; la segunda es que si queréis casaros, cada uno debe abonar el viaje de la muchacha por él elegida, pues debo decir que me ha salido bastante caro montar todo esto; tercero, si alguno maltrata a su pareja, simplemente con que ésta acuda ante mí, el matrimonio queda liquidado, habrá muchos compañeros deseosos de hacer feliz a la mujer que hayáis despreciado; finalmente, si cualquiera de vosotros muere o no regresa en seis meses de cualquier expedición, la mujer queda en completa libertad de buscar otro marido. ¿Algo que objetar?

-Gobernador, ¿y si son ellas las que nos maltratan a nosotros?"

Bertrand D´Ogeron, gobernador de Tortuga y un bucanero anónimo.

De entre los filibusteros franceses sólo nos son conocidos unos cuantos nombres, ya que la mayoría de ellos se conformaban con pequeños golpes aquí y allá, sin el exceso de publicidad que les hubiese obligado a entregar su parte al gobernador. De los más conocidos son: Pierre François, que se apoderó de un barco mercante con 100.000 piezas de a ocho a bordo cerca de Riohacha, una nave de guerra capturó a los piratas, que fueron condenados a dos años de trabajos forzados en Cartagena, pasados los cuales, evidentemente, volvieron a la carga; Jean-David, *el Holandés*, quien tuvo la brillante idea de atravesar toda la selva nicaragüense para asaltar su capital, Gran Granada, donde lograría un magnífico botín *" fueron de noche remontando a remo el río con las canoas, y de día se escondían debajo de las ramas de los árboles, en las orillas, árboles que son muy continuados y espesos y de esta suerte llegaron a la ciudad la tercera noche"*; Alejandro, *Brazo de Hierro,* que asaltó otro mercante tras haber naufragado él y sus hombres tras una tormenta, masacrando a su tripulación.

En 1667, Luis XIV suprime la Compañía de las Indias Occidentales y asume la jurisdicción del territorio, creando la división administrativa entre las colonias de Tortuga y Saint-Domingue, cuyo primer gobernador será De Pouancey, sobrino de D´Ogeron.

Desde Jamaica, mientras tanto, se comprende que la única posibilidad que tienen sus pobladores de enriquecerse estriba en fomentar la piratería a toda costa. En 1657, el nuevo gobernador Edward Doyley, se dedicará a conceder patentes de corso con plena libertad, siempre que se envíe al rey su parte del botín. En 1659, un grupo de corsarios al mando de Cristopher Myngs asaltan Puerto Cabello y Coro, haciéndose con varias arcas del tesoro real; vuelven a Jamaica con un botín de 300.000 pesos, pero estalla una sucia disputa sobre su reparto y el gobernador acaba siendo sustituido por lord Windsor.

Como desde 1660 Inglaterra y España habían cesado las hostilidades entre ellas intenta convencer a sus súbditos de que la piratería es cosa del pasado; la rechifla es general y pronto se ve enviando una expedición corsaria contra Santiago de Cuba al mando de Myngs, la ciudad es conquistada y saqueada. En 1662 repite la experiencia y una nueva flota conquista Campeche; su almirante, Myngs, viaja acto seguido a Inglaterra, donde Carlos II le nombrará caballero, tal vez por seguir la tradición.

Sin embargo el monarca inglés comienza a pensar que tal vez se haya excedido un poco, decidiendo retirar a partir de entonces su apoyo a los corsarios. Los ataques contra las costas de las colonias españolas continuarán, pero privados de la fuerza de la armada real. Lyttleton, nuevo gobernador de Jamaica continúa con la tónica habitual de apoyar a los filibusteros, aunque no lo haga el propio gobierno temiendo que, de no apoyarles, tal vez se volviesen en su contra. Otro gobernador, sir Thomas Modyford, no promoverá empresas de piratería, pero tampoco se interpondrá en la faena de los piratas.

Desde 1665 a 1671 la piratería jamaicana se dirige por igual contra españoles, holandeses y franceses. Durante la guerra con Holanda, que estalla en 1665, su gobernador decide otorgar patentes de corso a todo aquel que se lo pide y envía una flota para apoderarse de las colonias holandesas. Conquistan San Eustatius y Saba, pero la tropa es tan indisciplinada y revoltosa que deben volver a Jamaica de nuevo. Otra expedición filibustera al servicio de Jamaica es la de Mansveldt, almirante de los hermanos de la costa, en 1665, en la que se conquista Santa Catalina.

Con la nueva guerra de 1666, esta vez contra Francia, la única oportunidad que tienen los ingleses de resistir consiste en aliarse con los bucaneros de Tortuga y Santo Domingo. Modyford les ofrecerá patentes de corso para que le ayuden; en ese momento comienza la época dorada del filibusterismo, en la que Inglaterra lucha tanto contra España como contra Holanda o Francia. Algunas acciones de la época son las llevada s acabo por los capitanes Searles y Stedman, que saquean Tobago; o la de Coz y Duncan (capitanes a las órdenes del famoso Morgan) contra Santa

Marta, donde incluso secuestran a su obispo, llevándoselo a Jamaica. Henry Morgan, tal vez de buen humor aquel día, recrimina a sus lugartenientes por su mal comportamiento y pone un barco a disposición del obispo, a quien además hará algunos regalos, robados quién sabe de dónde.

Bartholomeu Portugués

Las primeras noticias sobre él nos llegan en 1662, cuando se hace con una embarcación de pequeño tonelaje en las costas cubanas. Al año siguiente captura un mercante con 75.000 escudos y 10.000 libras de cacao a bordo, dirigiéndose a Campeche para vender su carga. Allí es capturado por los españoles, pero consigue escapar y se une a ciertos piratas que merodeaban por la costa, con los que apresa otro barco español, del que se apodera. Continúa su racha de mala suerte y naufragará al sur de Cuba desde donde, a duras penas, consigue llegar hasta Jamaica herido y desnudo *"donde no quedó mucho tiempo, pues fue sólo mientras se preparó lo mejor que pudo para seguir la fortuna que siempre le fue adversa"*.

Rock, el Brasileño

Este pirata era holandés, habiendo vivido largos años en las posesiones de este país en Brasil. En el curso de una travesía, los filibusteros de su barco le eligen como capitán, tras hartarse del antiguo y arrojarle por la borda, consiguiendo hacerse con una buena carga de plata con sus rapiñas. En Campeche es capturado y enviado a España; años después regresa a Jamaica, donde se asocia con un pirata llamado Tribulot, con quien ataca Mérida. Son rechazados con graves pérdidas y ahí se pierde su rastro. *"Muchas veces corría por las calles estando borracho e hiriendo con armas a cuantos encontraba, sin que nadie osase oponerse, ni en defensiva, ni en ofensiva. Usó de enormes crueldades con los españoles, a algunos de los cuales hizo asar en asadores de palo, y esto, no por más delito que porque tal vez no querían mostrarle los lugares o corrales donde podía hurtar ganado de cerda"*.

Mansveldt

Este holandés, que llegó a máxima autoridad entre los filibusteros, fue además el capitán a cuyas órdenes se formaría el más famoso de todos ellos: sir Henry Morgan. Su primera expedición importante tiene lugar en 1659, cuando desembarca en Santiago de los Caballeros (isla de La Española) con cuatrocientos hombres. La orgía que siguió al saqueo de la población fue desmesurada incluso para los cánones de los bucaneros. Una vez en Tortuga, sus maniobras le convierten en almirante de los Hermanos de la Costa y, en 1663, asalta y conquista Campeche, ciudad que será sometida a durísimo pillaje, abriéndose incluso las sepulturas del cementerio en busca de joyas.

En 1665, Modyford le pone al mando de una gran expedición corsaria contra los holandeses. Su segundo será Henry Morgan y, entre ambos, deciden no hacer demasiado caso de las órdenes recibidas y atacar a los españoles. Hacen alguna que otra captura en la costa cubana, se apodera de Sancti Spiritus y se dirige al sur, con el ánimo de conquistar la isla de Santa Catalina, en su opinión, una buena base para futuras operaciones; no encuentra demasiada resistencia y lo consigue. Sus posteriores correrías por Costa Rica serán frenadas en seco por los españoles, de modo que regresa a Providence (Sta. Catalina) y luego a Jamaica. Intenta poner su conquista bajo la protección de Jamaica o Tortuga, pero nadie se interesa por el tema. Morirá repentinamente en 1667 en Tortuga, posiblemente envenenado.

El Olonés

Jean-David Nau es uno de los piratas mejor conocidos por nosotros ya que a sus órdenes sirvió el famoso Exquemelin, el cronista de las acciones filibusteras de este período. Al parecer trabajó como *engagé* (esclavo temporal) durante varios años, hasta que se convierte en bucanero y filibustero. Tras un naufragio en las costas de Campeche pierde a casi todos sus hombres en lucha con los españoles y él mismo sólo logra salvarse haciéndose pasar por muerto. En la cercana ciudad reúne a un grupo de esclavos, roban una embarcación y regresa a la Tortuga.

En 1668 captura una fragata de guerra enviada tras él por el gobernador de La Habana que llevaba incluso el verdugo encargado de cortarle la cabeza. Sus prisioneros serán decapitados, uno a uno, por el propio pirata, siendo su comportamiento especialmente cruel con el esclavo negro que había sido nombrado su verdugo.

En la Tortuga de nuevo se asocia con algunos filibusteros franceses, como Miguel *el Vasco,* quienes le hablan de dos excelentes presas: Maracaibo y Gibraltar, ciudades muy ricas del golfo de Maracaibo. El ataque se realiza con más de mil hombres y la mayor parte de la población, alertada a tiempo, puede ponerse a salvo en Gibraltar, con lo que el botín no resulta excesivo.

"Tomaron posesión de las mejores casa de la villa y formaron por toda ella centinelas, sirviéndoles la iglesia grande como cuerpo de guardia. Al día siguiente enviaron una tropa de ciento cincuenta personas para descubrir algunos de los moradores de la villa, y estos a la otra noche volvieron y trajeron consigo veinte mil reales de a ocho y algunos mulos cargados de muebles y mercaderías, junto con veinte prisioneros, tanto hombres como mujeres e hijos. Pusieron a algunos de estos prisioneros en tormento para que descubriesen el resto de bienes que habían transportado, más no quisieron confesar cosa alguna. El Olonés (que no hacía gran caso de la

muerte de una docena de españoles) tomó su alfange y cortó en muchas piezas a uno en presencia de todos los otros, diciendo: « Si no queréis confesar y mostrar dónde están cubiertos y escondidos todos los bienes, haré lo mismo con el resto.»

Alexandre Exquemelin, cronista de los filibusteros.

También logra tomar Gibraltar a pesar de que sus habitantes habían tenido tiempo de fortificarla. Tras decapitar al gobernador y a otros muchos prisioneros arrasa la ciudad, vuelve a pasar por Maracaibo, donde exige un tributo por no quemar también esta ciudad, tributo que le es concedido. El botín es repartido en la Tortuga, donde *"los piratas perdieron sus riquezas en menos tiempo que las adquirieron robándolas. Los taberneros y las meretrices se llevaron la mayor parte, de tal modo, que ya se veían los navegantes obligados a buscar otras fortunas por las mismas mañas que las precedentes"*.

Más adelante atacará las costas de Honduras; a un prisionero español, reacio a proporcionar a este bárbaro los informes que necesitaba para asaltar San Pedro *"...se encolerizó El Olonés de tal modo que agarró a uno de los españoles, y con su alfange le abrió toda la parte anterior, arrancándole el corazón con su sacrílegas manos y lo mordió con sus propios dientes..."* Consigue tomar San Pedro, pero toda la operación resulta un fracaso comercial debido al escaso botín logrado, así que muchos de sus hombres desertarán. Sigue viaje hacia el sur, llegando a la región de Darién. Su última locura la comete cuando asalta un poblado indígena en busca de alimentos; es derrotado y él mismo se convierte en alimento para los indios: se los comieron a todos, excepto a uno, que es quien contará la historia.

Sir Henry Morgan

Sin ninguna duda el más famoso de todos los filibusteros; su biografía fue compuesta por Exquemelin, que también navegó bajo su mando. Este galés embarcó muy joven hacia las colonias inglesas, siendo siervo en Barbados y pirata en Jamaica. Asociado con otros piratas emprende una serie de correrías poco importantes hasta que Mansveldt le nombra su lugarteniente.

En 1667, Modyford, inquieto por unos supuestos informes sobre un posible asalto español a Jamaica, ordena una expedición para averiguar la verdad; Morgan será puesto al mando. En el transcurso del viaje los filibusteros deciden ir al grano y atacar Puerto Príncipe, en el interior de la isla. Consiguen un enorme botín, utilizando todos los procedimientos más en la línea del *Olonés*, asegurándonos Exquemelin que Morgan mataba de hambre a sus prisioneros. Como tributo por no arrasar la ciudad exige 500 vacas en salazón, robando además unas mil reses con las que se repuebla Jamaica. De todas formas el botín recogido no es demasiado grande.

Durante su siguiente empresa, la toma de Portobelo, revela sus enormes dotes como estratega militar. Morgan resultó ser un marino bastante mediocre de modo que, consciente de sus limitaciones, prefería luchar sus batallas en tierra, donde sí que resultaba genial. Llega hasta uno de los fuertes de la población y consigue hacer estallar su depósito de pólvora, acabando con todos los soldados. Para asaltar la segunda fortificación recurre a una cruel estratagema: agrupa ante sus fuerzas a todos los curas y monjas que puede encontrar, en la opinión de que así los españoles se negarán a tirar sobre ellos; se equivoca, pero sea como sea consigue tomar el fuerte tras un duro combate. Tras el pillaje de rigor, extorsiona a los vecinos por no quemar la ciudad, consiguiendo así una nueva ganancia.

Su siguiente golpe se dirige contra Maracaibo y Gibraltar, estas ciudades, que aún no se habían recuperado del durísimo trato al que fueron sometidas por el ataque del *Olonés,* se ven de nuevo castigadas por los filibusteros. Tras su paso por la zona, que en nada tiene que envidiar al comportamiento del francés (el mismo Exquemelin se escandaliza de lo que allí ve), queda encerrado en el golfo de Maracaibo por una fuerza de tres navíos de guerra españoles y la artillería del fuerte. A punto de caer todos en manos de sus enemigos, envían un brulote o barco de fuego contra uno de los buques de la flotilla de guerra, con tan buena fortuna que lo hacen estallar; otro encallará y el tercero es abordado por los hombres de Morgan. En cuanto al fuerte, sus ocupantes son engañados haciéndoseles creer que van a atacarlo por tierra, con lo que cambian la disposición de la artillería; aprovechando la pleamar y el viento favorable, embarcan rápidamente huyendo de allí ante las enfurecidas miradas de los españoles, que nada pueden hacer para impedirlo.

Durante un año descansará en Jamaica, tras haber recibido una seria admonición del gobernador Modyford sobre la gravedad de sus piraterías. Morgan invierte en tierras parte de su mal ganada fortuna y comienza a vivir como un hacendado.

"Sabía ya Morgan que estaban en Jamaica sus centuriones reducidos a la mendicidad, a causa de sus desenfrenados vicios, pues los veía miserables implorantes y que pedían nuevas invasiones, para poderse sustentar y cubrir sus carnes, que estaban desnudas por haber cubierto las de las descaradas rameras que allí habitan con lo que hurtaron a los pacíficos españoles; así es que trató de contentar a muchos vecinos de aquella tierra acreedores de largas sumas que les debían los piratas con la esperanza que él y sus compañeros saldrían de refresco a buscar para sí y para ellos".

Alexandre Exquemelin, cronista de los filibusteros.

Finalmente, Henry Morgan se decide a dar el gran golpe de su vida. Una hazaña como la de Piet Heyn al capturar la flota de la plata pero sin tener que rendir su botín ante ningún gobierno; la presa elegida es nada menos que Panamá, sus hombres le escucharán aterrados, pero acaban siendo convencidos ante las enormes perspectivas de saqueo y pillaje. En primer lugar se asalta Santa Catalina, donde los españoles mantenían un presidio. Cuatrocientos criminales se suman a la expedición con el cometido de servir de guías. Luego desembarcan frente a Portobelo, ciudad que conquista sin demasiada dificultad y se dirige con unos mil hombres hacia Panamá, atravesando el istmo.

El 27 de enero de 1671 Morgan, aprovechándose de los errores tácticos del gobernador español, toma la ciudad sin necesidad de cruentos combates. El pillaje resiste todo intento de descripción. Panamá era entonces una de las mayores ciudades de América, con palacio e iglesia obispal, conventos, iglesias, etc. Los filibusteros permanecerán un mes en la capital, patrullando por toda su región y realizando incursiones en el Pacífico. Absolutamente nadie se libró de los malos tratos de los invasores y , poco antes de su salida, la ciudad es incendiada.

Atravesado de regreso el camino del istmo, Morgan realiza su trapacería final al huir con todo el botín junto con sus incondicionales, quedando el resto de sus socios temporales en Portobelo; pocos de ellos regresarían a Jamaica, siendo abatidos por los españoles o los propios indios.

El retorno de Morgan es triunfal y su acogida espléndida, sin embargo, llegarán dos órdenes sucesivas de Londres intimando a Modyford primero y a Morgan después a explicarse ante la corte, ya que no existía guerra entre Inglaterra y España y el embajador español había protestado ante tal acto de piratería. Ambos serán, pese a todo, puestos en libertad. El rey, siguiendo las más rancias tradiciones de la monarquía británica, ennoblece a Morgan y le nombra teniente gobernador de Jamaica pensando, sin duda, que nadie mejor que un filibustero para acabar con los otros filibusteros, en lo que llevaba razón. Contra todo pronóstico, Morgan morirá en su propia cama, enormemente rico y dedicado al alcohol y a sus posesiones jamaicanas.

Notas sobre las campañas desarrolladas en este período

Son estos años, junto con la época que describimos a continuación, los que suponen la verdadera razón de ser de la más típica campaña pirata. En estos momentos tienen lugar las mayores hazañas, las atrocidades más salvajes y los más famosos actos de heroísmo. El atractivo que conlleva la presencia de personajes históricos realmente famosos tampoco puede dejarse de lado. La aparición de los grandes capitanes filibusteros puede ser saludada por los jugadores como una bendición... o como una terrible señal del cielo, presagio de calamidades.

Las ideas para posibles módulos pueden surgir a partir de cualquier historia, tras adaptarla al peculiar marco social y geográfico del Caribe en el siglo XVII: intriga y espionaje en la residencia del gobernador; una investigación sobre la sospechosa muerte de un honrado (al menos eso creen todos) comerciante; los preparativos de una revuelta de esclavos en cualquiera de las islas; un asalto indio a una pequeña isla de las Antillas donde los filibusteros guardan, sin saberlo, un antiguo ídolo de la tribu; la historia de una enemistad mortal, que se arrastra durante años, entre dos capitanes piratas; una misión de escolta para el gobernador de Veracruz, quien desea poner a su hija a buen recaudo ante las atenciones de un apuesto capitán inglés...



EL OCASO: 1672-1722

Con el enorme desarrollo económico de las colonias no españolas del Caribe, el filibusterismo inicia su declive. Los gobernadores y también los habitantes de estas nuevas colonias permanecen con un ojo atento sobre los piratas, pensando que esa gente salvaje que se mueve únicamente por el beneficio y el lucro personal puede considerarles como su próximo objetivo al día siguiente.

Evidentemente, había pasado ya la época en que los españoles defendían su monopolio del territorio americano; incluso el régimen de monopolio comercial, basado en el comercio centralizado con Sevilla, había sido tomado por una compleja red de intermediarios que actuaban a las órdenes de las sociedades y hombres de negocios de Inglaterra, Francia y Holanda obteniendo enormes beneficios. Se vuelven así celosos defensores del orden y sólo se acordarán de los filibusteros cuando necesiten escuadras de guerra ya preparadas, durante sus luchas entre sí.

Poco después del asalto de Morgan a Panamá entrará en vigor el nuevo tratado de paz entre España e Inglaterra, recibiendo el nuevo gobernador de Jamaica, sir Thomas Lynch, órdenes estrictas para eliminar la piratería del Caribe. Como el giro de la política inglesa con respecto a ese tema podía resultar excesivamente brusco, se ofrece una amnistía general por los delitos cometidos hasta entonces y a los piratas les serán ofrecidas dos soluciones: ingresar en la Royal Navy (de donde realmente procedía la mayoría de ellos y a cuyos

tiránicos capitanes odiaban con toda su alma) o cultivar la tierra que generosamente les donaría el gobernador; si una solución era ridícula, la otra podía ser tomada como una burla... Los filibusteros abandonan entonces Jamaica para instalarse en las colonias francesas. únicamente el pálido reflejo caribeño de las guerras europeas permitirá a los filibusteros seguir practicando su trabajo como corsarios, pero sólo hasta 1678.

Algunos piratas quisieron creer, como el capitán Johnson, que aquello no iba con ellos. Tras abordar un mercante español y asesinar a gran parte de sus tripulantes se dedica a recorrer las costas cubanas; nada más regresar a Jamaica sería juzgado y ahorcado. Decididamente, los tiempos estaban cambiando. Lord Carlisle desde 1678 y el gobernador interino lord Vaughan, desde 1675, continúan con esta política.

Los españoles, no demasiado convencidos del repentino giro dado por la situación, se negarán en redondo a colaborar con los ingleses, escarmentados como estaban de lo ficticio de sus "paces". El conflicto continuaba en Honduras, por ejemplo, donde los madereros ingleses recogían palo de tinte en territorio reclamado y parcialmente ocupado por España.

El apoyo francés a los filibusteros. Lorencillo y Granmont

Mientras tanto, las guaridas de Tortuga y Santo Domingo continuaban operativas. A partir de 1672 Francia se enfrenta a Inglaterra y Holanda; al año siguiente el gobernador D´Ogeron intenta conquistar Curaçao, pero su flota naufraga en Costa Rica y sus hombres son atacados por los españoles, consiguiendo él mismo escapar a duras penas. Un ataque posterior a Puerto Rico le supuso un nuevo fracaso. El gobernador muere en 1676 y se inicia la decadencia de Tortuga.

La flota del almirante Jean D´Estrées buscará en 1676 el enfrentamiento con la armada holandesa del almirante Blinkes. Los franceses logran una victoria por la que pagan un alto precio en hombres y barcos, debiendo volver a Tortuga en busca de refuerzos. Con ellos intentarán tomar Curaçao en 1678, pero esta operación supone un nuevo revés.

D´Estrées será de nuevo nombrado almirante de una flota francesa, esta vez con la misión de asaltar Maracaibo y Gibraltar. La operación, dirigida por Granmont de la Motte, jefe de la Hermandad de los Hermanos de la Costa, consigue fácilmente sus objetivos; eso sí, las ganancias serán ridículas.

El nuevo gobernador de Saint-Domingue, Monsieur de Cussy, recibe finalmente instrucciones de París que le ordenan acabar con los filibusteros, pero, ante la ruptura de la paz con España en 1684, decide congraciarse con ellos y seguir otorgando patentes de corso, reuniendo a gran cantidad de filibusteros en sus territorios.

Granmont aparece de nuevo en escena, fracasando su asalto de Puerto Príncipe en Cuba; Pierre de Fransquenay tuvo el mismo destino en Santiago de Cuba. Granmont decide al año siguiente, 1680, atacar Cumaná, ciudad que conquista tomando prisioneros a gran parte de sus vecinos, siendo obligado a reembarcarse precipitadamente por un repentino contraataque español. Regresará a Santo Domingo dueño de un mínimo botín.

El mayor ataque filibustero a una plaza española lo constituye la toma de Veracruz, en 1683, llevada a cabo comanditariamente por los famosos Granmont, Laurent de Graff *Lorencillo* y Nicholas van Horn. *Lorencillo* era el nombre que daban los españoles a Laurent de Graff, un artillero holandés y comandante de navío en la armada española que se había unido a los filibusteros; evidentemente, era de poca estatura. La ciudad, escasamente defendida por trescientos soldados, cae fácilmente en sus manos apoderándose de la plata que estaba lista para ser embarcada, saqueándose además cuanto de valor pudiera haber en la ciudad: tejidos, jamones, pan, aceite, objetos de culto,... El comportamiento con los prisioneros fue brutal, no quedando hombre por injuriar ni mujer sin ser forzada; muchos de ellos morirían de hambre encerrados en una iglesia.

La recién llegada flota de España no se atreve a atacar a los piratas mientras estos permanezcan en la ciudad, limitándose a fondear ante su puerto, lo que crea una verdadera situación de pánico entre los piratas, si bien cabría discutir quién temía más a quién. Tropas españolas enviadas desde México capital matan a algunos piratas antes de que consigan embarcar; sin embargo, la evacuación de la plaza se lleva a cabo sin dificultades y consiguiendo llevarse gran parte de lo saqueado.

Durante el reparto del botín, *Lorencillo* y van Horn mantienen una disputa que acaba en duelo; van Horn se retira herido y muere algunos días después debido a la gangrena. Los filibusteros se dispersan entonces, yendo unos a Tortuga y otros a Jamaica, donde el gobernador hará como que no se entera de nada ante tan interesante botín. Casi todos los capitanes secundarios serán apresados por la armada española, que consigue otra resonante victoria contra los piratas en Tampico.

Lorencillo vuelve entonces a Santo Domingo, dispuesto a repetir la operación, una idea que Paul Tarin de Cussy, el nuevo gobernador, se encarga de quitarle de la cabeza. De modo que embarca rumbo a Cartagena, donde apresa algunos navíos. En 1685 se asocia de nuevo con Granmont, decidiendo establecer una nueva guarida filibustera independiente en la península de Yucatán. Con esa intención atacan Campeche ese mismo año, saqueando a fondo la ciudad durante nada menos que dos meses sin obtener demasiado botín. La respuesta

española, lenta pero segura, obliga a la evacuación de los airados piratas. Durante un enfrentamiento con la armada de Barlovento son capturados varios de sus navíos y *Lorencillo* resulta herido, consiguiendo escapar.

Tras estas acciones, Granmont será nombrado lugarteniente de la costa en Santo Domingo; intentará todavía una última acción antes de retirarse, perdiéndose con todos sus hombres en el mar. *Lorencillo* es nombrado teniente del rey en la misma isla, además de caballero de la Orden de San Luis.

A partir de 1689 Francia entra en guerra contra España, Inglaterra y Holanda, obligada por las circunstancias alista de nuevo bajo sus banderas a los filibusteros, haciendo lo propio Jamaica. Esta situación de hermanos (de la costa) contra otros hermanos de la costa hubiese sido impensable unos pocos años antes, cuando todos ellos formaban una comunidad completamente anarquista no sujeta a ninguna patria o religión.

El primer ataque fue de los franceses contra Jamaica, obteniéndose algunos éxitos iniciales, pero la flota inglesa les obligará a regresar. El segundo ataque, dirigido por el gobernador, de Cussy, saquea e incendia Santiago de los Caballeros. Esto provoca la contraofensiva española; en alianza con los ingleses entablan reñida batalla terrestre con los franceses, venciendo en la misma. El gobernador de Cussy y su teniente Fransquenay mueren en la lucha; Cap Français es tomada y destruida y la resistencia deshecha, cometiendo una vez más los españoles su viejo error: no ocupan la isla, con lo que los franceses vuelven al poco tiempo.

Jean-Baptiste Ducasse, nuevo gobernador de Saint-Domingue, decide reocupar la zona, trayendo nuevos colonos y al resto de los filibusteros (unos 70) que residían aún en Tortuga, con lo que esta vieja guarida pirata queda deshabitada. Corría el año 1691.

Al año siguiente Port Royal será prácticamente destruída por un terremoto; aprovechando este hecho y el éxito de las operaciones de castigo semanales que envía contra la isla, Ducasse decide conquistarla. Desembarca en ella robando y saqueando, la resistencia no parecía poder contenerles y, de repente, Ducasse ordena el repliegue y se dirige a Santo Domingo de regreso; el porqué nadie lo sabe.

Como suele suceder en estos casos, los ingleses se reorganizaron y, aliados de nuevo a los españoles, atacan Santo Domingo en represalia, causando enormes bajas y daños a los franceses. Sólo las disensiones sobre el reparto del botín disolvieron la alianza.

Kidd y Massertie. La toma de Cartagena

Todavía quedaban algunas figuras brillantes por destacar en esta oscura época. El primero, William Kidd, es el caso más patente de mala fortuna en un pirata; El gobernador de Massachusetts le encargaría en 1695 un misión de represión de la piratería en el Mar Rojo, concediéndole patente de corso contra los buques franceses que encuentre por el camino; pero, en realidad, esperando que se dedicase a asaltar los barcos que pudiese topar en su camino (un negocio que no se salía de lo común entre los armadores y gobernadores de las colonias norteamericanas de la época). El problema es que su tripulación decide cambiar de presa y piratear, sin ningún disimulo, objetivos más ricos, como los barcos mercantes de la zona. Obligado así por las circunstancias, se dedica a la piratería con un éxito no demasiado grande, siendo detenido y ahorcado en Londres en 1701.

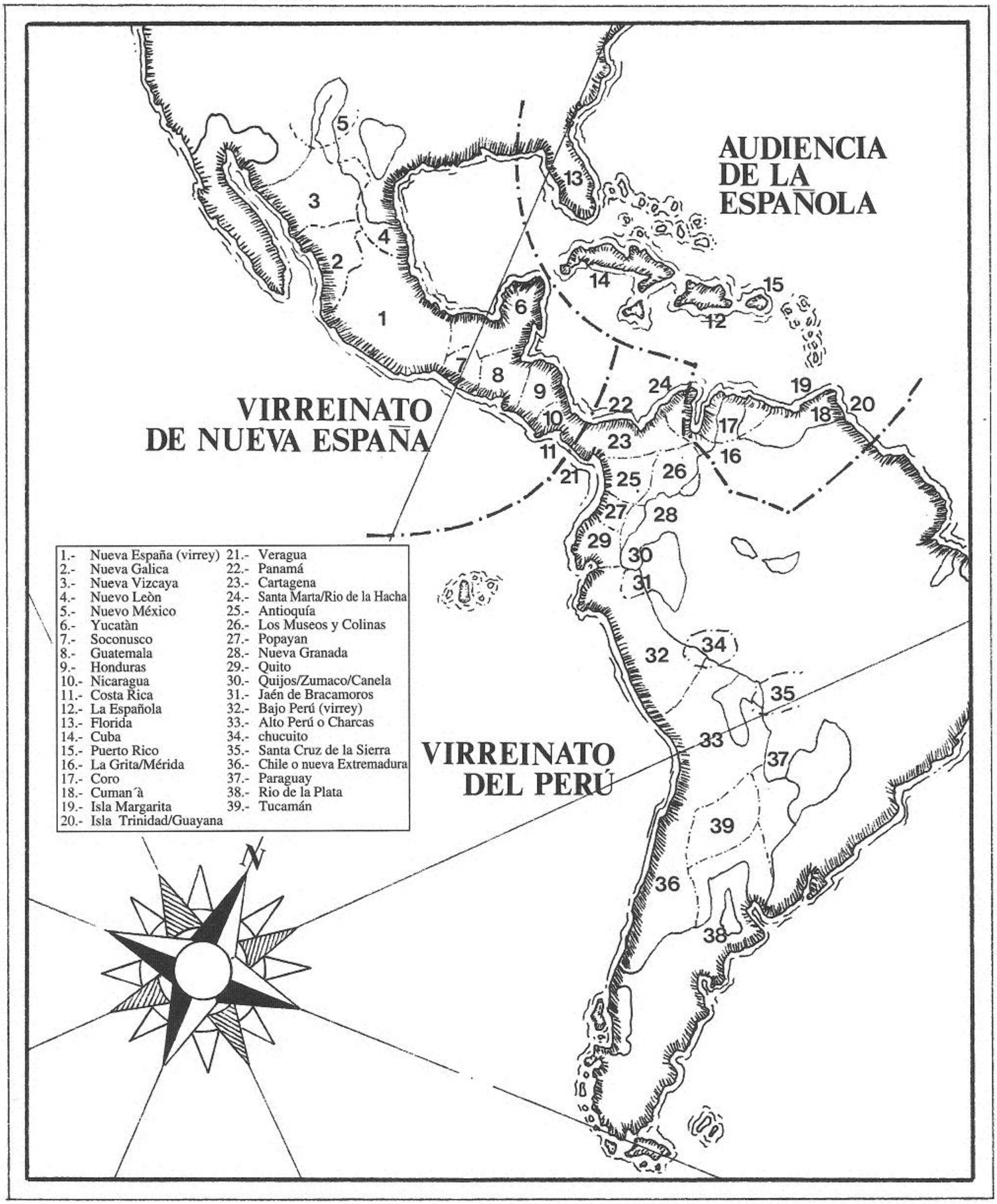
Massertie es un personaje mucho menos conocido. Recorrió la zona del Pacífico americano, regresando a Francia en 1694.

La última gran acción del filibusterismo correspondió a los franceses y fue la toma de Cartagena, la rica y poderosa terminal de la ruta de las flotas de la plata. La colaboración filibustera se haría a comisión: el diez por cien del primer millón y el tres por cien de los siguientes; el resto para el rey y sus armadores. En principio no parece un buen trato, claro que los filibusteros no podrían ni soñar en acercarse a Cartagena de no ser por la flota real, de modo que...

El ataque tiene lugar en 1697, llevándose a cabo según los más estrictos reglamentos de la disciplina militar de la época; nada de aquellas anárquicas y sanguinolentas expediciones de Morgan o El *Olonés*. La plaza es rendida por el barón de Pointis sin demasiadas complicaciones, su trato con los vencidos será justo y humano, ahorcando incluso a cinco de sus hombres, uno por robar y el resto por intentar forzar a mujeres. Se llega a pensar en instalarse permanentemente en Cartagena, pero los indios de los alrededores hostilizan sin cesar a los franceses, la enfermedad conocida como *vómito negro* comienza a afectar a los invasores y se temen ataques de ingleses y españoles.

El botín asciende a unos diez millones de pesos, el mayor de todas las acciones de la piratería caribeña. Ducasse, que comandaba a los filibusteros en la operación, debe conformarse con las migajas que Pointis le arroja desdeñosamente y sólo el temor a futuras represalias del rey induce a los filibusteros a no acabar con el barón y sus hombres. Algunos volverán a Cartagena tras la retirada de la flota para extorsionar aún más a los vecinos; la avaricia rompe el saco: llega entonces la flota inglesa y acaba con buena parte de los rezagados.

Por la Paz de Ryswick de 1697 Francia, España, Inglaterra y Holanda deciden acabar con sus disputas y se reconoce, entre otras cosas, la soberanía francesa sobre su mitad de Santo Domingo. Ducasse, que participa en las comisiones de fronteras, protesta ante el rey por la conducta de Pointis. Luis XIV, magnánimo, le nombra caballero de San Luis, arrojándole de paso


AUDIENCIA
DE LA
ESPAÑOLA
VIRREINATO
DE NUEVA ESPAÑA
VIRREINATO
DEL PERÚ
1.- Nueva España (virrey)
2.- Nueva Galica
3.- Nueva Vizcaya
4.- Nuevo Leòn
5.- Nuevo México
6.- Yucatàn
7.- Soconusco
8.- Guatemala
9.- Honduras
10.- Nicaragua
11.- Costa Rica
12.- La Española
13.- Florida
14.- Cuba
15.- Puerto Rico
16.- La Grita/Mérida
17.- Coro
18.- Cuman´à
19.- Isla Margarita
20.- Isla Trinidad/Guayana
21.- Veragua
22.- Panamá
23.- Cartagena
24.- Santa Marta/Rio de la Hacha
25.- Antioquía
26.- Los Museos y Colinas
27.- Popayan
28.- Nueva Granada
29.- Quito
30.- Quijos/Zumaco/Canela
31.- Jaén de Bracamoros
32.- Bajo Perú (virrey)
33.- Alto Perú o Charcas
34.- chucuito
35.- Santa Cruz de la Sierra
36.- Chile o nueva Extremadura
37.- Paraguay
38.- Rio de la Plata
39.- Tucamán
N

unos miles de francos para sus hombres. El filibusterismo había acabado.

Luis XIV, el último monarca que defendía las actuaciones piratas, cae de pronto en la cuenta de que su candidato al trono español, Felipe de Anjou, tiene enormes posibilidades de suceder al retrasado y estéril Carlos II de España, el último de los Austrias, de modo que se pone manos a la obra, ordenando perseguir a los filibusteros.

Inglaterra y el caso jamaicano

La nueva política inglesa de tratar con dureza cualquier asomo de piratería continúa en Jamaica, convirtiéndose ésta en una colonia completamente normal. Lord Carlisle actuará con mano de hierro, castigando con la horca las mismas hazañas que poco antes eran toleradas o incluso recompensadas por el mismo rey. Tras la partida de Carlisle, queda en la isla sir Henry Morgan como teniente de gobernador; su actuación no será menos dura contra sus antiguos camaradas.

"¿Qué demonios esperaban? ¿Paños calientes? ¿Mimos y arrumacos? ¡Maldita sea, éste es mi trabajo y lo hago lo mejor que puedo...! Ahora soy una persona respetable, un caballero, de hecho. Y toda esa inmunda ralea haría bien en intentar congraciarse conmigo; aunque, la verdad, ninguno de ellos tiene suficientes agallas como intentar otra cosa; ni tampoco para triunfar como yo lo hice..."

Sir Henry Morgan, Teniente Gobernador de Jamaica.

La captura del corsario holandés Jakob Everson fue llevada a cabo personalmente bajo su mando, asaltando su buque durante la noche con cincuenta hombres. El nuevo gobernador, sir Thomas Lynch, encontrará graves dificultades a su labor al no recibir cooperación alguna por parte de sus colegas de las colonias norteamericanas o de Saint Domingue. En 1688 llegará la proclama de Jacobo II, el último decreto contra el filibusterismo. Tras ella parte la escuadra de sir Robert Holmes con la misión de acabar con todos los piratas.

Muchos filibusteros ingleses huyen entonces hacia Norteamérica, lo que venían haciendo desde que la situación empezó a ponerse fea en el Caribe. Uno de ellos fue Michel Landresson, *Breha,* descubriendo que, en Boston, los ciudadanos y el gobernador estaban más que deseosos de comerciar con las mercancías que les ofrecían. Otro compañero suyo, Thomas Paine, hizo lo propio en Rhode Island. Ante los sucesivos ataques a las ciudades de Florida, el gobernador de La Habana organizará un ataque de represalia contra New Providence, repetido al año siguiente; otro ataque español sería el efectuado por varias galeras de San Agustín contra los alrededores de Charleston, la ciudad que más protegía a los piratas. La colonia de Pennsylvania también colaboraba con ellos y el gobernador de Nueva York se mantenía en una estrecha alianza beneficiosa para ambas partes. Los piratas encontraban allí bases seguras donde descansar, reparar sus navíos, reclutar nuevos marineros y vender su botín; por aquel entonces el Caribe había dejado ya de ser un mar sin ley.

En 1696 se aprobarán las actas de Comercio y Navegación, por las que se excluye a todas las naciones del comercio con sus colonias; el viejo principio aplicado por España y que tanto habían combatido. Los filibusteros comenzaban a tener el futuro del mismo color que su bandera.

La respuesta española y la Guerra de Sucesión

La reorganización se deja sentir a partir de 1673, cuando vuelven a convertir en operativa la armada de Barlovento y autorizan el corso, capturando diversos piratas. Pese a todo, Centroamérica sufre numerosos asaltos: Portete, en Costa Rica, donde ochocientos ingleses sufren una gran derrota; Xalpa y Amatitlán donde, por el contrario, numerosos pobladores son hechos prisioneros por los piratas al mando de André Ribot; Villa Hermosa, Ayapa y Cupilco en México; Campeche, saqueada por Lewis en 1678...

Las nuevas alianzas con Inglaterra y Holanda, más tarde con Francia, dejan caer algo de paz sobre las castigadas colonias españolas. Parece que el fin de la piratería está próximo.

Durante la Guerra de Sucesión española las diversas naciones intentan imponer sus candidatos al trono español, ya que Carlos II había muerto sin hijos. El reflejo antillano de tal conflicto reaviva ligeramente el agonizante negocio de la piratería, reconvirtiendo a todos los piratas, por aquel entonces en paro, en honrados corsarios. Otros filibusteros, en busca de nuevos horizontes, huirán al Pacífico, Madagascar, etc.

Los franceses combatirán codo con codo con los españoles, permitiéndose además su libre entrada en todos los puertos de España, con derecho incluso a comerciar. Muchos de ellos se dedicarán entonces a la captura de contrabandistas holandeses, pero sin conseguir abandonar sus malos hábitos como piratas. Algunos, como Ducasse, darían ejemplo de completo cambio en sus vidas. En 1701 representa en América a diversas compañías francesas dedicadas a la venta de negros a los españoles y siete años después recibirá la sorprendente misión de proteger a la flota de los galeones... ¡nada menos que en su camino a Cartagena!.

Todavía de 1706 a 1715 existirán algunos miles de piratas en toda la zona; el Tratado de Paz de Utrecht, que pone fin a la guerra, acabará también con los filibuste-

ros. Ya sólo quedan los últimos coletazos y algunas de las figuras más carismáticas.

Las colonias norteamericanas

A partir de 1662, con la aprobación de las Actas de Navegación por parte del Parlamento inglés, se produce una situación parecida a la lograda por los españoles con el mantenimiento de su monopolístico sistema comercial. Efectivamente, mediante esta ley únicamente los navíos ingleses podrían comerciar con sus colonias al otro lado del mar... la situación exclusiva contra la que tanto habían luchado cuando era defendida por los españoles. De esta manera subirían sin cesar los precios de las mercancías que se necesitaban en las colonias y éstas pronto no verían más solución que el contrabando. Los puertos de Nueva York, Boston, Providence, Philadelphia, Newport, Charleston y otros se convertirían en animados mercados de cita obligada donde sus corruptos gobernadores darían la bienvenida a los piratas, mientras que sus hombres de negocios invertirían cada vez mayores cantidades de dinero en ilegales operaciones comerciales. En 1698 Nueva York quedaría cerrada al tráfico pirata; Virginia lo había estado durante todo el período. La Guerra de Sucesión revitalizaría el negocio dotándole de una nueva legitimidad; pero, tras la misma, únicamente Carolina del Norte, guarida de *Barbanegra*, continuaría ofreciendo su apoyo a la piratería.

Barbanegra

Edward Teach se convertiría en pocos años en uno de los piratas más famosos de todos los tiempos y también en uno de los más sanguinarios y enloquecidos. Su carrera comienza tras la Guerra de Sucesión, durante la que sirve a bordo de un buque de la armada real. En 1716 comienza sus piraterías, capturando un mercante francés. Siempre incendia todos los barcos que toma, tras dejar a la tripulación en la costa. Su reputación de salvaje no queda muy claro si es un ejemplo de propaganda (haciéndose famoso por sus atrocidades las posibles presas se rendirían más fácilmente) o si realmente era un completo bárbaro.

Actúa a lo largo y ancho del Caribe occidental no respetando ningún pabellón en sus ataques, refugiándose en las costas de Virginia y Carolina, a cuyos atemorizados gobernadores mantiene pendientes de sus caprichos. Llega a casarse hasta catorce veces con muchachas muy jóvenes, algunas de las cuales traspasa a su tripulación en cuanto acaba con ellas. En 1717 vence a otro famoso pirata, Stede Bonnet, un honrado caballero de Barbados que, según se dice, ingresó en la piratería para huir de una esposa realmente aborrecible; se convertiría en uno de sus lugartenientes.

Su apariencia es espectacular: se trata de un hombre alto, corpulento y muy fuerte, con una inmensa barba negra que adorna con mechas encendidas antes de entrar en combate. Armado con seis pares de pistolas y un enorme machete, su irrupción a bordo de cualquier barco asaltado basta para lograr su completa rendición en la mayoría de los casos.

Se cuentan diversas anécdotas sobre él y su endiablado carácter. En cierta ocasión disparó en la pierna a su piloto, Israel Hands, dejándole lisiado; cuando le preguntaron por qué lo había hecho, respondió: *"¡Demonios! Si no matara a uno de vosotros de vez en cuando, me perderíais el respeto"*. En otra ocasión se encerró con todos sus hombres en la bodega del barco, prendiendo fuego a una buena cantidad de azufre *"...para tener su propio infierno."* El fue el último de todos en salir de allí.

Morirá durante un enfrentamiento singular, a bordo de su barco, con el teniente Maynard de la armada real, no sin antes recibir veinticinco heridas, cinco de ellas de pistola. Su cabeza será expuesta en el mástil de la embarcación de su ejecutor.

Charles Gant

Inicialmente llega al Caribe con órdenes de reprimir la piratería; al apoderarse de una embarcación pirata de excelentes condiciones decide cambiar de trabajo y abraza el oficio que debía perseguir. Atacó diversas poblaciones de la costa sur de Cuba, haciéndose con una pequeña fortuna que, inteligentemente, invertirá en comprar una plantación en Jamaica, donde acaba sus días de forma pacífica.

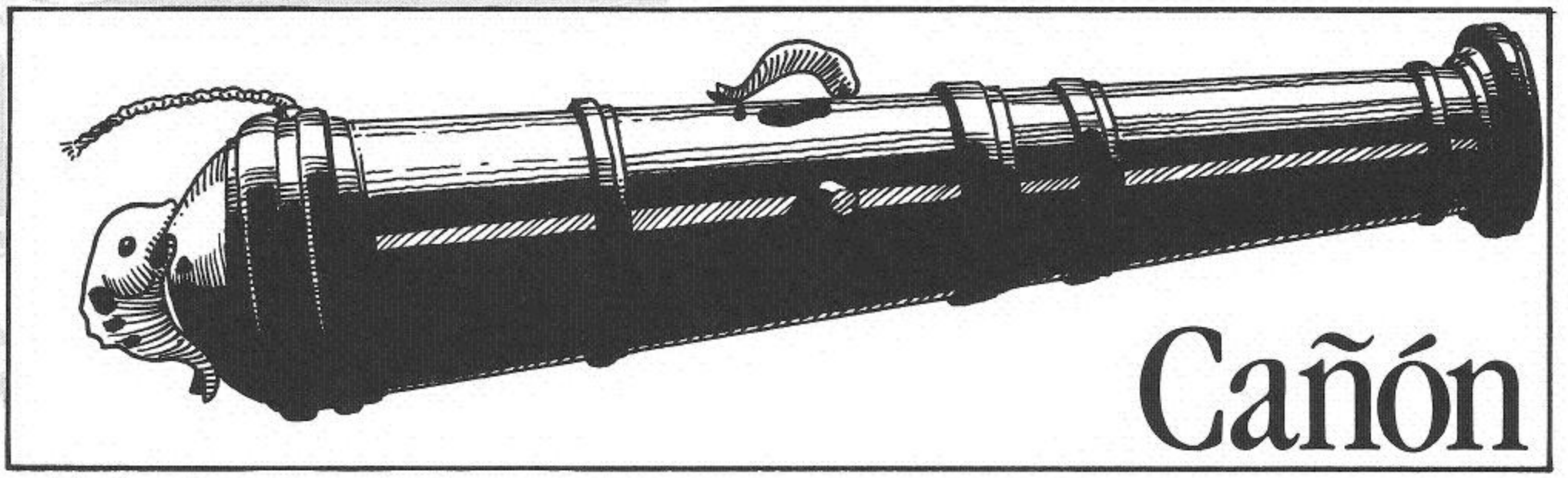
Charles Vane

Cuando el nuevo gobernador de las Bahamas, Woodes Rogers, llega a New Providence en 1718 con su amnistía para todo pirata que abandonara el oficio, Vane decide reunir a los más decididos de sus compañeros y marchar con ellos en busca de aventuras. Apresa numerosos barcos a partir de ese momento, incluido un navío negrero procedente de Guinea, parte de cuya tripulación, Jack Rackham entre ellos, se le une.

Perseguido por el gobernador de Charleston, será alcanzado en 1719 por un buque de la armada real al que vencerá haciendo una gran carnicería entre su tripulación. Un antiguo filibustero, el capitán Holford, tiene más suerte en su empeño, logrando capturarle. Será juzgado y colgado en Jamaica en 1720.

Calico Jack Rackham y las mujeres piratas

El sobrenombre de este (presumido) pirata proviene de su manía de utilizar ropa interior de tal tejido de seda. Rackham, contramaestre a las órdenes de Charles Vane, como ya hemos visto, se acogió al indulto real de 1719 hasta que co-



noció a Anne Bonny, una mujer de armas tomar que le persuadirá de volver a la piratería. Junto con un grupo de aventureros abordan un bergantín con el que se dedican a la piratería. Como en los casos anteriores, la carrera de Jack parece increíble, capturando toda clase de buques. En una de estas acciones se une a ellos Mary Read, también vestida de hombre. Mary y Anne pronto se hacen amigas, revelándose mutuamente su condición de mujer. Jack Rackham comenzaba a sospechar algo extraño (evidentemente sabía que Anne, su amante, era una mujer, pero creía que Mary era un hombre); pero todo se solucionó cuando Mary se enamoró de otro marinero, por quien incluso se batió en duelo con uno de los piratas.

Apresados todos ellos por los ingleses, son condenados a la horca, salvándose las dos mujeres al alegar sendos embarazos. Anne volvió con su familia a Carolina donde murió como una honrada dama. Mary morirá de fiebre en Santa Catalina en 1721.

La historia de ambas antes de conocer a Jack Rackham es como sigue: Mary Read era una muchacha inglesa acostumbrada a vestirse de hombre desde su juventud para salir adelante en la vida. Se enroló en un buque de guerra y participó también como soldado en las campañas holandesas. Se instalaría en Breda al final de las mismas, casándose con uno de sus compañeros de armas. Al morir éste, decide regresar a su antigua vida y se enrola en un barco; al ser capturado por Rackham, acepta su proposición de unirse a la tripulación.

Anne Bonny era la hija ilegítima de un abogado irlandés, que trató de hacerla pasar por un chico para engañar a su celosa mujer. Al no conseguirlo, huyó con la niña y su amante hacia la colonia de Carolina, donde se convirtió en un respetable hacendado. Anne crecerá como una muchacha rebelde, frecuentando los ambientes marineros disfrazada de muchacho. Poco después se casaría con un marinero, un tal John Bonny. Ambos se trasladan a New Providence, donde Anne conocerá a Jack. Completamente increíble, pero las referencias documentales son concluyentes: toda la historia es cierta; ¡vamos, si todos estos personajes no son carne de módulo, no sé qué puede serlo!

George Lowther

Sus primeras acciones conocidas nos llegan de una fecha tan tardía como 1722, año en el que captura gran cantidad de presas de las colonias anglonorteamericanas, siendo uno de los pocos piratas de la época que se atrevió incluso a enfrentarse con un buque de la armada real...y vivió para contarlo. En la costa venezolana será sorprendido por otro navío que cañonea a su grupo mientras se encuentran en tierra. Logrará escapar con vida, pero no vuelve a saberse nada más de él.

Bartholomew Roberts

El más elegante de los piratas, uno de los más osados, tal vez el más grande de todos ellos. Experto marino desde su juventud, su relación con la piratería comienza al ser asaltado el buque negrero en el que viajaba por el capitán, galés como él, Howel Davis a quien se une con entusiasmo. Esto sucedía cuando tenía ya casi cuarenta años. Sus correrías comienzan a desarrollarse por las costas africanas, sustituyendo a su patrón cuando cae en combate contra los portugueses. Guinea, Brasil, el Caribe y las costas de las colonias inglesas en Norteamérica, los siete mares parecen pequeños para él. En cierta ocasión arrebatará a los portugueses de uno de sus navíos una enorme cruz de diamantes, un obsequio para el rey de Portugal que a partir de entonces el pirata utilizará en las grandes ocasiones: los abordajes.

Valiente, elegante, ataviado siempre con los mejores ropajes de seda y con numerosos collares de oro al cuello; mantenía unos modales aristocráticos, no bebía ron y trataba a las damas con toda deferencia. Amaba sobre todo la opulencia y el arte.

Pero también sabía ser despiadado; cuando el gobernador de St. Kitts le prohibió la entrada en el puerto, se vengó bombardeando la ciudad. El gobernador de la Marti-

nica llegó a mandar dos buques de guerra con la sola misión de aprehenderle. Su bandera negra llevaba por ello su propia figura, armada con una espada y sobre dos calaveras en las que figuraban las letras ABH y AMH: *A Barbadian´s Head* y *A Martinican´s Head*, las cabezas de los gobernadores de Barbados y Martinica, quienes pretendían capturarle.

Sus hazañas corrían de boca en boca por todos los puertos: en cierta ocasión consiguió introducir su navío en medio de una flota mercante portuguesa que constaba de ¡42 buques y dos barcos de guerra! robando a placer a los más ricos de entre ellos; un año más tarde repetirá este tipo de proeza con otra flota de veintidós barcos, a los que dedicará toda una tarde aligerándoles de su carga.

Roberts hizo varios viajes entre Africa y América, capturando más de cuatrocientos barcos entre 1719 y 1722. En ese último año, durante un combate con el buque de la armada británica *Swallow*, una andanada le hiere mortalmente y es sepultado en el mar por su tripulación con todos los honores. Su tripulación será juzgada y cincuenta de ellos condenados a la horca. Así finaliza la piratería en América.

Notas sobre las campañas desarrolladas en este período

Bueno, ya hemos llegado al final. En realidad, como ya apuntábamos, en este período aparecen las figuras individuales más atrayentes, cambiando también todo el fondo social de la piratería. Las biografías de todos estos piratas, material más que suficiente para docenas de módulos, fueron recogidas en su tiempo por Alexandre Exquemelin y Daniel Defoe, de modo que podemos contar con gran número de detalles sobre sus hechos y hazañas.

Han dejado ya de ser los españoles las víctimas de todos los desmanes piratas. En realidad, con el desplazamiento del comercio hacia Inglaterra y sus colonias de Norteamérica, pasa a ser esta nación la más desfavorecida.

Al entrar en el siglo XVIII tenemos nuevos argumentos y una guerra muy importante de por medio. No es necesario utilizar a los personajes históricos; pero realmente casos como el de las mujeres piratas pueden llevarnos a... ¿un barco de mujeres piratas? ¿Y qué tal un barco repleto de esclavos negros amotinados, cuyo único interés es regresar a su hogar? O los personajes pueden verse arrastrados por una tormenta a una recóndita cala del Yucatán donde habitan los últimos descendientes de... quién sabe. Antiguos planos que conducen a búsquedas del tesoro, y los crímenes que llevan a conseguir los trozos que completan esos planos. Un antiguo pirata que dejó las claves de un gran tesoro hundido en forma de enigmas y acertijos, etc.



EL CORSO ESPAÑOL

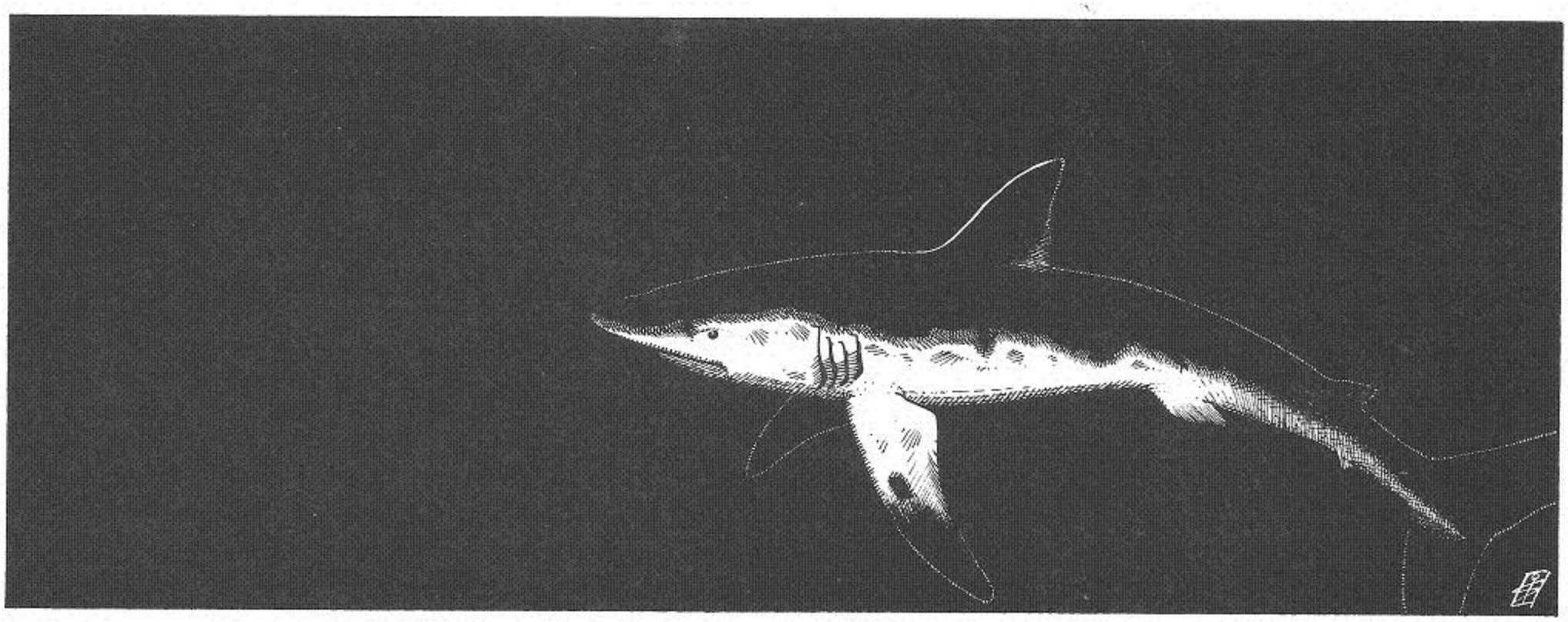
Para finalizar hablaremos, más bien de pasada, sobre la actividad corsaria llevada a cabo por los propios españoles ante la avalancha de ataques de que eran objeto. Estos aventureros españoles se ponían al servicio de su país, como el resto de los corsarios y se diferenciaban de los demás por su carácter defensivo; de no ser por los ataques a las colonias españolas, jamás habrían existido. Su objetivo no era el saqueo de los bienes de otros países, sino sólo recobrar, utilizando la represalia, lo que había sido robado anteriormente a los súbditos de Su Católica Majestad. Se limitaban a operar en el Caribe español.

Las patentes de corso eran otorgadas por el monarca español y en su nombre por los virreyes, gobernadores y capitanes generales. En dicho documento, la patente de corso, se anotaba la persona a la que se entregaba, su embarcación, la zona donde operaría, etc. Todo su proceder se encontraba rígidamente reglamentado en las llamadas Ordenanzas de Corso. Estas patentes podían ofrecerse a los armadores o a capitanes; toda la operación suponía un desembolso considerable, habiendo incluso que depositar cierta cantidad en concepto de fianza.

Los marineros no solían ser demasiado profesionales, abundando entre ellos los negros y mulatos, antiguos marinos de pequeñas embarcaciones, contrabandistas, desertores, etc. Sus barcos eran del mismo tipo que los de los contrabandistas, el principal objetivo de sus acciones de corso, esto es navíos ligeros y maniobreros, de poco calado.

Tras realizar una captura debían conducir la presa a puerto español y entregarla a las autoridades, tendiendo prohibido administrar justicia ellos mismos; otra obligación consistía en la entrega de todo el botín, que no se podía vender en pública subasta hasta no fuese declarada buena presa por el tribunal correspondiente. Como subsistía la obligación de pagar la parte debida al rey y todo el proceso era muy lento, los armadores reclamaron muchas veces contra él. Sin embargo todo este sistema no dejó de tener su utilidad.





Los Protagonistas

La Sociedad Pirata

Los bucaneros

Estos peculiares individuos dedicaban largas temporadas a cazar animales salvajes en los montes de las islas donde vivían, a veces seis o más meses al año. Sus residencias estaban formadas por simples chozas y no construían jamás asentamientos duraderos, ni vivían agrupados, valorando sobre todo su independencia e intimidad; la compañía que más apreciaban era la de sus fieles perros. Las largas partidas de caza les convirtieron en individuos excepcionalmente diestros con los mosquetes, generalmente de excelente calidad, las armas de precisión de la época; incluso la pólvora que utilizaban era especial, fabricada en Francia y llamada *pólvora de bucanero*. Entre sus armas se contaban varios cuchillos y un machete, tanto para defensa como para que les sirvieran de herramientas. Sus ropas eran bastante primitivas, estando reducidas a simples harapos la mayoría de las veces; las botas, gorros y pantalones solían fabricárselos ellos mismos empleando las pieles de los animales que cazaban. Su comida predilecta era la carne asada y, como ya se puede suponer, no se contaban entre las personas más aseadas del mundo.

Como ya se ha dicho, su negocio consistía en la caza de toros, vacas, jabalíes y caballos salvajes para preparar su carne en los *bucanes* y curtir sus pieles. Al concluir sus largas cacerías se dirigían al establecimiento más cercano de colonos o comerciantes, donde vendían su mercancía. Con el dinero así obtenido compraban pólvora y balas, dilapidando el resto, por este orden en prostitutas, alcohol, juego y tabaco. Al quedarse sin blanca regresaban al monte y así sucesivamente.

Ya hemos relatado que fue la presión española contra esta población incontrolada la

que motivó su huída a Tortuga y su paso de nómadas basados en tierra a vagabundos y ladrones del mar. A partir de 1620 comienzan a organizarse como una fuerza temible de piratas, con su base principal en la isla Tortuga; simultanean desde entonces sus labores de caza con asaltos cada vez más corrientes a los buques mercantes.

Los filibusteros

Al abrazar los bucaneros la profesión pirata y aliarse con los que ya llevaban años recorriendo aquel mar, surge la temida ralea de los filibusteros, hombres sin ley, sin patria, sin dios. Se agruparán en la Cofradía de los Hermanos de la Costa, una asociación cuya meta estribaba en garantizar a sus miembros el libre ejercicio de la piratería. El órgano que regía tal hermandad era una asamblea formada por los miembros más ancianos de la misma, quienes decidían la admisión de nuevos miembros y velaban por la pureza de sus costumbres; más adelante elegirían incluso de entre todos los hermanos a un *gobernador* e incluso a un *almirante*. Las grandes decisiones eran tomadas en junta de capitanes, generalmente en isla Vaca, a medio camino de Tortuga y Jamaica.

Fieles a su tradición libertaria, la Cofradía no tenía leyes, impuestos, castigos o persecuciones, religión, nacionalidad o idioma. Todos ellos hablaban una jerga medio inglesa (el *pidgin-english,* por lo que los españoles les llamaban *pechelingues;* pero los franceses seguirían aferrándose a su propio idioma, al menos entre ellos) con fuerte base francesa y numerosas palabras españolas y, en menor medida, holandesas, indias o africanas. Muchos de los franceses eran católicos, pero a su modo primitivo y sentimental. Una anécdota referida al capitán Daniel ilustra este hecho: Tras la toma de una población en la Dominica, apresó a un sacerdote llevándolo a su barco, donde le obligó a celebrar una misa acompañado de salvas de cañón en los momentos pertinentes. Durante la ceremonia, el capitán observó a cierto tripulante que se burlaba del acto... y le descerrajó un tiro en la cabeza, añadiendo que haría lo mismo con cualquiera que no mantuviese la debida compostura. La ceremonia siguió adelante sin más interrupciones.

No existía en absoluto la propiedad individual y, quizás por eso o tal vez por no introducir causas de disputa "entre hermanos", la presencia de mujeres estaba prohibida en Tortuga. La tierra era de todos, así como los barcos, al menos en su etapa inicial, cuando los usaba quien los necesitaba y luego eran devueltos al fondo común. La única propiedad privada se refería a las pertenencias personales y a la parte del botín que a cada cual correspondiera. Su comportamiento mutuo era de total lealtad, los hermanos no se robaban entre sí, ni se engañaban, trampeaban u ocultaban parte del botín; estas virtudes de solidaridad anarquista durarían lo que duró la primitiva versión de la sociedad bucanera, más o menos hasta 1670; posteriormente algo de ello permaneció, pero encontrarse en compañía de filibusteros podía ser tan peligroso como cualquier callejón de La Habana.

El aprendizaje se realizaba a través de un proceso denominado *matalotaje,* en el que un aprendiz era puesto a cargo de un veterano, al que debía servir durante dos años. En ese período el aprendiz recibía la mitad de botín que un filibustero. Al concluir ese tiempo, el consejo votaba sobre su admisión.

Tampoco usaban de tales cosas como nombres o apellidos, recibiendo únicamente apodos. Sus orígenes, como ya sabemos, eran variados; pero una buena parte de ellos eran nada menos que españoles renegados, en su mayoría antiguos sirvientes.

Entre sus costumbres cabe destacar la estrafalaria manera de vestir; empleaban la ropa habitual de aquellos tiempos, camisa y pantalones con botas de cuero y pañuelo o sombrero, en general bastante desastrados, añadiendo a los mismos algunos elementos de fantasía, como prendas de seda, casacas recamadas en oro, pendientes, collares de perlas, brazaletes, etc. La mayor parte de esos adornos eran de origen femenino, claro que nadie se burlaba de ellos por esos pequeños detalles. Sus armas consistían en el consabido machete, cuchillos, mosquetes y pistolas.

En la primera época de los filibusteros, cuando la herencia bucanera se dejaba sentir más fuertemente, el cargo de capitán (como todas las decisiones importantes) se resolvía mediante elección democrática; esto acabaría con los grandes líderes como Mansveldt, Morgan o Granmont, cuando no puede hablarse ya de verdaderos bucaneros. Su misión era conducir el navío al punto escogido entre todos y dirigir a la tripulación en combate, único momento en el que su autoridad era indiscutida y podía disponer de la vida de sus compañeros. También se ocupaba de los prisioneros, pero no podía disponer de su destino. Comía lo mismo que el resto de la tripulación y carecía de intimidad. En realidad, lo primero que preguntaban los piratas tras rendir un mercante, era si el capitán se portaba honradamente con su tripulación; si los marineros prisioneros contestaban entonces que se comportaba como un tirano, recibía inmediatamente treinta y nueve latigazos administrados por sus propios hombres.

A partir de la segunda mitad del siglo XVII aparecen ya capitanes con tripulaciones fijas, cada vez más parecidas en todos sus detalles a las que surcaban el Caribe en los navíos de guerra, como será el caso de los corsarios. El otorgamiento de patentes de corso a los capitanes refuerza también su autoridad.

La ley de a bordo

El primer punto a tratar antes de emprender una expedición consistía en reunir el número de alimentos suficientes para la misma, generalmente carne ahumada, así como abundante ron para el viaje. Solucionado este problema, acababan poniéndose de acuerdo sobre el objetivo de la empresa y el modo de realizar el reparto. Dentro del mismo había que atender a los gastos, como eran los sueldos del carpintero (alrededor de 150 pesos) y el cirujano (unos 250, pero pagaba las medicinas de su bolsillo), así como las partes que corresponderían al capitán y a los diversos oficiales. Generalmente correspondía media parte para los aprendices, una para cada marinero, dos para el capitán y otras dos para el contramaestre. Este último personaje era el responsable de la tripulación, su misión consistía en mantener la disciplina a bordo, ser el primero en el abordaje, elegir, almacenar y repartir el botín y servir de árbitro en los duelos. El cargo era también, como el del capitán, electivo. Ambos puestos podían ser renovados en cualquier momento, excepto en combate. Si tras una reunión electiva la tripulación no se ponía de acuerdo, usualmente se separaban sin mediar rencor entre las partes. Sólo en los casos de amarga enemistad, o de excelente labor conspirativa, acababan en duelos estas situaciones. Prácticamente nunca se dieron estos casos entre verdaderas tripulaciones bucaneras.

Los duelos y situaciones de enconada e irresoluble enemistad a que nos hemos referido, de no poder ser compuestas por el contramaestre, acababan con un duelo singular por lo general utilizando machetes. Más adelante y a imitación de los duelos entre caballeros comenzarán a utilizarse pistolas.

La ley de a bordo era entonces solemnemente jurada por todos ante una biblia y un vaso de ron; si no había biblia, podía sustituirse por un hacha de abordaje o un crucifijo; si no había ron... ¿bromeas? Toda la ceremonia quedaba recogida en un acta donde se incluían las firmas (**X** o gotas de sangre) de cada uno de los filibusteros.

Los botines procuraban conseguirse, evidentemente, lo mayores posibles, exigiéndose a veces a las poblaciones asaltadas el llamado *tributo de quema,* una cantidad variable que debía ser entregada a los filibusteros dentro de cierto plazo mientras ellos continuaban en la población; era cuestión de los vecinos de dónde sacaban ese dinero. Los esclavos tomados prisioneros se consideraban por lo general parte del botín y muy raramente se les ofrecía la oportunidad de unirse a ellos o liberarles. El resto de prisioneros recibía un trato de lo más variable, según el capricho o inclinación de los filibusteros. Antes de 1650 los españoles eran casi invariablemente asesinados; más tarde, según la opinión de los jefes. El *Olonés* y su socio Miguel *el Vasco* nunca hacían prisioneros. Otros pedían rescate por ellos, les invitaban a unirse a sus filas o les dejaban en paz.

Gracias a la labor de Alexandre Exquemelin, disponemos de la escritura de reparto realizada por Morgan previamente al saqueo de Panamá. En ella observamos por primera vez un ejemplo de porcentaje fijo del botín (no ya por partes) como premio para el capitán; esto solía hacerse, excepto en situaciones de gran confianza, para que los capitanes no masacrasen a su tripulación quedando su parte bastante ampliada (en realidad la de todos los supervivientes) al quedar menos entre quienes repartir:

"Hizo después juntar a todos sus oficiales para que firmasen una escritura de acuerdo en la que se estipulaba que sacaría para sí solo la centésima parte de todo lo que ganasen, y cada capitán la porción de ocho marineros por los gastos de cada navío, además de la que le tocaba, para cada cirujano, fuera de sus gajes ordinarios, doscientos pesos, por su caja de medicamentos, a cada carpintero cien pesos, también de más a más de lo ordinario. Estipularon los premios más altamente de lo que en la primera parte de este libro dijimos; pues por la pérdida de las dos piernas señalaron 1500 pesos o quince esclavos, dejándolo a su elección; por las dos manos 1800 pesos o dieciocho esclavos; por una pierna, fuese derecha o izquierda 500 pesos o seis esclavos; por cualquier mano, otro tanto que por otra pierna; por un ojo, 100 pesos o un esclavo; para el que se señalara generosamente en alguna batalla, como sería entrando en algún castillo, o bien derribar la bandera española y enarbolar la inglesa, 50 pesos. Sentaron por principio que todos estos adelantamientos, recompensas y gajes, se pagarían a expensas del primer expolio, según las ocurrencias de los que debían ser premiados o pagados."

Ofrecemos a continuación otro modelo más elaborado de *Ley de a bordo,* la de la tripulación dirigida por el pirata Bartholomew Roberts en 1720; es un ejemplo tardío, recogido por Daniel Defoe en su *"Historias de Piratas",* pero sumamente representativo de este tipo de acuerdos:

*"**1º**. Todos y cada uno de los hombres dispondrán de igual voto en los asuntos que se presenten, así como igual derecho a las provisiones y al licor, de los que se podrá utilizar a placer, hasta que una posible situación de escasez haga necesario para el bien común que se vote su racionamiento.*

2º. Todos y cada uno de los hombres serán justamente llamados por turno al reparto de su porción del botín, teniendo derecho además de ello a ser repuesta su vestimenta a cargo de tal botín. Pero aquel que defraudare a la compañía incluso en el valor de una pieza en plata, joyas o dinero, será entonces abandonado en una

isla desierta. A quien robare a otro se le cortarán nariz y orejas y será abandonado en una costa donde sea seguro que encuentre penas e infortunios.

***3º.** Ninguno jugará por dinero, ya sea con cartas o con dados.*

***4º.** Luces y velas se apagarán a las ocho de la tarde y si cualquiera de la tripulación desea beber tras esa hora, lo hará en cubierta y sin luces.*

***5º.** Todos y cada uno de los hombres mantendrán sus armas, machete y pistolas, en todo momento limpias y listas para ser utilizadas.*

***6º.** No se permitirá entre ellos muchacho alguno ni tampoco mujer. Cualquiera que fuere sorprendido seduciendo y llevando a bordo a una hembra disfrazada, sufrirá la muerte por ello.*

***7º.** A quien desertare del barco o de su alcázar en tiempo de batalla será castigado con la muerte o abandonado en una isla desierta.*

***8º.** Ninguno peleará con otro a bordo del barco, sino que las disputas serán decididas, una vez en la costa, por medio de la espada o la pistola y de esta manera: a la voz de aviso del contramaestre, cada uno de ellos, previamente puestos espalda contra espalda, se girará disparando inmediatamente. A quien así no lo hiciere, el contramaestre le golpeará en su mano, haciéndole soltar el arma. Si ambos fallasen su disparo y se echase mano de los machetes, aquel que hiciere brotar la primera sangre será declarado vencedor.*

***9º.** Nadie hablará de abandonar hasta que no se haya logrado un botín de 1000 £ por cabeza. Cualquiera que sufriese incapacidad o pérdida de una extremidad en acto de servicio recibirá 800 piezas de a ocho del fondo común y proporcionalmente para heridas menores.*

***10º.** El capitán y el contramaestre recibirán cada uno de ellos dos partes del botín; el maestre artillero y el cabo de mar, una parte y media; todos los demás oficiales, una parte y un cuarto y el resto de los caballeros de fortuna, una parte cada uno.*

***11º.** Los músicos descansarán únicamente por derecho los domingos y en cualquier otro día si se les concediese como favor."*

El reparto del botín y los tesoros enterrados

Era llevado a cabo por el contramaestre y se hacía tan pronto como fuera posible tras el combate. Tras descontar los gastos comunes el dinero se repartía a partes iguales (ya sabemos que algunos personajes tenían dos, una, media, etc. también se tenían en cuenta entonces las posibles cantidades adelantadas a cada marinero) y luego se subastaban las mercancías. Estas mercancías se vendían luego a los contrabandistas o a los mercaderes de las guaridas piratas, donde sus ilegítimos propietarios recibían una ínfima parte de su valor real.

Habitualmente regresaban a puerto, si todo había ido bien, con el equivalente al salario de uno o más años de un trabajador cualquiera de su país natal... lo que no garantizaba diversión durante demasiado tiempo en los puertos frecuentados por piratas. Ese es el origen de las leyendas sobre fabulosos tesoros que los grandes capitanes piratas habrían enterrado, leyendas surgidas ante la imposibilidad de creer que cualquiera de aquellas grandes fortunas pudiese ser gastada en uno o dos meses de permanecer en tierra dándose la gran vida. Pues era cierto; no se daban casos de tesoros enterrados; a lo sumo, de tesoros sumergidos, provenientes de los abundantes naufragios de la zona.

Algunos precavidos *"echaban el ancla"* retirándose con un buen pellizco, generalmente utilizado en abrir una taberna, uno más de los frecuentes, ruidosos y peligrosos lugares de cita de las tripulaciones piratas. Otros compraban una granja o plantación y, los menos, regresaban a su patria con una respetable cantidad en metálico.

Comportamiento en sociedad

Tortuga era la base de recalada; allí donde se repartían usualmente los botines (tras conceder su décima parte al gobernador... si estaban de humor) y donde se gastaban alegremente en pocas semanas. Garitos, tabernas y prostíbulos abundaban en la guarida filibustera y estos piratas, a diferencia de sus predecesores bucaneros, sí que permitían que hubiese mujeres en la zona, aunque no fueron mujeres blancas hasta 1664, sino negras, esclavas o no. Los entretenimientos habituales consistían en beber hasta caer redondos, comer hasta reventar, fornicar hasta el agotamiento, bailar, cantar, jugarse fortunas a las cartas, ejercicios de fuerza o destreza (echarse pulsos con hierros candentes como topes, ejercicios de puntería a lo *Guillermo Tell,...*), primitivas versiones de la ruleta rusa en las que los piratas se encerraban en una habitación oscura y comenzaban a disparar, obligar a los prisioneros a jugarse la vida a los dados... Nada apto para niños, por supuesto.

El acceso a otros puertos, incluso españoles, también era posible. Divididos en pequeños grupos, disimulando su exceso de armas y ofreciendo algún que otro pequeño soborno, podían encontrar entonces lugares apropiados donde realizar pequeñas reparaciones, adquirir

provisiones o lograr información. El nivel de peligrosidad variaba, evidentemente, según la disposición del gobierno colonial hacia los piratas en general... o hacia *esos piratas* en particular. No debe sorprender demasiado que el carácter de un puerto aliado pueda cambiar de un día para otro al recibir un nuevo gobernador, nuevas instrucciones, una mejor oferta, etc.

Delitos y faltas

Entre los delitos más graves se encontraba el de ocultar parte del botín; también el de engañar en el juego, desertar en el transcurso de una expedición, matar a un hermano o no tener las armas listas en el momento del abordaje. A otro nivel estaban infracciones menos graves, como fumar a bordo de un barco, pelear con un hermano o forzar a una mujer honesta (tras los ataques a las poblaciones debía de imperar la ficción de que ninguna mujer lo era, visto su comportamiento con ellas; tal vez fuese una regla sólo observada durante la primitiva época bucanera). El contramaestre era quien se encargaba de administrar los oportunos castigos. Estos podían consistir en arrojar al mar al homicida atado a su víctima, desembarcarle en un islote rocoso que quede cubierto por la marea horas más tarde o abandonarle (el término concreto era *maroon,* corrupción de la palabra española *cimarrón*) en una pequeña isla desierta con un frasco de pólvora, una botella de agua y una pistola. Algunos eran encontrados por otros navíos, por los indios o por compañeros piadosos al cabo de un tiempo. Alexander Selkirk, cuyo caso sirvió de modelo a Daniel Defoe para su *Robinson Crusoe,* fue sometido a este castigo en una isla del Pacífico y tardó siete años en ser rescatado; en realidad tampoco gozó de la compañía de ningún *Viernes*.

Castigos de menor entidad eran la privación de todo o parte del botín, ser pasado por la quilla (consistía en ser arrastrado, una o más veces, y atado con cuerdas bajo el buque de forma que recorriese su parte sumergida a lo ancho, la espalda del pobre marinero se veía entonces golpeada contra el sinfín de moluscos que se habían adherido a la tablazón del barco, pudiendo quedar bastante malherido; verse obligado a trepar al palo mayor con mal tiempo y ser azotado, un castigo tenido por demasiado odioso, ya que recordaba a la armada real; nunca se sobrepasaba la cifra de diez latigazos (a diferencia de la marina, donde lo usual eran 39, *La Ley de Moisés;* pero llegándose a aplicar doscientos o más, según el humor del capitán). El castigo cinematográficamente famoso de caminar la plancha no fue, sin embargo, practicado jamás y las primeras referencias que tenemos sobre él vienen de los piratas malayos del siglo XIX.

Barcos y banderas negras

¡Por fin llegamos a este tema! Comenzamos por los barcos; en un principio se utilizaron embarcaciones poco mayores que las barcas, muy ligeras y maniobreras; pero con poca capacidad para llevar artillería. Esto no importaba demasiado a los filibusteros, ya que su táctica usual consistía en acechar el paso de los mercantes ocultos tras algún accidente de la costa, caer de improviso sobre la presa y realizar una descarga cerrada de sus mosquetes. Más adelante se preferiría ir utilizando los barcos capturados, cada vez mayores, a los que se retiraba todo elemento superfluo y, si era necesario, se reforzaba para que admitieran el uso de artillería. Más detalles sobre todo tipo de navíos, embarcaciones, comportamiento a bordo y tácticas usuales de abordaje y combate naval en el Libro denominado *Cuaderno de Bitácora. Barcos y Navegación.*

Las banderas se utilizaban para comunicarse con sus posibles presas, enviándoles mensajes que las llenasen de espanto y terror, logrando así una rendición rápida y sin problemas para ninguna de las partes. A partir de 1680 se utilizará una bandera roja con un jabalí o calavera dibujados en su centro, esto significa que todavía tienen algo de tiempo para rendirse; por el contrario, si la bandera alzada era solo roja, eso quería decir que la lucha era sin cuartel. La rendición a tiempo solía suponer que sólo la carga sería saqueada y no las pertenencias personales de marineros o pasajeros. Todos ellos recibían entonces la oferta de unirse si lo deseaban a la tripulación pirata, dándose a veces el caso de que un desafortunado y cotizado profesional (doctor, carpintero, piloto, intérprete,...) fuese obligado a navegar en adelante con los piratas; en ocasiones se solicitaba testimonio escrito, veraz o no, sobre el carácter forzado de esta asociación. Las banderas de color negro eran de origen más antiguo, ya que venían utilizándose desde el siglo XVI y de manera alternativa junto con la roja.

Tras la época de los filibusteros, los piratas de la edad del ocaso, emplearían banderas negras (la famosa *"Jolly Roger"*) con diferentes diseños, verdaderos escudos de armas personalizados, con la finalidad de que las presas supieran quién era el que les atacaba. De nuevo, si tras poder observar el pabellón del pirata no se rendían, el pabellón era sustituido por una bandera completamente roja: el tiempo de la rendición había pasado y la lucha seria sin cuartel.

La captura

Desde los primeros días de la piratería, los españoles fueron implacables con los perros de la mar. Ante la avalancha de aventureros en busca de oro que padecían sus ciudades portuarias, apenas si hacían distinción entre corsarios o piratas: hostiles y protestantes, se les consideró carne de horca como a

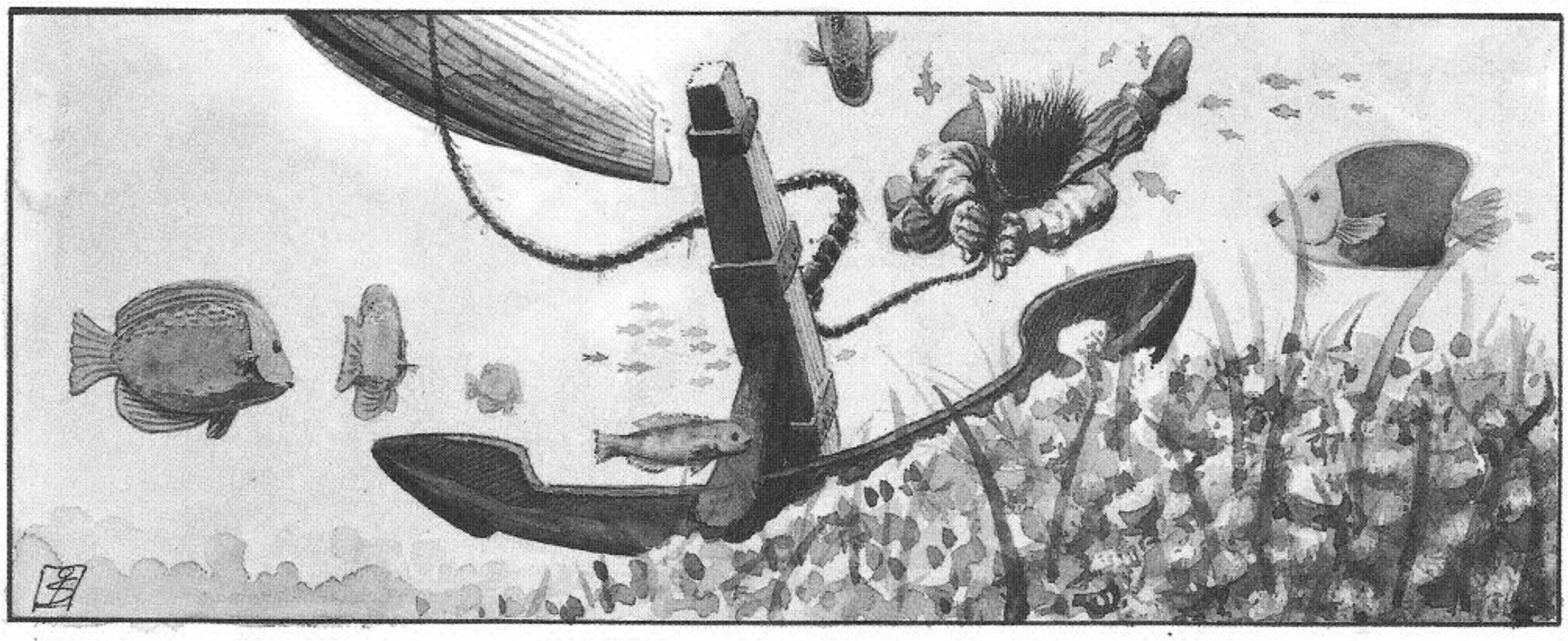
cualquier otro ladrón o hereje. Cada vez que un pirata caía en manos españolas su destino no era otro que la ejecución. Jean Florín (o *Florentino*), el primer pirata americano conocido fue un pionero también en este aspecto.

Un ejemplo de sentencia lo encontramos en la condena impuesta a Domingo Gondi, florentino y capitán de la galeaza francesa *Crezen* y capturado por don Alvaro de Bazán. Gondi junto con doce de sus hombres fueron ahorcados. Los pilotos recibieron 100 azotes y pena de galeras por seis años.

Posteriormente, a principios del XVII, se consideró más oportuno enviar a los cabecillas a España, como fue el caso de Richard Hawkins o Rock "El Brasileño". Pero este procedimiento suponía una serie de gastos para la Corona y fue anulado a partir de 1.672 con el fin de no mermar aún más las arcas reales. A partir de esa fecha, las autoridades coloniales recibieron órdenes expresas de encargarse de administrar justicia ajusticiando *in situ* a los piratas capturados. Sólo se enviaría a España a los condenados a galeras. Cuando un gobernador incumplió estas órdenes se le aplicó el correspondiente castigo, como fue el caso del de Yucatán, que envió a algunos piratas a cumplir pena de trabajos forzados en las obras de fortificación de La Habana. Se llegó incluso a imponerles multas de 1.000 pesos.

Por tanto, durante estos años, los propios piratas pudieron ver el destino que les aguardaba. Esta era una de las razones de su fiereza en la lucha: si los españoles les capturaban no podían esperar clemencia alguna.





Los Protagonistas

Cronología

Finales del siglo XV y siglo XVI

1493. Cristóbal Colón regresa de su primer viaje al Nuevo Mundo con la noticia de haber llegado a la India navegando hacia Occidente.

1494. Tratado de Tordesillas.

1506. Barcos franceses operan en el Caribe.

1521. Juan Florín captura el tesoro de Moctezuma.

1538. Primer intento pirata de conquistar La Habana.

1542. Los holandeses comienzan su comercio en el Caribe.

1543. Saqueos del señor de Roberval en Rancherías, Santa Marta y, al año siguiente, Cartagena.

1553. Enrique II de Francia concede a François le Clerc la primera patente de corso para actuar en América.

1554. Jacques Sore se apodera de Santiago de Cuba.

1555. Jacques Sore incendia Santa Marta y toma La Habana.

1559. Martín Cote toma Santa Marta. Campeche es asaltada.

1560. Martín Cote toma Cartagena.

1561. España organiza el sistema de flotas o de *navegación en conserva*.

1562. Primer viaje de contrabando de John Hawkins. Expedición de Ribault a Florida.

1564. Segundo viaje de contrabando de John Hawkins. Nuevas expediciones francesa a la Florida con Goulaine de Laudonnière y Ribault.

1565. Menéndez Avilés arrasa los establecimientos franceses en la Florida.

1566. Expedición de contrabando de Lowell con Drake como segundo.

1567. Tercera expedición de Hawkins.

1568. Derrota de Hawkins en San Juan de Ulúa.

1572. Primera expedición de Drake.

1580. Drake regresa a Inglaterra tras dar la vuelta al mundo y es nombrado sir.

1584. Primera expedición de Raleigh a Virginia.

1588. Desastre de la Invencible. Cavendish regresa a Inglaterra tras su circunnavegación de la Tierra.

1592. Expediciones de Frobisher, Hawkins, Cumberland y Cavendish.

1595. Expedición de Hawkins y Drake. Muerte de Hawkins, asalto a San Juan, Riohacha y Guayana.

1596. Fracaso de Drake en Panamá, muere en Portobelo.

1598. Cumberland toma San Juan.

Siglo XVII

1601. Parker toma Portobelo.

1617. Expedición de Raleigh a El Dorado.

1618. Desastre de Raleigh, su ejecución en Guayana.

1621. Se funda la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales.

1623. Comienza el asentamiento anglofrancés en San Cristóbal.

1624. Jakob Willekens toma Bahía. St. Kitts es colonizada por los ingleses.

1625. Balduino Enrico toma San Juan.

1627. Barbados es colonizada por los ingleses.

1628. Piet Heyn se apodera de la flota de la plata. Nevis es colonizada por los ingleses.

1629. Cornelius Goll, alias Pata de Palo, fracasa en su intento de tomar La Habana.

1630. Hauspater toma Santa Marta. Los bucaneros se trasladan de su base original de la Española a Tortuga. Primera operación española de limpieza de bucaneros en la Tortuga.

1632. Antigua y Montserrat son colonizadas por los ingleses.

1633. Cornelius Goll y Diego Mulato se apoderan de Campeche.

1635. Nace Henry Morgan.

1642. William Jackson saquea Maracaibo.

1654. Nueva operación española de limpieza en la Tortuga.

1655. Los ingleses conquistan Jamaica y Gauson se apodera de Santa Marta.

1659. Asalto filibustero a Santiago de los Caballeros. Myngs destruye Cumaná y ataca Puerto Cabello y Coro.

1662. Myngs toma Santiago de Cuba y Campeche. Mansveldt saquea Santiago de Cuba.

1663. Mansveldt y Morgan saquean Campeche. Barnard hace lo mismo con Santo Tomás.

1664-71. Sir Thomas Modyford gobernador de Jamaica.

1665. Mansveldt saquea Sancti Spiritus y toma Santa Catalina (Providence).

1667. Morgan asalta Puerto Príncipe y Portobelo. Muerte de Mansveldt, es sucedido por Morgan como líder pirata.

1668. El Olonés toma Maracaibo y Gibraltar.

1668-71. Unos 2500 hombres de Jamaica se unen a los bucaneros.

1669. Morgan asalta Maracaibo y Gibraltar. Coz y Duncan asaltan Santa Marta.

1671. Morgan arrasa Panamá. El gobernador Sir Thomas Modyford es reemplazado por Sir Thomas Lynch y enviado a Inglaterra como prisionero, debiendo responder del ataque a Panamá, pero es pronto enviado de regreso.

1672. Henry Morgan es también enviado a Inglaterra por la misma razón, pero será nombrado caballero y enviado a Jamaica. *Lorencillo* se apodera de Campeche.

1674. Primeras Ordenanzas de Corso para los corsarios españoles en América. Quiebra la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales.

1674-82. Sir Henry Morgan teniente gobernador de Jamaica.

1678. Lewis Scott asalta campeche. Granmont saquea y ocupa Maracaibo y Gibraltar.

1679. Fransquenay fracasa en su intento de tomar Santiago de Cuba.

1680. Portobelo, Coquimbo, Cumaná y La Guaira son asaltadas.

1681. Sharp saquea Puerto Caldera. El reverendo Lancelot Blackburne, más tarde arzobispo de York, navega con los bucaneros.

1682. Nace Bartholomew Roberts.

1683. *Lorencillo,* Granmont y Van Horn toman Veracruz.

1685. *Lorencillo* y Granmont toman Campeche.

1687. Davis y otros asaltan Guayaquil.

1688. Muere Sir Henry Morgan.

1690. Cussy asalta Santiago de los Caballeros.

1691. Operación española de limpieza en Cap Français.

1692. Gran terremoto en Port Royal, Jamaica.

1694. Ducasse asola la costa jamaicana. Derrota de una fuerza francesa en Carlisle Bay.

1697. Expedición del barón de Pointis contra Cartagena, prácticamente la última gran hazaña filibustera.

Siglo XVIII

1702. Gant toma Trinidad en Cuba. Se activa el corso español en América.

1715. Tratado de Utrecht. Acaba el filibusterismo y renace la piratería.

1716. *Barbanegra* se dedica a la piratería.

1718. Muerte de *Barbanegra.* Woodes Rogers llega a las Bahamas como gobernador, se aprueba un Acta de Perdón. Richard Worley y Howel Davis se dedican a la piratería.

1719. Bartholomew Roberts se dedica a la piratería.

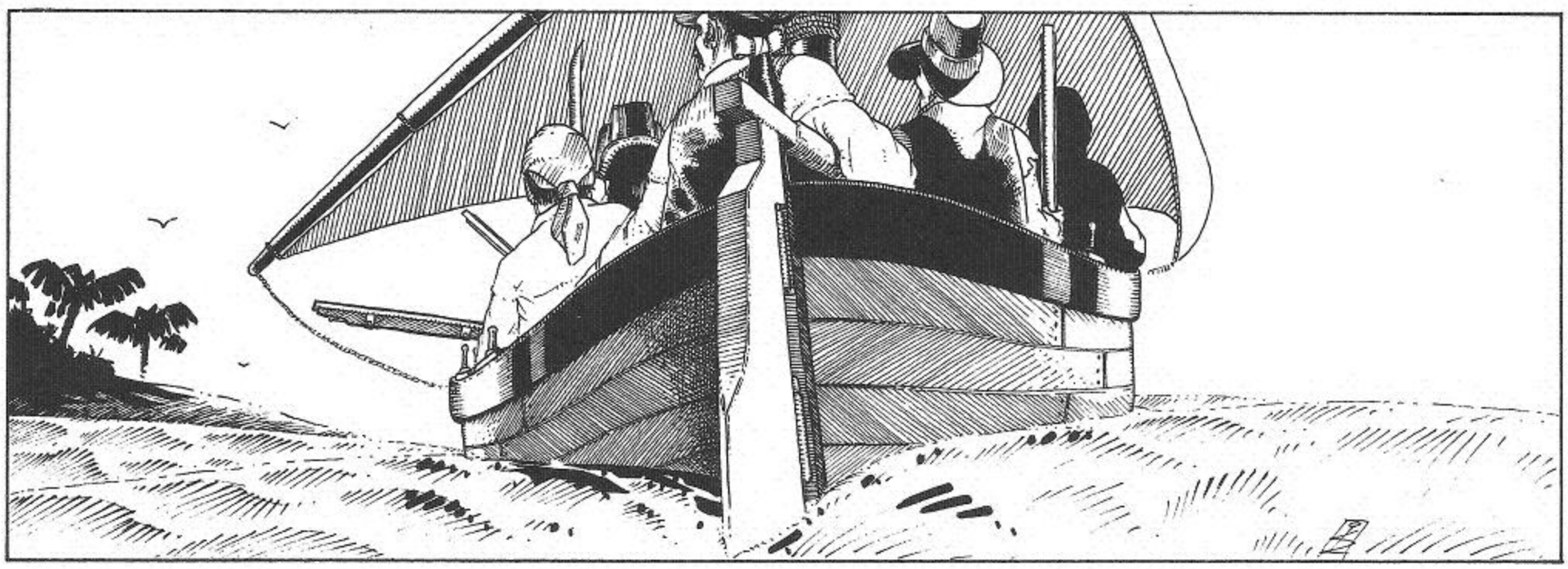
1720. Charles Vane y Jack Rackham son colgados.

1721. George Lowther se dedica a la piratería.

1722. Muerte de Bartholomew Roberts tras capturar unos 400 navíos a lo largo de su carrera. Cuarenta y dos piratas colgados en Jamaica.

1723. Varios piratas colgados en Antigua; otros once serán ejecutados allí mismo más adelante.





La Epoca y sus Gentes

Mientras tanto en Europa

La situación caribeña no fue durante este período de tiempo más que el reflejo de las fuerzas y tensiones existentes en la política europea. Como material informativo y también como una ayuda más a la hora de crear ambiente, ofrecemos un breve repaso de los hechos históricos más destacados en la historia europea de la época, centrándonos en los países que actuaban en el Caribe: España, Inglaterra, Francia y Holanda. Para **¡Piratas!** los datos históricos más importantes son aquellos que hacen referencia a las guerras o alianzas propias de cada momento y restringiéndonos al ámbito que nos compete: el Caribe. Si deseas ampliar el espectro geográfico del juego, desarrollando en Europa parte de él, te recomendamos que acudas a una biblioteca... en la medida que te interese la exactitud histórica.

España

Los diferentes reinos o Coronas de España (Corona de Castilla, Corona de Aragón, Reino de Navarra) estrenarán una nueva dinastía al comienzo de esta época. Desde 1516 a 1556 reinará **Carlos I**, que en 1519 será además elegido emperador del Sacro Imperio Romano Germánico (aproximadamente Austria y la Alemania actual, más algunos territorios adyacentes). Merced a la cuidadosa política matrimonial de sus antecesores, los reyes Católicos, reúne sobre su cabeza las coronas de muy diversos países, entre ellos Nápoles y Sicilia, los territorios ahora correspondientes a Bélgica (Flandes, Brabante, Artois) y las provincias holandesas, Borgoña y el Franco Condado; las diferentes coronas españolas y el dominio sobre todas las tierras descubiertas en América, a las que pronto se agregarán los imperios azteca (1521) e inca (1532). Las

guerras con Francia son continuas durante esta época, resultando en general favorables para España.

Durante su reinado se produce el estallido religioso denominado Reforma (ver más adelante en el apartado denominado *La Religión)*, un conflicto que aunaría enemistadas religiosas y políticas comenzando una serie de guerras que serían constantes en la política europea hasta el siglo XVIII. Con la reforma aparecen los protestantes, cristianos que ya no se consideran sujetos a la suprema autoridad del papa; incluso el mismo rey de Inglaterra, Enrique VIII, aliado de España en sus guerras contra Francia, aprovechará el conflicto para separar la Iglesia de su país del régimen romano, nombrándose a sí mismo cabeza de la Iglesia de Inglaterra, o Iglesia anglicana a partir de entonces.

En 1544 estallará el inevitable conflicto entre protestantes y católicos en el seno del Imperio. La guerra continuará durante varios años entre los protestantes, agrupados en la Liga de Smalkalda y con apoyo del católico rey francés y los católicos. Finalmente, en 1555 se llegará a la Paz religiosa de Augsburgo, que aportaba igualdad de derechos a ambas comunidades religiosas. El emperador abdicará, repartiendo sus posesiones entre su hermano Fernando, el nuevo emperador, y su hijo Felipe.

Felipe II de España, Su Católica Majestad, reinará de 1556 a 1598. Se hace cargo del gobierno tras la abdicación de su padre, apareciendo como el monarca más poderoso del continente. En 1559 y por medio de la Paz de Cateau-Cambrésis, Felipe obliga a Francia a renunciar a toda reivindicación en Borgoña e Italia. En la batalla naval de Lepanto vence a los turcos. El momento de máxima gloria lo consigue cuando anexiona Portugal a España gracias a una unión personal (el rey Portugués, Sebastián, había muerto sin descendencia en Marruecos en el transcurso de una desafortunada expedición).

Felipe es un enemigo convencido del protestantismo. Su política está predominantemente determinada por su celo en conservar y ampliar el poder y la gloria de la Iglesia Católica y por su celo en mantener la hegemonía española, ya que está convencido de su misión divina como soberano, reforzándose continuamente en imponer el absolutismo incondicional. Crea una compleja organización burocrática que obedece a su mando, raramente abandona España y, rodeado de una serie de consejeros, intenta dirigir su imperio desde su propio despacho. Durante su época, las costumbres, moda y etiqueta palaciega española influyen en toda Europa, así como el arte y la cultura e incluso las tácticas militares. Su matrimonio con la reina María I Tudor *la Católica* de Inglaterra, debía unir ambas coronas y los Países Bajos; sin embargo, este plan fracasó ya que María murió en 1558 sin llegar a tener descendencia. Mantendrá luego relaciones amistosas con Isabel I, hermanastra y sucesora de María; Felipe está también dispuesto a casarse con ella. En principio el rey tolera que Isabel aproveche la situación política, por medio de la ayuda secreta a sus enemigos, los rebeldes de los Países Bajos, dejando además sin castigo a las naves piratas inglesas. Sin embargo, cuando durante los años siguientes a la Noche de San Bartolomé (la famosa masacre de hugonotes) llega a un entendimiento con Francia y, por otra parte, Isabel acuerda un tratado con los rebeldes de los Países Bajos (1585), Felipe se prepara para una gran empresa naval contra Inglaterra; bajo el mando de Alonso de Medina Sidonia, su Armada parte en 1588 con el objetivo de transportar las tropas de Alejandro Farnesio, situadas en los Países Bajos, a las costas inglesas. La destrucción de la Armada por las tormentas y los corsarios ingleses representa un duro golpe para España. Con su política ultracatólica, Felipe interviene en 1590 en las luchas francesas por el trono. Su general Alejandro de Parma, penetra en Francia. Sus tropas apoyan al enemigo de Enrique IV. En 1598, Felipe acuerda una paz con Francia en Vervins.

Ya enfermo, Felipe tiene que reconocer antes de su muerte que ha fracasado en sus intentos de lograr el control total en Europa así como en sus pretensiones de reprimir el protestantismo. Inglaterra se ha convertido en defensora de la fe reformada y se vislumbra la supremacía naval inglesa. En Francia, la unidad nacional se encuentra por encima de las diferencias religiosas y los Países Bajos obtienen la libertad religiosa y la independencia por medio de las armas. A pesar de que España, como potencia soberana europea, aún comprende la Península Ibérica, las posesiones italianas, la zona sur de los Países Bajos y el Franco Condado, la economía española está sumida en la bancarrota, contrariamente a otros estados europeos que experimentan un gran auge, la deuda estatal española asciende a 100 millones de ducados. En el país dominan la penuria y la miseria.

Felipe III, sucederá a su padre en 1598, reinando hasta 1621. Licenciará a los consejeros de su padre, otorgando la dirección del estado durante los siguientes veinte años a don Francisco Gómez de Sandoval y Rojas, duque de Lerma.

La corrupción moral fue especialmente grande bajo este primer ministro que se enriqueció personalmente sin freno alguno, ejerciendo el más desvergonzado nepotismo. Los años de paz que vivió el país desde 1609 no fueron aprovechados para conseguir la reorganización económica y militar que era tan necesaria y ello a consecuencia de la corrupción gubernamental y la desidia del rey. En política interior continúa el desarrollo del absolutismo.

Debido a la imposibilidad de su integración religiosa, cultural y social y a los posibles contactos con los turcos y los piratas berberiscos, entre 1609 y 1611 se procedió a la expulsión de los moriscos. Con ello, la nobleza terrateniente perdió a sus mejores trabajadores y arrendatarios, sus tierras permanecieron sin cultivar y la industria y la agricultura decayeron aún más. Las ciudades y las aldeas se despoblaron y los ingresos del estado bajaron como consecuencia del enorme declive económico.

Durante este reinado continuaron las hostilidades con Francia e Inglaterra. Felipe III apoyó a los irlandeses en su lucha contra Inglaterra y la flota inglesa, por su parte, atacó varios puertos españoles, como La Coruña. Sin embargo, al subir al trono Jacobo I de Inglaterra y Enrique IV de Francia mejoraron de manera considerable las relaciones con ambos países.

En los Países Bajos continuó la lucha en apoyo de la princesa Isabel Clara Eugenia; aunque las tropas españolas consiguieron resonantes éxitos al mando de Ambrosio de Spínola, en 1609, agotados ambos bandos, se llegó a la Tregua de los Doce Años. En Italia y el Mediterráneo, la enérgica y hábil política de varios virreyes de Nápoles y Milán mantuvo la situación favorable a España, que rechazó además varios ataques de turcos y berberiscos. En virtud de los compromisos contraídos con el emperador Fernando II, Felipe III intervino en la Guerra de los Treinta Años, con buena fortuna, al menos durante los primeros tiempos de la misma.

Felipe IV, rey de España desde 1621 a 1665. Subió al trono a los dieciséis años. Inclinado a los placeres y amante de la ostentación, no poseía el temple del soberano que el país necesitaba para contener su ruina, aunque era más inteligente que su padre Felipe III. Su favorito y primer ministro, el conde de Olivares, dirigió los negocios del estado. Personalmente desinteresado, intentó contener el desmoronamiento nacional, actuando enérgicamente a través de comités especiales. Sin embargo, la política de gran potencia que quiso seguir, con las guerras que tantas pérdidas produjeron, ocasionaron la elevación de impuestos y gastos especiales. Como consecuencia de la penuria existente en el país y de las usurpaciones de los derechos de los reinos periféricos, estallaron varias rebeliones en Aragón, Vizcaya, Andalucía y particularmente en Cataluña, donde la revuelta separatista (1640-1652) fue alentada por el cardenal Richelieu. Portugal se sublevó así mismo y rompió su unión con el rey de España, coronando al duque de Braganza con el nombre de Juan IV.

En 1621, Olivares reanudó la guerra contra los Países Bajos, actuando también en la Guerra de los Treinta Años al lado de los Habsburgo austríacos. El y Richelieu renovaron la antigua rivalidad franco-española. Finalmente Felipe IV tuvo que aceptar definitivamente la independencia de la zona norte de los Países Bajos en la Paz de Westfalia, a pesar de las victorias de Ambrosio de Spínola (toma de Breda) y del nuevo gobernador, el cardenal-infante don Fernando. Reconoció también en 1659, por la Paz de los Pirineos, el traspaso de la preponderancia en Europa a la Francia de Mazarino, perdiendo además algunos territorios españoles (Rosellón y Cerdaña) y flamencos.

Carlos II, (1665-1700). Según las disposiciones de su padre, el gobierno tiene que ser asumido, en nombre del sucesor al trono, de cuatro años de edad, por la reina Mariana de Austria, junto con un consejo de regencia. La reina nombra inquisidor general a su confesor, el jesuita alemán Everardo Nithard. Los grandes nobles, bajo la dirección de don Juan José de Austria, bastardo de Felipe IV, se rebelan contra la influencia de Nithard, imponiendo su destitución.

Carlos es declarado mayor de edad en 1675. La reina y su nuevo favorito, Fernando de Valenzuela, que todavía siguen gobernando, tienen que retirarse en diciembre de 1676 ante una rebelión de los grandes nobles. Don Juan José se hace cargo de los negocios de estado hasta su muerte (1679). Disuelve el estrecho contacto de España con Austria y arregla también el compromiso matrimonial de Carlos II con una sobrina de Luis XIV; María Luisa de Orleans. La desfavorable Paz de Nimega no puede ser impedida, a pesar de todos sus esfuerzos. Los sucesores de don Juan José no consiguen detener la decadencia del país, tanto en lo referente a la política exterior como interior. En la Guerra de Sucesión del Palatinado (1688-1697), España entra nuevamente a formar parte de la coalición europea contra Francia. A raíz del segundo matrimonio de Carlos con Mariana de Neoburgo, que tampoco trae los hijos esperados, las grandes potencias comienzan a negociar sobre la herencia del último Habsburgo español. Tras la muerte de Carlos II estalla la Guerra de Sucesión de España entre las grandes potencias europeas. Felipe, duque de Anjou, sobrino de Luis XIV de Francia, será quien sustituya a Carlos en el trono, introduciendo en España la dinastía de los Borbones con el nombre de **Felipe V**. Como consecuencia de esta guerra, España perderá todas sus posesiones europeas, quedando definitivamente hundida entre los estados de segunda fila.

Inglaterra

Isabel I, hija de Enrique VIII, será coronada a la edad de 25 años, en 1558. Sus títulos al trono son contestados por el rey de Francia, Enrique II, que proclama reina de Inglaterra a su nuera María Estuardo, reina de Escocia. Felipe II apoyará a la reina Isabel en el convencimiento de que él, su hijo o alguna persona de su confianza se casará con ella. Así, las intrigas y

disputas entre Francia y España preservarán a Inglaterra y a su Iglesia anglicana de perder su independencia. Empleando astutamente tácticas de contención, podrá desarrollar su propia política. En 1559 se revocará la legislación católica de María Tudor, instituyéndose plenamente la Reforma. La Iglesia anglicana, un compromiso entre las concepciones católica y protestante, logrará evitar una guerra civil religiosa en el país, siendo respetados los derechos de los católicos; sólo tras la excomunión de la reina en 1570, serán puestos bajo estrictas leyes de control.

María Estuardo, después de una rebelión provocada por su matrimonio con el presunto asesino de su anterior marido, huye a Inglaterra. Allí encontrará muy poco apoyo, siendo arrestada incluso por Isabel. Aún estando prisionera, María Estuardo suponía la meta de todas las conspiraciones católicas en Inglaterra, ya que sus derechos al trono la colocaban en una estratégica posición en el caso de poder expulsar a Isabel. Comenzará entonces una rebelión en el norte de Inglaterra dirigida por nobles católicos y con el apoyo del papa, Felipe II y los jesuitas; el objetivo era destronar a Isabel coronando a María en su lugar. La rebelión fracasa y sus participantes son condenados a muerte. La reina Isabel protege a María aún en contra del parecer del Parlamento y de sus consejeros, hasta que se logra demostrar la complicidad de María en un intento de asesinato de Isabel. En 1587 será ejecutada.

Durante los últimos años de la reina, las rebeliones irlandesas se añaden a la guerra con España. Isabel I muere en 1603. Durante su época se crean las bases del predominio inglés, que convertiría al país en una gran potencia mundial; se fomenta y protege la empresa privada que devuelve a Inglaterra el pasado bienestar; las realizaciones culturales, especialmente la literatura y el teatro, adquieren un gran esplendor.

Jacobo I, hijo de María Estuardo, rey de Escocia, subirá al trono de Inglaterra (1603-1625) con el título de rey de Gran Bretaña e Irlanda. Imbuido del derecho divino de los reyes, despreciará los derechos del Parlamento. Apoyándose en la Iglesia anglicana, expulsa del país a los puritanos, quienes se refugian en Norteamérica a partir de 1620. Mantiene una mala economía, gastos ostentosos y un despilfarro general que le valen la desconfianza del pueblo y del Parlamento.

Su política exterior resulta difícil de entender. En 1604 termina la guerra con España sin obtener ninguna ganancia para su país y descuida el mantenimiento de la flota, a la que prácticamente disuelve.

Carlos I, hijo de Jacobo, reinará de 1625 a 1649. Durante todo su reinado se encontrará en una perpetua oposición con el Parlamento, en un continuo tira y afloja por ver quién regirá los destinos del país. Diversos problemas como la imposición ilegal de elevados, numerosos y ridículos impuestos, el alojamiento de soldados en viviendas particulares (a los que se debía alimentar y que cometían toda clase de desmanes) llevan a una situación tal de tirantez que Carlos gobernará sin Parlamento durante once años. A fin de no depender de los subsidios votados por el Parlamento evitará toda guerra con Francia y España.

Su política religiosa en Escocia, donde intenta imponer un sistema similar al anglicano (donde el rey es la cabeza de la iglesia) motiva que sus súbditos escoceses, presbiterianos en su gran mayoría, se rebelen contra él. Los escoceses vencerán en este enfrentamiento, permaneciendo en territorio inglés incluso después del cese de las hostilidades.

Desde 1640 a 1653 se convocará el llamado Parlamento Largo, sufriendo continuas interrupciones en su labor legislativa. Durante este tiempo va tomando cuerpo la idea de una rebelión parlamentaria. Como consecuencia de la oposición puritana y democrática se forman dos partidos en el Parlamento: los *tories* o *cavaliers,* nobles y moderados, partidarios del rey y los *whigs* o *cabezas redondas* (por su corte de pelo, los nobles lo llevaban largo), puritanos y defensores de los derechos del Parlamento.

Agotada la poca paciencia del rey, éste intenta detener a cinco de los más importantes miembros de la oposición parlamentaria despreciando todos sus derechos constitucionales. No lo consigue y debe huir al norte de Inglaterra. El país se divide en dos bandos y estalla la guerra. En el transcurso de la lucha los puritanos se dividen y un sector, formado por los congregacionalistas persigue la independencia de cualquier gobierno de tipo eclesiástico. Su dirigente es Oliver Cromwell y forman el grupo más fuerte.

Durante la guerra civil, el Parlamento inglés se une al escocés y los presbiterianos y congregacionalistas vencen al ejército real cerca de York. Después de esta victoria se concede a Cromwell la formación de un nuevo ejército, que bajo su mando adquiere una rígida subordinación y disciplina. La decisiva victoria obtenida sobre el ejército real en Naseby motiva la huida del rey a Escocia. Los escoceses entregarán a su prisionero al Parlamento inglés a cambio de 400.000 £.

Con ayuda escocesa y tras laboriosas negociaciones e intrigas, Carlos inicia una nueva guerra contra el Parlamento. Cromwell inicia su dictadura, vence a los escoceses, atrapa de nuevo al rey y le hace juzgar bajo los cargos de alta traición. Encontrado culpable, es decapitado en 1649. Cromwell suprime la Cámara de los Lores y reduce al mínimo la de los comunes, quedando instaurada la república.

Oliver Cromwell será Lord Protector de Inglaterra de 1649 a

1660 (*Commonwealth and Free State*). El país se rige por medio de un Consejo de Estado. Irlanda será sometida en el transcurso de una sangrienta campaña y Escocia sufrirá dos duras derrotas en Dunbar y Worcester. Durante esta época Inglaterra recobra su posición de liderazgo entre las naciones protestantes. En la guerra con España se logra la conquista de Jamaica; con Francia se llega a una alianza militar, apoyando a Turenne en su lucha contra España. También se conquista Dunquerque en el continente. Su hijo, Richard, se mantiene en el poder durante ocho meses, tras los cuales dimite. El general Monk, a cargo de las tropas en Irlanda, desembarca en Inglaterra en 1660 y convoca el Parlamento Largo. Las dos cámaras negocian con Carlos II, hijo del anterior monarca, que vive exiliado en Holanda, ofreciéndole el trono.

Carlos II, supone la reinstauración de los Estuardo en el trono de Gran Bretaña, reinando de 1660 a 1685. También se reinstaura el régimen de la Iglesia anglicana, suprimido por los congregacionalistas. Como consecuencia de la agudización de las diferencias religiosas muchos súbditos emigrarán a las colonias. En 1673 se promulgará el Bill of Test que prohíbe a los católicos el ejercicio de cualquier cargo político, civil o militar. El hermano de Carlos, Jacobo de York, renuncia por ello a su cargo de gran almirante de la flota. En 1665 se produce la gran plaga de peste bubónica en Londres, acabando con el diez por ciento de la población; por si fuera poco castigo, al año siguiente se produce el gran incendio de Londres.

La guerra naval con Holanda acabará en la Paz de Breda, aunque estallará una posterior guerra a la que se pondrá fin con otra paz, la de Westminster. Carlos II reinará de modo absolutista desde 1681, recibiendo abundantes subsidios de Luis XIV por permanecer fuera de sus conflictos; incluso venderá a los franceses la ciudad de Dunquerque. Antes de su muerte se había convertido al catolicismo. De nuevo, la situación de conflicto con el Parlamento comenzaba a ser insostenible.

Jacobo II, hermano del anterior y católico, elevará durante su reinado (1685-1688) a explosiva la situación. Favorece el catolicismo, intentando su restauración. Al facilitar a los católicos el acceso a los puestos que les estaban vedados y nacerle un hijo que asegura la continuación de la dinastía (dinastía, la de los Estuardo, de la que los ingleses están realmente hartos), estalla una nueva revolución. Jacobo debe huir a Francia, intenta regresar con apoyo francés, desembarcando en Irlanda en la primera de las rebeliones jacobitas; pero es derrotado por Guillermo de Orange en la batalla del río Boyne. Morirá exiliado en Francia en 1701.

En una época en la que el absolutismo se extiende por Europa, la *Declaration of Rights* inglesa consolida las formas de la monarquía parlamentaria después de cincuenta años de graves conflictos constitucionales.

Una convención del parlamento había ofrecido en 1689 la corona de Inglaterra conjuntamente a **Guillermo III de Orange** y a su esposa **María II** (hija de Jacobo), previéndose a la muerte de la reina María (1701), reinase su hermana Ana y que, al morir ésta sin sucesión, se entregase la corona a la princesa electora Sofía de Hannover (nieta de Jacobo I) y a sus sucesores.

Ana reinará de 1702 a 1714, bajo su reinado Inglaterra interviene en la Guerra de Sucesión española y en 1707 se realiza la Unión de Inglaterra y Escocia formando el reino de Gran Bretaña con un Parlamento común. En 1708, Jacobo III, durante la segunda rebelión jacobita, fracasa en un intento de desembarco en Escocia con ayuda francesa. Al morir la reina, Jorge, elector de Hannover, será propuesto como rey; nunca aprenderá a hablar inglés, permitiendo al Parlamento que rija como guste los destinos el país mientras se le deje reinar en paz.

Francia

Durante el reinado de **Enrique II** (1547-1559) la familia de los Guisa, ultracatólicos y aliados de España, consolida su poder en la corte mediante el matrimonio del Delfín Francisco con María Estuardo. Fanáticos enemigos de los protestantes fomentan sin cesar las persecuciones de los hugonotes. El Parlamento de París creará una cámara especial encargada de la represión de los herejes. El rey morirá durante un torneo a resultas de un lanzazo accidental en el ojo. Su viuda, Catalina de Médicis, ejerce la regencia en nombre de sus hijos menores de edad, los futuros **Francisco II** (1559-1560) y **Carlos IX** (1560-1574). La reina regente se verá apoyada por los Borbones en contra de los Guisa.

Con motivo de la boda de Margarita, hermana de Carlos IX, y Enrique de Navarra, se reúnen en París numerosos dirigentes protestantes. Catalina de Médicis y los dirigentes católicos piensan que la ocasión es favorable para deshacerse de ellos. El obispo de París se encargará de convencer al rey. El 23 de agosto el propio rey dará la orden para la matanza que tendrá lugar al día siguiente, festividad de San Bartolomé. El almirante Coligny, líder de los hugonotes, será el primero en caer asesinado. Mientras las campanas de palacio tocan a rebato, la matanza se extiende por toda la ciudad, ya que las casas de los hugonotes han sido marcadas con una cruz blanca. El pueblo de París se une a los soldados; se asesina y se saquea durante dos días seguidos; las crónicas hablan de más de dos mil víctimas y el baño de sangre se extiende también a las provincias por orden expresa del rey y de su hermano Enrique de Anjou.

El nombre de hugonotes, generalizado a partir de 1560 para de-

signar a los protestantes franceses, fue originariamente un término despectivo que procede de *Eidgenossen,* federados, término con el que eran conocidos los suizos. En las guerras contra ellos no se dirimen únicamente cuestiones religiosas, sino políticas. Ambos partidos se alían con el extranjero y reclutan mercenarios, suizos los católicos y alemanes los hugonotes. Las largas guerras terminan en 1598 con la victoria de la monarquía nacional y la reconciliación de los antagonismos confesionales: los hugonotes pueden practicar su religión con igualdad de derechos que los católicos.

Enrique III (1574-1598) abandonará su reino polaco al enterarse de la muerte del anterior rey, su hermano. Después de su coronación en París estallan nuevas guerras. Los gobernadores de provincias, generalmente católicos de la alta nobleza, se oponen a excesivos dispendios de la corte real. Es entonces cuando el duque Enrique de Guisa, apoyado por el papa, entabla firme alianza con Felipe II de España en contra del heredero al trono, el protestante Enrique de Navarra.

Después del Día de las Barricadas en París (12 de mayo de 1588), Enrique III se rebela contra los Guisa, haciendo asesinar al duque Enrique y a su hermano el cardenal Luis. Carlos de Guisa, hermano de los anteriores, se hace cargo de la facción antirrealista. El monarca se reconcilia con Enrique de Navarra; pero será asesinado por un monje fanático. Al subir al trono Enrique de Navarra comienza a reinar en Francia la dinastía de los Borbones.

Enrique IV (1598-1610) es el rey protestante de un país mayoritariamente católico. Deberá defender su corona de los Guisa, el papa y Felipe II, logrando desbaratar los planes de todos ellos al convertirse al catolicismo en 1593 (*"París bien vale una misa"*). En política interior acaba con las guerras de religión por medio del Edicto de Nantes, que garantiza la libertad religiosa, con ligeras excepciones, así como la igualdad ciudadana. En política exterior, la Paz de Vervins termina la guerra con España.

Auxiliado por sus capaces consejeros, conseguirá superar las consecuencias de la guerra, fomentándose la agricultura y la ganadería , así como el comercio exterior. También se fundarán las primeras colonias en el Canadá. El rey será asesinado en 1610 por un fanático católico.

Luis XIII, el monarca de *Los tres mosqueteros* y Cyrano de Bergerac, ocupará el trono de 1610 a 1643. Durante su minoría de edad, parte de la nobleza, acaudillada por el príncipe de Condé, se opone a la regencia de su madre, María de Médicis. En 1624 será nombrado primer ministro Armand Jean du Plessis de Richelieu, quien dirige el estado durante dieciocho años. Persigue sus objetivos sin consideración alguna, con astucia y violencia, consiguiendo crear una monarquía poderosa. La política exterior del período será expansionista, consiguiendo grandes victorias contra los españoles. Los enemigos internos del ministro son los hugonotes que, con sus plazas de seguridad y su organización político-religiosa, suponen un estado dentro del estado; igualmente los príncipes y altos nobles que aspiran a su total autonomía, así como la reina madre con su segundo hijo Gastón de Orleans, que hasta 1638 fue considerado heredero al trono y, finalmente, la esposa del rey, la española Ana de Austria. También el pueblo está en contra de Richelieu, ya que las rebeliones que estallan motivadas por la pobreza y los elevados impuestos son reprimidas con gran dureza. Tras la conquista de la Rochelle (1628, poderosa fortaleza garantizada a los hugonotes como plaza fuerte donde poder defenderse), estos pierden todos sus derechos políticos especiales, aunque conservan su libertad religiosa. El rey morirá algunos meses después de hacerlo su primer ministro, tras lo cual Ana de Austria actuará como regente con plenos poderes en nombre de su hijo, de solo cinco años de edad. El cardenal Mazarino dirigirá la política como primer ministro. De 1649 a 1653 el país se ve sacudido por la guerra civil.

En 1658 los españoles serán vencidos por el ejército aliado anglo-francés. En 1659 Mazarino firmará la Paz de los Pirineos, con la que acaba el predominio español.

Luis XIV (1643-1715) sustituirá, al ser declarado mayor de edad, el gobierno de Mazarino con su propia política personal. Comienza entonces el período de esplendor del absolutismo europeo; la forma de estado, su sistema económico, la cultura y la vida en la corte del *Rey Sol,* se convierten en modelo para las monarquías de Europa. Luis es su propio primer ministro. El esplendor y la fama del rey se ven aumentados por las acciones de sus capaces consejeros. El ejército, al mando de Turenne y Condé apoya el objetivo de Luis de conseguir la hegemonía en Europa.

La guerra de 1667-1668 contra España es una verdadera guerra de conquista, se verá respondida por una alianza de Inglaterra, Holanda y Suecia. La guerra holandesa (1672-1679) es comenzada por Luis después de haber aislado a su enemigo por medio de alianzas con Carlos II de Inglaterra, con Suecia y con varios príncipes alemanes. Guillermo III de Orange opone una tenaz resistencia y capitanea una nueva coalición antifrancesa en la que entran a formar parte España, el emperador y varios príncipes alemanes. En 1685 revocó el Edicto de Nantes, con lo que unas cincuenta mil familias protestantes deberán recurrir a la emigración a Inglaterra, Alemania, Holanda o las colonias.

La gran coalición contra Francia (1689), formada por Holanda, Inglaterra y el emperador pretende reinstaurar el equilibrio europeo. Después de la derrota de la flota francesa en La Hougue y Cherbur-

go, Luis se verá privado de los recursos ultramarinos. La Paz de Ryswick le permite conservar sus posesiones, pero termina también con su política de expansión. Con la Guerra de Sucesión española, conseguirá sentar a su nieto en el trono de Madrid (1700).

Holanda

Hasta 1555, María hermana de Carlos V, ejerce como gobernadora general en las 17 provincias que forman los Países Bajos. María no tiene que enfrentarse con grandes conflictos por parte de la nobleza local. Sin embargo, desde que el emperador traspasa a su hijo Felipe II el gobierno de los Países Bajos, se forma una fuerte oposición en el país. Así, por ejemplo, los Estados Generales únicamente están dispuestos a conceder impuestos bajo la condición de que estos sean recaudados por comisarios locales.

En 1559, Felipe II se dirige a España. Nombra gobernador general a su hermanastra Margarita de Parma. La alta nobleza se levanta en contra de su consejero el cardenal Granvela y su política. El príncipe Guillermo I de Orange-Nassau y otros dirigentes consiguen del rey en 1564 la orden de salida del país del cardenal Granvela.

Las causas originales de la rebelión en los Países Bajos son de naturaleza política y religiosa. Al principio, se rebela una oposición para defender los privilegios neerlandeses, dirigiéndose contra la política hispanizante de Felipe II que persigue el objetivo de anexionar las provincias neerlandesas a la Corona española. El arreciamiento de las persecuciones religiosas y la nueva división religiosa del país conduce a la aparición de una oposición calvinista. Desde 1565, el rey hace perseguir a los herejes con la mayor dureza. Los partidarios de la nueva fe, como Marnix van St. Aldegonde y Luis de Nassau figuran ahora en primera línea de la rebelión. En abril de 1566 la liga de la nobleza envía a la gobernadora una petición con la exigencia de que revoque los edictos religiosos y suprima la Inquisición. Durante la entrega de la petición, los comisionados son despectivamente llamados *gueux* (pordioseros), esta calificación será transformada en nombre honorífico por los rebeldes. Se activa la oposición religiosa, fomentada por la penuria social, al mismo tiempo que la nobleza pierde cada vez más la iniciativa. El fanatismo religioso estalla finalmente en la zona occidental de Flandes y los disturbios se extienden por todo el país. Felipe II enviará desde Italia un ejército al mando del duque de Alba, quien impone un severo régimen en los Países Bajos, procediendo a detenciones en masa. Muchos neerlandeses huyen, sobre todo a Inglaterra. Se crea un tribunal especial (Tribunal de los Tumultos) que ordena la ejecución de diversos dirigentes hechos prisioneros (condes Egmont y Horn).

La lucha continúa con desiguales resultados; mientras **Guillermo de Orange** se encuentra en una situación crítica; los *pordioseros o mendigos del mar* continúan con éxito la resistencia desde los puertos ingleses. Con la conquista de la ciudad portuaria de Brielle y la rebelión de las provincias de Holanda y Zelanda comienza la retirada española.

El nuevo líder, **Mauricio de Orange,** con ayuda de Isabel I libera de tropas españolas el este y noreste del país. Felipe II separa entonces los Países Bajos de España, enviando a su hija Isabel como gobernadora y manteniendo las guarniciones españolas. En 1609 se acuerda la Tregua de los Doce Años, que prácticamente reconoce la independencia de los Países Bajos.

Las Provincias Unidas formarán un estado federal y en 1621 comienza la segunda guerra hispano-neerlandesa. Tras la muerte del statúder **Federico Enrique,** en 1647, le sucederá Guillermo II, su hijo, casado con María de Inglaterra, avanzándose en la consecución de la paz. Por el Tratado de La Haya, España cederá a los Países Bajos las plazas fronterizas conquistadas. España y el Imperio reconocerán además la independencia de los Países Bajos y todas sus posesiones coloniales. Amberes y Amsterdam se convertirán, sucesivamente, en los centros financieros más importantes de Europa.

Holanda comienza entonces un período de gran prosperidad económica; se establecen colonias en Asia y Norteamérica, comenzando también una serie de conflictos armados con Inglaterra en 1652. **Guillermo III de Orange** logra acabar con la guerra con Inglaterra. Desde 1673 y gracias a su alianza con Austria, España y Lorena, conseguirá la expulsión de todos los franceses de suelo holandés, se logra la paz con Francia por medio de la Paz de Nimega. En 1677 se casa con María, hija de Jacobo II; al ser expulsado este rey de Inglaterra, el Parlamento les ofrece, a él y a su mujer, la corona de Inglaterra. Las ambiciones de Luis XIV sobre Holanda serán desde entonces contestadas por este país así como por Inglaterra.

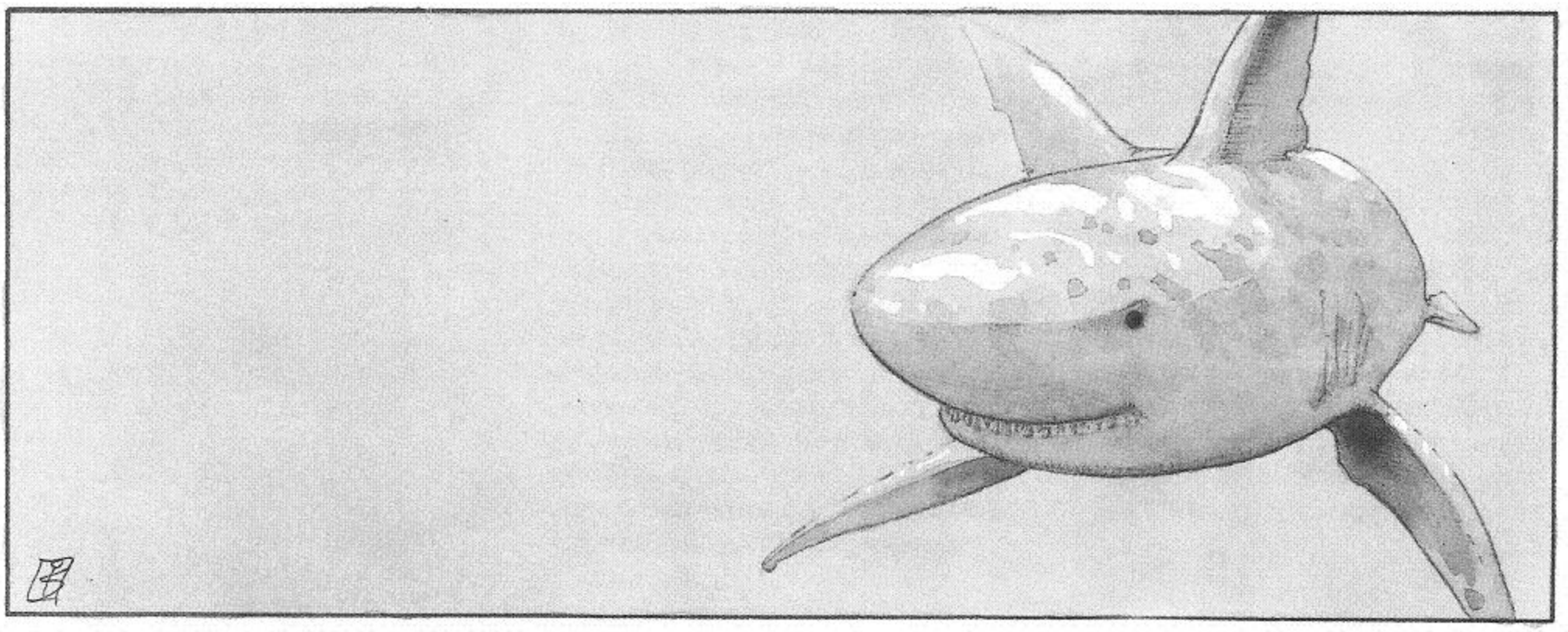
Escocia e Irlanda

Escocia será un país independiente, con su propio gobierno, hasta 1707, fecha en la que se une a Inglaterra como parte del reino de Gran Bretaña. Desde los tiempos de Jacobo I de Inglaterra, que también era rey de Escocia, ambas naciones se encontraban unidas en la persona del mismo monarca. Si embargo, las diferencias eran muchas, radicales además. Ya hemos comentado que los escoceses eran presbiterianos en su mayoría, lo que les oponía al sistema anglicano y que lucharon contra Carlos II (al que acabarían vendiendo a Cromwell) por mantener su independencia religiosa. Más tarde enfrentados a Cromwell, fueron fácilmente derrotados. Habitualmente aliados a Francia o a Holanda, la animad-

versión hacia los ingleses puede suponer un buen argumento para una buena historia. Otros pueden basarse en las interminables rebeliones contra sus vecinos del sur y en sus inevitables consecuencias de exiliados, venganzas y demás. Las más importantes serán la primera rebelión jacobita de 1689, la segunda de 1708 o la tercera de 1715. Un personaje tan importante y carismático como *Rob Roy* McGregor sería deportado a Barbados como esclavo, como tantos otros de sus compatriotas, algo antes de 1720.

Irlanda se llevó sin duda la peor parte de todos los conflictos con los ingleses. Rebelión tras rebelión, sólo les sirvió para que la venganza de sus vecinos fuese cada vez más dura. La ayuda extranjera, generalmente española y que incluyó desembarcos en sus costas, se reveló como incapaz de ayudar a conseguir la independencia de esta nación. En particular fue dura la represión ejercida por los ejércitos de Cromwell. Golpeados por la pobreza y la represión, la emigración irlandesa fue constante durante todo este período, acudiendo como trabajadores o soldados a Francia y España. Las colonias americanas supusieron otra salida; bien como piratas, bien como esclavos, o tal vez como soldados y aventureros, los irlandeses abandonarán su país por millares cada año.





La Epoca y sus Gentes
Religión

La sociedad de los siglos XVI, XVII y ya en menor medida del XVIII se encuentra profundamente ideologizada en torno a la religión. No existe tema que suscite mayores y más encendidas pasiones que este tipo de disputas. De hecho, se podría afirmar que la gran mayoría de las personas de la época son verdaderos fanáticos religiosos. Como nos comenta todavía, muchos años después, el escritor español José Cadalso «*Por cada español que oigas algo tibio en la fe habrá un millón que sacará la espada si oye hablar de tales materias*» y este particular puede extenderse a los naturales de otras naciones, aunque en general exista más laxitud en torno a este tema, excepto en épocas de guerra con España. Corrientemente se confunde la oposición religiosa con las propias luchas nacionales, así los protestantes ingleses y holandeses lucharán contra los católicos españoles, quienes se consideran defensores de la fe verdadera. Los protestantes también se consideran defensores de la fe verdadera, fe completamente corrompida por la iglesia católica y que debe ser reformada y depurada.

La Reforma

Ese es el origen de las diferencias entre católicos y protestantes. Durante el primer cuarto del siglo XVI, un sacerdote alemán, Martín Lutero, decide criticar diversos aspectos de la política eclesiástica que, en su opinión, alejaban a la Iglesia de su verdadero sentido. En particular, su protesta surgió ante la venta de indulgencias (comprar el perdón de los pecados a cambio de dinero; tampoco exageremos, de los pecados *pasados),* un medio entonces en boga de financiación por parte de la Iglesia. También protestó ante otros muchos abusos e inmoralidades en los que había caído el todopoderoso clero de la época, especialmente el de Roma (lujo desmedido, inmoralidad, derroche, venta de cargos eclesiásticos, intromisión continua en política,...). El 31 de octubre de 1517, Lutero redacta un manifiesto de 95 puntos en los que atacaba numerosos aspectos de la doctrina católica: negaba la autoridad del papa, la jerarquía y el celibato eclesiástico, el culto a los santos y la misa, al tiempo que apelaba al espíritu nacional alemán frente a la explotación de Roma.

Como todo movimiento religioso, la Reforma protestante tuvo también su vertiente política; los príncipes alemanes de la época se alinearán junto con el movimiento reformista debido a que según esta nueva línea de pensamiento el poder temporal o político quedaba completamente desligado del religioso, con lo que quedaban reforzadas las pretensiones de soberanía de estos gobernantes frente al papado y al emperador. Por otra parte, al disolver en sus territorios la organización eclesiástica católica, el conjunto de tierras perteneciente a los monasterios y otras entidades religiosas (como mínimo, una tercera parte del total de las tierras) pasarían a sus manos. El nombre de protestantes les sería aplicado cuando, a partir de los intentos de reconversión religiosa posteriores a 1529, los príncipes que habían aceptado la Reforma protestaron.

Las diferencias entre católicos y protestantes resistieron todas las tentativas de conciliación, hasta acabar en abierto enfrentamiento. La derrota inicial de Mühlberg (1547) es pronto compensada por la victoria de Innsbruck, tras la que se llega a la Paz de Augsburgo (1555), que reconoce la existencia de los territorios protestantes dentro del Imperio. La difusión de las nuevas enseñanzas se lleva a cabo en muy poco tiempo en las zonas sur, este y norte de Alemania. Livonia se sumará a la Reforma en 1522, Suecia y Finlandia en 1527, Dinamarca y Noruega en 1536, Hungría (temporalmente) en 1545 y Eslovaquia en 1561.

La Reforma se fragmentará siguiendo las especiales características de cada país donde se imponga. Zwinglio realizará su reforma en la Suiza alemana (Zurich, 1522), país donde se funda también la Iglesia calvinista (seguidora de las enseñanzas de Juan Calvino; Ginebra, 1541) cuya expansión llegaría hasta Francia, Holanda y Escocia. En 1534 aparece la Iglesia anglicana y el puritanismo inglés; posteriormente, de 1642 a 1649, episcopalianos y puritanos lucharán por el predominio en el país. Numerosos exiliados por motivos de religión, buscarían en América la libertad que no hallaban en Europa.

Entre las diversas Iglesias protestantes existen numerosas diferencias y no pocas veces se ha llegado a la lucha entre ellas; un ejemplo, Lutero hablando sobre Zwinglio: *«Reconozco que considero a Zwinglio como un anticristo, así como todas sus enseñanzas»*. Pero el desarrollo del juego no precisa de mayor información, de modo que cesaremos aquí este apartado; recordemos únicamente que estas diferencias religiosas eran tremendamente importantes en la época y que podían, de hecho lo hacían, significar la diferencia entre la hoguera o la libertad. En el lugar equivocado y en el momento equivocado, sólo unos sólidos conocimientos teológicos pueden ayudar a aquel que desee hacerse pasar por lo que no es.

La religión como argumento

Ya hemos visto cómo bastantes de las empresas militares realizadas en el Caribe tuvieron lugar a consecuencia de enfrentamientos religiosos: los protestantes holandeses atacaban las flotas de la plata como medio para financiarse ellos mismos y para evitar que el más poderoso país católico de aquellos tiempos, España, continuase su política agresiva contra los estados reformados. Francia seguía una política más realista que España; siendo también un país mayoritariamente católico, en general sus dirigentes no dudaron en aliarse con cualquiera que pudiera representar una ayuda para sus planes, ya fuese católico, protestante o incluso musulmán.

Especialmente durante los siglos XVI y XVII, de forma menos señalada durante el XVIII, puede desarrollarse un módulo o una serie de ellos que tengan los enfrentamientos religiosos como motivo principal: una tripulación de ingleses católicos exiliados, al mando de un noble desposeído de sus tierras, busca venganza aliada con los españoles... quienes tampoco confían demasiado en ellos. Un agente del cardenal Richelieu, católico, busca infiltrarse entre las filas de los habitantes hugonotes de una próspera colonia de Santo Domingo; la presencia entre ellos de numerosos bucaneros y la posibilidad de que se alíen a una futura expedición inglesa inquietan al cardenal. Tal vez la primera emigración de los puritanos ingleses no fuese la del *Mayflower,* ¿y si hubiese partido otro barco varios años antes, con unos cien colonos y rumbo a las Pequeñas Antillas? Tal vez los dirigentes de esta comunidad destacasen un pequeño grupo de agentes con la misión de asestar un golpe mortal al papismo en la mismísima guarida de la Inquisición: Cartagena. Los rebeldes irlandeses exiliados o los puritanos perseguidos por el protestante gobierno inglés (como *Solomon Kane,* el héroe de Robert E. Howard) ofrecen también un excelente material de juego.

La Contrarreforma y los jesuitas

La escisión de la Iglesia en dos partes, una protestante y otra católica, tuvo un efecto altamente beneficioso para esta última al propiciar que se llegase a un proceso de renovación y superación de los antiguos errores. Importancia capital en este proceso será la de la orden de los jesuitas, fundada por Iñigo de Loyola en 1540. La orden intervendrá en las disputas de la Iglesia formándose como grupo de lucha al servicio de la difusión de la fe en todas sus formas; por medio de un voto especial, sus miembros quedan subordinados al papa. Los candidatos son cuidadosamente elegidos, tras una rigurosa formación y numerosos exámenes. Sus características principales son: la obediencia incondicional y la férrea educación de la voluntad.

Un jesuita puede actuar perfectamente como agente secreto, encontrándose preparado para realizar cualquier tarea de tipo conspiratorio, intriga, maquinación, etc. Si el arzobispo de México ha reci-

bido rumores sobre la peligrosidad de la colonia hereje de Jamaica, tomando una determinación sobre ello y meses más tarde estallan violentas disensiones entre los capitanes de los filibusteros; si Henry Morgan está a punto de pasarse a los españoles, que le han ofrecido un marquesado y el mando de la flota de Barlovento; si el nuevo secretario del gobernador se frota en secreto las manos movido por la satisfacción... los jugadores deberían ir atando cabos rápidamente o pensando en convertirse al catolicismo, a no ser que el humo no les moleste.

En principio no actuarán con medios tan burdos como las armas, pero algunos de ellos proceden de familias nobles o han servido en los ejércitos del rey, de modo que puede que no les resulten desconocidas. En cualquier caso, poderosos aliados o temibles enemigos.

El sentimiento religioso

La religión tiene una importancia capital entre la población española de la época, bien en las colonias o en la misma metrópoli. La ciudadanía vive inmersa en un sistema religioso y social que se entremezcla completamente: la educación y la beneficencia están en manos de la Iglesia; las fiestas que se celebran son las religiosas; las iglesias son centros de reunión y también de asilo: cualquier personaje perseguido, por cualquier motivo, puede hallar asilo dentro de los terrenos de una iglesia (el propio edificio, sus patios delantero y trasero, el cementerio adyacente,...) donde, generalmente, las autoridades civiles no penetrarán, aunque pueden montar un férreo dispositivo de vigilancia destinado a evitar que el fugitivo abandone el lugar. Como además los sacerdotes no tienen ninguna obligación de auxiliar al huido, éste bien puede morirse de hambre. Todo dependerá de su delito (por cierto, un hereje declarado no puede esperar derecho de asilo, ¡sólo faltaría eso!).

Todos y cada uno de los momentos más importantes de la vida de una persona quedaban regidos por la religión, su nacimiento, matrimonio, muerte. La presencia activa de los santos o del demonio constituyen una constante de la época. Cualquier comportamiento desviado, cualquier calamidad, son de inmediato achacados a la actuación diabólica; esta obsesión será compartida por todas las naciones europeas (caso de las *"brujas de Salem"*).

La Inquisición en América

Los primeros tribunales de la Inquisición en América se fundarán en 1570 y 1571, en Lima y México respectivamente. En 1610, el recién creado tribunal de Cartagena de Indias, abarcará en su competencia territorial a las Antillas, Panamá, Cartagena, Santa Marta, Venezuela, Bogotá y Popayán. En realidad, antes de esas fechas existió en los virreinatos la Inquisición ordinaria, propia de los obispos y superiores eclesiásticos; su actividad no alcanzó, de todas formas, demasiada intensidad.

La defensa de la fe católica en relación con el Nuevo Mundo comenzaba con la política de emigración. En un principio tenían prohibido el paso a América todas aquellas personas que no pudiesen acreditar su condición de *cristianos viejos* (ni conversos, ni descendientes de conversos); pero esta legislación sufrirá grandes variaciones en lo referente a permitir la entrada de extranjeros en los nuevos dominios de Su Católica Majestad.

La principal preocupación de la Inquisición en México y el Caribe consistió en frenar la posible infiltración protestante a raíz de los ataques de los piratas y corsarios. Con relación a los indios, la línea de actuación seguida será sorprendente: tal vez por que se les consideraba menores de edad ante la ley, la Inquisición no actuaba contra ellos. Si se recibían noticias de que persistían en sus cultos, simplemente se enviaba un sacerdote o un grupo de ellos a evangelizarles; si ya habían sido bautizados y "recaían en sus errores", cualquier sacerdote podía absolverles sin necesidad de intervención inquisitorial. El Santo Oficio se reserva entonces para el caso de los cristianos que hubiesen podido caer en la herejía y su campo de actuación por excelencia fue el de los portugueses (súbditos de los reyes españoles desde la época de Felipe II y hasta 1640) conversos del judaísmo.

En relación con los piratas apresados por los españoles, los virreyes y otras autoridades se apresuraban a hacer algún tipo de distinción: si existía guerra declarada y portaban una patente de corso, se les trataba como prisioneros de guerra (al menos a sus capitanes, por lo menos se trataba de caballeros); si no...

En 1567, varios de los hombres de John Hawkins capturados por los españoles pasaron a las manos de la Inquisición, tres de ellos fueron quemados y los demás condenados a diversas penas. Otros piratas capturados en las costas peruanas sufrieron idéntica suerte: la hoguera o galeras de por vida. En 1592 se celebró en Lima un *auto de fe,* en el que tomaron parte cuarenta y un condenados, varios de ellos prisioneros ingleses provenientes de diversas expediciones piráticas. Richard Hawkins, hijo de sir John, capturado por los españoles en 1594, sería tratado como prisionero de guerra, sesenta de sus hombres serían enviados a galeras con la particularidad de que trece de ellos, de los que se creía que habían sido católicos con anterioridad, sufrieron investigación inquisitorial. Casi todos ellos se reconciliaron con la Santa Madre Iglesia... por la cuenta que les traía. Todos los prisioneros serían liberados por orden del rey, el cual prohibió a la Inquisición que fueran considerados relapsos en caso de reincidencia. Este era el caso habitual, por llamativo que parezca, en general los ingleses y holandeses conducidos ante el tribunal eran tratados con muchísima más indulgencia que los herejes españoles o portugueses. Por lo visto,

el tribunal de Cartagena no sólo ajustició o torturó a más ingleses que al agente de un mercader inglés de Sevilla; el odio contra los holandeses estaba más acendrado, era habitual que fuesen condenados a reclusiones muy prolongadas en conventos donde se intentaba su conversión.

Más que el temor por motivos militares, las precauciones de la Inquisición iban destinadas a evitar el contagio ideológico o religioso; para ello se instituyó un severo control destinado a impedir la llegada de libros peligrosos. A no ser que su conducta haya llegado a los extremos marcados por el *Olonés* o algo parecido, los personajes piratas que caigan en manos de la Inquisición sólo deberán echarse a temblar en caso de ser hallados culpables de herejía siendo súbditos del rey de España; en ese caso deberán cambiar rápidamente de religión y aceptar una penitencia que puede variar, desde varios años (dos como mínimo) de reclusión en un convento o en una cárcel de la Inquisición, hasta pasar por el duro banco de los remeros en las galeras reales. El resto de los piratas "sólo" se enfrenta a ese tipo de penas, generalmente por tiempo limitado, cinco o seis años como mucho.

La Inquisición utiliza habitualmente el tormento como método probatorio; para obtener la confesión necesaria era corriente y casi obligado torturar al reo; pero sin que se derramase sangre, ya que ésta *"horrorizaba a la Iglesia"*, de modo que se utilizaban otros tipos de tortura. El modo habitual de comenzar sus investigaciones era la delación; los acusados no tenían derecho a defensa alguna *"ya que los inocentes no son acusados"* y el porcentaje de condenas es del 60% en los tribunales más blandos. Sin embargo, hemos de reconocer que sólo los más aferrados a sus convicciones eran condenados a la hoguera, los que se negaban a abandonar sus creencias.

Herejía, brujería, blasfemia o comportamientos sexuales desviados son el ámbito propio de este tribunal. Naturalmente, también existen los tribunales civiles y criminales, que podían resultar mucho más duros que el Santo Oficio al tratar con los piratas apresados, en síntesis, las penas a aplicar y su modo de actuación eran los mismos, excepto que no se contemplaba la reclusión sino en espera de juicio (los prisioneros costaban mucho dinero a la Hacienda Real, algunos de ellos se empeñaban en comer todos los días).

Superstición

Para finalizar, tocaremos brevemente este tema. Toda la sociedad europea de este tiempo y especialmente la colonial, más atrasada y en contacto con otras culturas, gentes y costumbres, se encuentra dominada por la superstición y el oscurantismo. Ya hemos dicho que la creencia en la presencia activa del diablo es muy real. En el siguiente Libro tocaremos los aspectos relativos al sistema de magia que funciona o puede funcionar en el Nuevo Mundo; baste por el momento saber que en cualquier sociedad europea, el hecho de mantener cualquier tipo de conexión, poderosa o no, verdadera o imaginaria con el Más Allá, excluye completamente de la sociedad a la persona o personas que manejen esa conexión. Serán temidos, puede que respetados y seguramente utilizados; pero jamás se confiará en ellos. La primera oportunidad será adecuada para deshacerse de la bruja, chamán o adivino.

Las sociedades indias o de los esclavos negros funcionan de manera distinta; en esos casos el poder es respetado y se convierte en un símbolo de orgullo para el grupo, mostrando de alguna manera el favor de los dioses o de los espíritus. Remitimos nuevamente al capítulo de Vudú y chamanismo.

Difícilmente pueda encontrarse un grupo de personajes más supersticiosos que los piratas; cosas, personas o hechos que traen mala suerte. Cualquier coincidencia, cualquier pretendida señal del destino puede servir para atemorizar a este género de hombres insensibles que se juegan el cuello continuamente. Una debilidad en su caso y una eficaz herramienta para sus enemigos, sólo con que resulten un poco menos ignorantes y supersticiosos que ellos.

"-¡La mota negra! Me lo esperaba -comentó-. ¿De dónde habéis sacado el papel? ¡Pero vaya! ¡Pues escuchad: esto va a traer mala suerte! Lo habéis arrancado de una Biblia. ¿Quién ha sido el idiota que ha destrozado una Biblia?

-¡Ah!, ¿veis? -dijo Morgan-, ¿veis? ¿No lo decía yo? Ya os he dicho que no saldría nada bueno de eso.

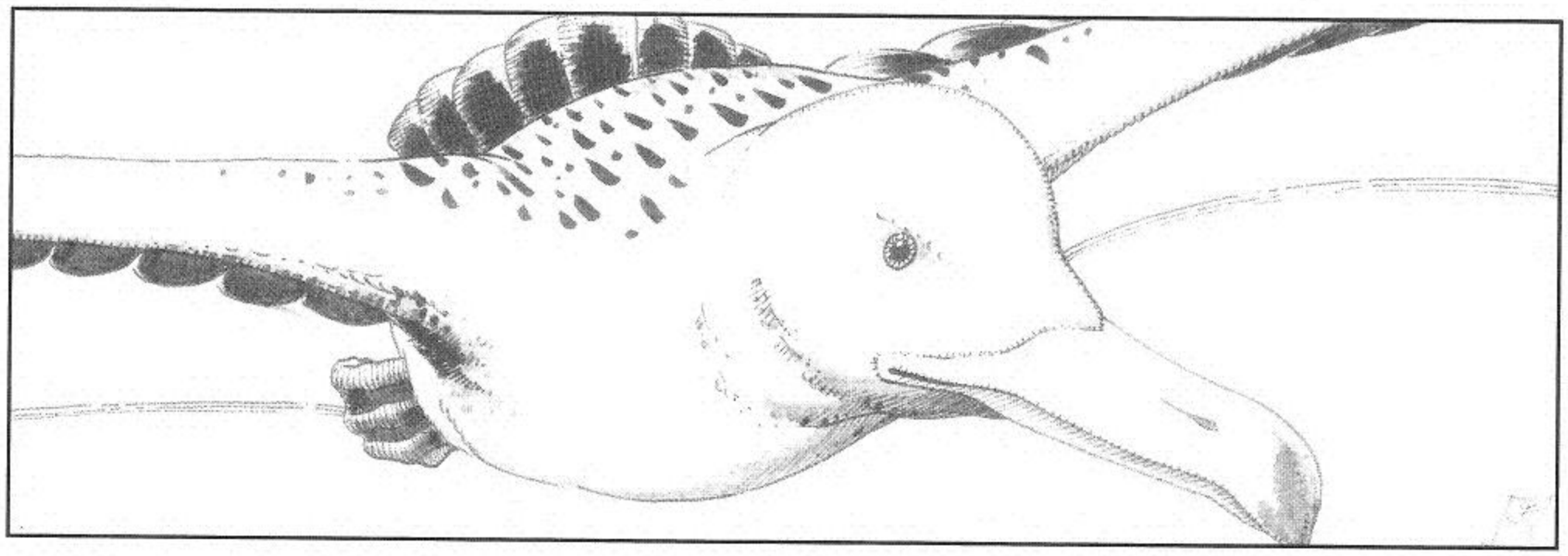
-Bien, ahora ya lo habéis hecho -prosiguió Silver-. Calculo que acabaréis todos colgados. ¿Quién es el cabeza de alcornoque que tenía una Biblia?"

"...y todo eso les pasó por cambiarles los nombres a los barcos: por ponerles Royal Fortune y cosas así. Una vez bautizado un barco, hay que dejarlo como está, digo yo. Como pasó con el Cassandra, que nos trajo a todos sanos y salvos..."

La isla del tesoro.

Una de sus creencias más arraigadas estriba en el convencimiento de que algunas personas son *gafes*, traen mala suerte; especialmente con el mal tiempo (los *Jonases)*. Cualquier personaje del que se pueda sospechar, con un mínimo de lógica, que atrae la mala suerte, se expone a ser abandonado en una isla desierta o arrojado por la borda. Por el contrario, si lo que se piensa es que atrae la buena suerte, será tratado como un emperador... salvo que no se le permitirá abandonar la compañía. Otras supersticiones tocan puntos tales como romper la palabra dada, cierto respeto a algunos (y no siempre) objetos o personas sagradas, etc.





La Epoca y sus Gentes

La Moda

Para aquellos jugadores interesados en su vestimenta, ofrecemos ahora una serie de pequeños apuntes sobre su aspecto exterior... siempre que deseen seguir las últimas tendencias de la metrópoli; en las colonias, toda información referente al comportamiento de la corte, que es donde se marca la moda al fin y al cabo, será recogida con extrema curiosidad y admiración, además de con la natural impaciencia motivada por el retraso de las noticias. Debemos recordar que la clase social queda determinada por la ropa que se usa y viceversa: con ropajes de noble (y el adecuado comportamiento) se podrá engañar a casi todo el mundo, vestido de mendigo, el mismo rey de España pasaría desapercibido.

Durante la primera época, bajo Felipe II, predomina el color negro; incluso son de este color los hábitos de las órdenes españolas. La característica principal de las vestiduras es la sobriedad y una acentuada formalidad. En la moda masculina son características las botas españolas estrechas, la rígida valona alrededor del cuello y un pequeño sobretodo; incluso dentro de las habitaciones se viste ese sobretodo y la cabeza permanece cubierta. El pelo se lleva corto, en forma de cepillo, la barba estrecha y puntiaguda. Los movimientos son rígidos y artificiales, lo mismo que el idioma: la conversación se ve adornada por chistes fríos y difíciles juegos de palabras. La moda femenina también se basa en la represión de los naturales atractivos femeninos; un corsé presiona los pechos para que parezcan lisos y la parte inferior del cuerpo está oculta bajo un vestido plisado en forma de barril; la figura femenina parece la de una marioneta y posee muy poca facilidad de movimiento. En los bailes de sociedad se prescriben por ello movimientos cortos y acompasados. Se introduce el pañuelo de bolsillo y los guantes se convierten en objetos indispensables para ambos sexos. Durante el período barroco, la etiqueta palaciega española marca la pauta en el resto de Europa, principalmente en la puritana corte de Isabel de Inglaterra... excepto en su alta nobleza, cuyos vestidos, peinados y ambiguo comportamiento son motivo de escándalo dentro y fuera del país. No resulta extraño que los hombres luzcan pendientes en

una de sus orejas, estando muy difundido entre los marineros el uso de aros. Los anillos enjoyados también se utilizan con profusión.

Más adelante, sólo se mantendrá la sombría moda peninsular en los países con influencia española, predominando en ellos durante largo tiempo la rígida valona (esos enormes cuellos blancos con innumerables plieguecillos, también llamadas *lechuguillas*). En la misma España se impone durante el siglo XVII una moda más viva de colores, aunque también sigue desnaturalizando los cuerpos, especialmente por medio del *guardainfante,* un armazón de varillas que daba forma acampanada a las enaguas y faldas que lo recubrían; las mujeres debían ponerse de lado para atravesar las puertas... y no siempre lo conseguían. A diferencia del período anterior, los escotes van haciéndose cada vez más y más generosos. Durante el transcurso del siglo se impone en toda Europa la moda de los vestidos de colores alegres, confeccionados con costosas telas de terciopelo y seda y adornados con escotes más generosos. La moda masculina es más suelta y puede llegar a lo ridículo: los hombres llevan también cuellos y puños de encaje, botas altas con rodilleras y vestiduras de seda o terciopelo de alegres colores.

Entre la aristocracia será común utilizar profusamente piedras preciosas como adornos de sus vestidos; pero, ya que en el Nuevo Mundo no existe la alta aristocracia, tales adornos quedan reservados para el osado que logre saquear el guardarropa de algún virrey. Desde luego, se convertirá en el centro de atracción de Port Royal si es tan estúpido como para vestirse así; claro que, en realidad, no tendrá demasiadas probabilidades de ver amanecer de nuevo, luego es posible que las críticas no le hagan demasiada mella... peor son las puñaladas por la espalda.

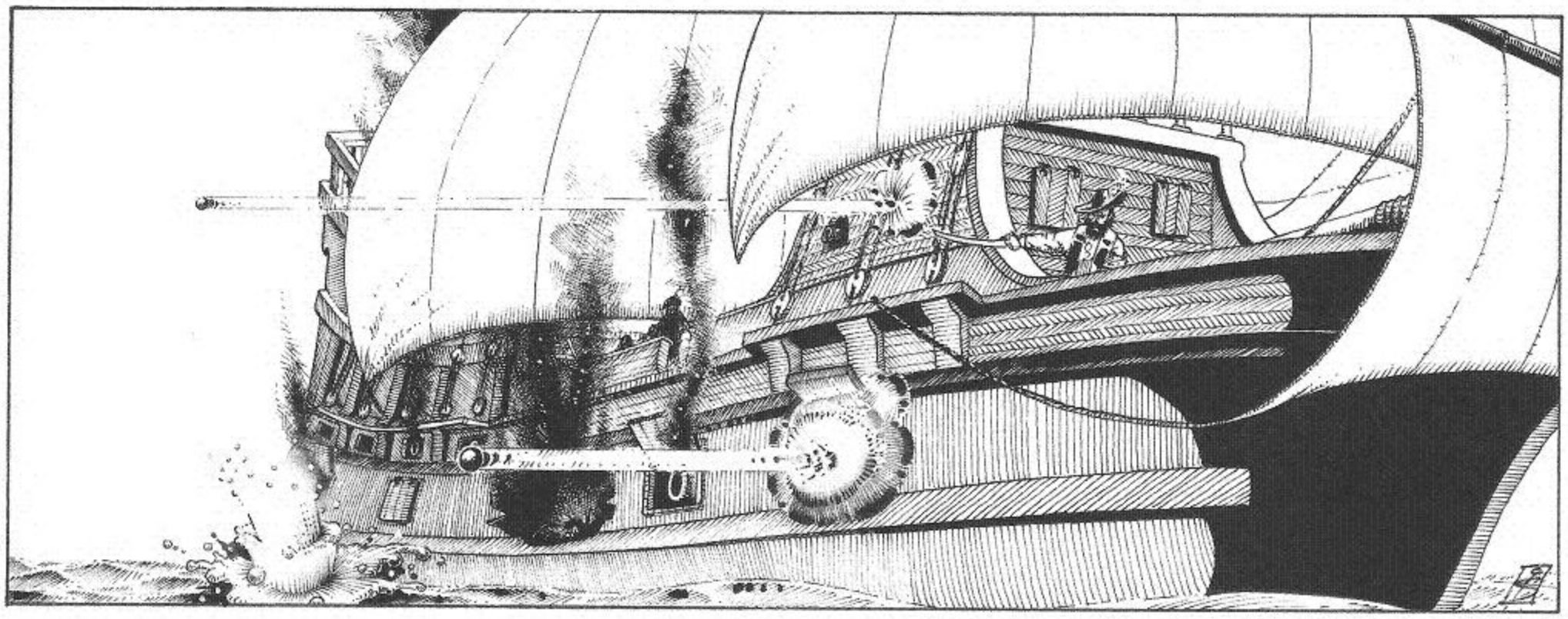
Adornos que no podían faltar en los vestidos de los caballeros eran capas, espadas y sombreros; en un inicio signos de distinción de clase que llegaron a ser utilizados por todos. Las espadas serán de una longitud asombrosa, siendo realmente necesario estar acostumbrado a portarlas habitualmente en el vestir para no tropezar con ellas; cuelgan del *tahalí,* una tira de cuero que va desde el hombro derecho hasta la cadera izquierda y durante esta época servirán todavía para combatir. Más adelante se usarán espadines únicamente de adorno, de modo que combatir con ellos sería completamente suicida. Los sombreros van adornados con plumas de vistosos colores, excepto en el caso de los criados, que no llevan (o no deben llevar) tal tipo de adornos. La longitud de las capas varía con las modas, siendo en general muy largas, lo que permitía embozarse en ellas: junto con el sombrero de ala ancha, si un individuo pretendía pasar desapercibido, podía lograrlo perfectamente. Las capas tenían también cierta función defensiva, como veremos más adelante servían también de escudo.

Bajo el reinado de Luis XIV, la corte francesa se erige en árbitro de la moda europea, sustituyendo con ello a la moda española de finales del siglo XVI. Desde la época de Luis XIII desaparecen las valonas y se empieza a llevar el pelo largo; en caso de calvicie se recurre a las pelucas que, bajo el reinado de Luis XIV, conocieron un especial lucimiento. Sus largos rizos cubrían el pecho y la espalda, aunque dejaban libres los hombros. Al traje clásico pertenecía también el elegante *justaucorps,* una casaca estrechamente ajustada al cuerpo, de forma acampanada bajo el talle y con grandes aberturas en los brazos. Con esta casaca se llevaba el calzón estrecho hasta la rodilla y medias de seda, así como zapatos de charol con tacones. Alrededor del cuello, un pañuelo de encaje forma la chorrera, que lleva prendido un broche. Con ello, la silueta de la vestidura masculina es predominantemente delgada. Otra innovación la constituyen los bordados metálicos de oro y plata con los que se adornan las telas.

La mujer lleva un sobretodo con una cola que llega hasta el suelo; el vestido se apoya en una armadura de alambres. Sobre esta parte superior del cuerpo se anuda un corsé estrecho, cuya parte principal está compuesta por una ballena (un conjunto de varillas) de corsé de acero de aproximadamente medio metro de largo, que va desde el pecho hasta el bajo vientre, presionándolo hacia adentro y elevando los pechos. El pelo y el tocado apuntan hacia arriba, para que la figura parezca más esbelta.

Por supuesto, no todo el mundo se viste así, únicamente quienes tengan pretensiones de pertenecer a la nobleza, los personajes muy ricos... o la feliz tripulación poseedora de un cargamento de ropajes recién llegados de Francia. En realidad la miseria alcanza a capas muy amplias de la población y no sólo a los esclavos negros o a los indios, quienes apenas van vestidos. Las clases trabajadoras van cubiertas con poco más que andrajos; faldas lisas y camisas sin adornos las mujeres, tal vez con el adorno de una pañoleta y generalmente descalzas; calzones cortados por la rodilla los hombres, camisa de lienzo, capa de bayeta (un tejido basto) a veces y un sombrero de alas anchas y caídas, los pies van cubiertos con alpargatas o abarcas. Los mismos hidalgos pobres remiendan una y otra vez sus gastadas vestiduras; la novela picaresca nos ofrece curiosos ejemplos sobre esto: cuando dos amigos vivían juntos, era corriente que compartiesen la misma capa, calzas o jubón. Al salir uno de ellos a la calle, el otro debía permanecer en casa, prácticamente desnudo. Ahora bien, siendo tan benigno el clima de las colonias...





La Epoca y sus Gentes

Las Clases Sociales. Las Razas

Daremos más información concreta, aplicada al juego, dentro del próximo Libro, en el apartado dedicado a los personajes. De momento, unos breves apuntes para comprender la importancia de la nobleza, o del hecho de pertenecer a otras razas, en la sociedad colonial de estos siglos.

La nobleza

En toda la sociedad europea del momento existe una gran división entre los que pertenecen a la nobleza y los que no; otra división podría ser entre el clero y los seglares. De momento nos dedicamos a la primera. La aristocracia, o gobierno de los mejores, se basa en que algunos individuos son superiores a otros. Esta supremacía les da derecho a dirigir, en exclusiva, el gobierno de la nación y a obtener para sí mismos los puestos de mayor responsabilidad, prestigio o beneficio sin más condición que la de haber nacido dentro de esa clase privilegiada; la educación no basta y ni siquiera es requisito (se da por hecha, aún cuando no exista) para paliar el hecho de no haber nacido noble; ni siquiera cualidades muy especiales. Una hazaña, un servicio importante al país pueden ser recompensados con el paso a la nobleza, concedido por el rey. De este modo, los herederos del plebeyo que pasa a noble se verán bendecidos por toda una serie de ventajas.

La nobleza se divide usualmente en alta y baja. La alta nobleza, que salvo casos hiperexcepcionales no tiene cabida en este juego y a la que los jugadores no llegarán jamás, está

formada por (dejando aparte reyes y emperadores) príncipes (en algunos países se denomina así a los herederos al trono; en otros, a miembros de la familia real y en Italia, por ejemplo, abundan como otro título cualquiera de la alta nobleza); grandes duques y duques, personajes de gran poder e importancia, que sólo se inclinan ante los reyes; marqueses, condes y vizcondes. A continuación viene la nobleza menor, como pueden ser los barones y los caballeros con título (los *sires* ingleses, por ejemplo). Como regla general, todos ellos poseen grandes extensiones de terreno, base de su fortuna. Un peldaño más abajo de estos, pero aún dentro de la aristocracia, están los caballeros sin título, los hidalgos españoles, *gentlemen* o *squires* ingleses, *monsieurs* franceses; los holandeses, prácticos como siempre, decidieron hace ya tiempo que lo importante era el dinero en sí y se dejaron de monsergas.

Las ventajas de la aristocracia son evidentes; en primer lugar, no pagan impuestos, excepto cuando compran o venden algo sujeto a tasas por parte de la hacienda estatal. A diferencia de esto, los humildes campesinos y ciudadanos deben abonar parte de sus ganancias a esta misma hacienda. Además, sólo la nobleza puede acceder a ciertos puestos, como son los superiores a suboficial dentro del ejército o la marina, los altos puestos de la burocracia o de la Iglesia. Repetimos que esto sucede en todos los países con una gran diferencia en Holanda, donde la burguesía opera como aristocracia y a excepción de ciertos títulos antiguos (los de las familias Orange o Nassau, por ejemplo), la República no concede ni reconoce títulos.

La nobleza está habituada a mandar y a ser obedecida, no puede ser juzgada por los tribunales normales, sino por sus pares y son siempre favorecidos por la justicia o el gobierno. Orgullosos y arrogantes, suelen vivir por encima de sus posibilidades, con lo que se ven obligados a casar a sus descendientes con los de los mercaderes y burgueses enriquecidos. Se sienten ofendidos muy fácilmente, dado que su honor (un concepto difícil de definir) es lo que más valoran: Las disputas entre ellos quedan resueltas por los duelos (véase la posterior sección sobre el combate) si el otro contrincante es noble, o por una tanda de latigazos si no lo es. Su forma de vida transcurre apaciblemente entre el alcohol, el juego, sus amantes, la caza y las fiestas. Los que no pueden permitirse este tren de vida, lo intentan; algunos incluso trabajan o se embarcan para hacerse con una fortuna que les permita vivir como caballeros.

Otro método de llegar a la nobleza es mediante la compra de títulos. Cualquier rey español posterior a Felipe II, siempre necesitados de dinero, venderá sin ningún problema un título de caballero (de las órdenes de Santiago, Alcántara, Calatrava o Montesa) a un precio razonable. Por un poco más, puede adquirirse hasta el rango de barón. Los puestos en la burocracia, el ejército o la armada, también están a la venta cumplida esta primera condición. Ni que decir tiene que la antigua aristocracia desprecia a estos advenedizos; el pueblo llano no tiene otro remedio que envidiar y obedecer.

En las colonias americanas no existe la alta nobleza, todos viven en sus cortes respectivas. Los virreyes españoles (este cargo es meramente administrativo, no existe el título de nobleza de virrey y no son cargos vitalicios ni hereditarios) son vástagos de las ramas menores de las grandes familias españolas, condes o vizcondes como mucho. La aristocracia existente en la zona se encuentra mucho más vinculada al mundo de los negocios que en el caso peninsular, donde trabajar o poseer negocios se considera que rebaja la posición social. Así se dice *"pobre, pero honrado"* y no se hace referencia a que no se roba, sino a que no se ejerce trabajo manual alguno. Esta aristocracia indiana se ocupa entonces de sus minas, plantaciones de azúcar, barcos, etc. procurando vivir de las rentas lo mejor posible.

La burguesía y el pueblo llano

La burguesía conforma el verdadero fermento de la sociedad; activos, trabajadores y ambiciosos, su máxima aspiración consiste en adquirir las ganancias suficientes para poder casar a su hijos o hijas con los descendientes arruinados de las grandes familias o para comprarse un título. Muchas veces lo consiguen. La base de sus fortunas es la propiedad rural, residiendo en las ciudades, donde constituyen la base de sus órganos de gobierno.

El pueblo llano sólo se diferencia de los anteriores en su falta de dinero. Como en todas las épocas y lugares, serán los más desfavorecidos, presionados, perseguidos y maltratados. Su única misión es trabajar y tener hijos que trabajen cuando ellos mueran. Artesanos en las ciudades, obreros, campesinos, pequeños ganaderos,... sobre ellos recae el peso de los impuestos, de las guerras y de las enfermedades. En ocasiones, hartos ya de tanta opresión, pasan a engrosar las filas de los piratas.

Mestizos, indios y negros

En principio, mestizo es todo aquel que procede de una mezcla de razas; pero en la América española este término se aplica a los descendientes de indios (generalmente indias) y españoles. No serán discriminados; de hecho, en Nueva España (México), la base de la nueva clase dirigente será mestiza y se reconoce y valora la nobleza indígena. Más adelante, fuera ya del marco histórico al que nos referimos, esta situación cambiará, apareciendo la oposición peninsular-criollo. No existirán mestizos en el resto de las colonias.

La situación del mulato (descendiente de uniones entre blancos y negros) o del *zambo* (entre indios y negros) es mucho peor. Dado que alguno de sus padres o antepasados ha sido o es esclavo con toda seguridad, se sospecha de sus carácter de hijo ilegítimo, por lo tanto no reconocido. Sus posibilidades de ascenso en la escala social están por ello muy limitadas.

En cuanto a los negros, esclavos en su gran mayoría, su situación no puede ser más terrible. Arrancados de Africa, vendidos en las islas y obligados a trabajar en las grandes plantaciones, su vida resulta muy desdichada, careciendo de todo derecho. Obligados a trabajar de sol a sol, únicamente algunos individuos con capacidades excepcionales (o suerte excepcional, que es lo mismo) pueden gozar del favor de sus amos y de una vida cómoda. Sólo los pocos negros llevados a las ciudades para trabajar como criados, acaban logrando la libertad tras largos años de trabajo, generalmente por disposiciones testamentarias de sus dueños. Para muchos otros, la única posibilidad es la huida y vivir como *cimarrones* en las selvas y montes. Unirse a los piratas también es una solución... a no ser que les dé por venderles de nuevo. Los mejores amos de esclavos son los españoles, no demasiado exigentes y bastante comprensivos; luego vienen los franceses; siguen los ingleses y los peores son los holandeses, quienes, con su moral calvinista de productividad y amor al trabajo, les exprimen hasta el último gramo de su esfuerzo.

Los indios

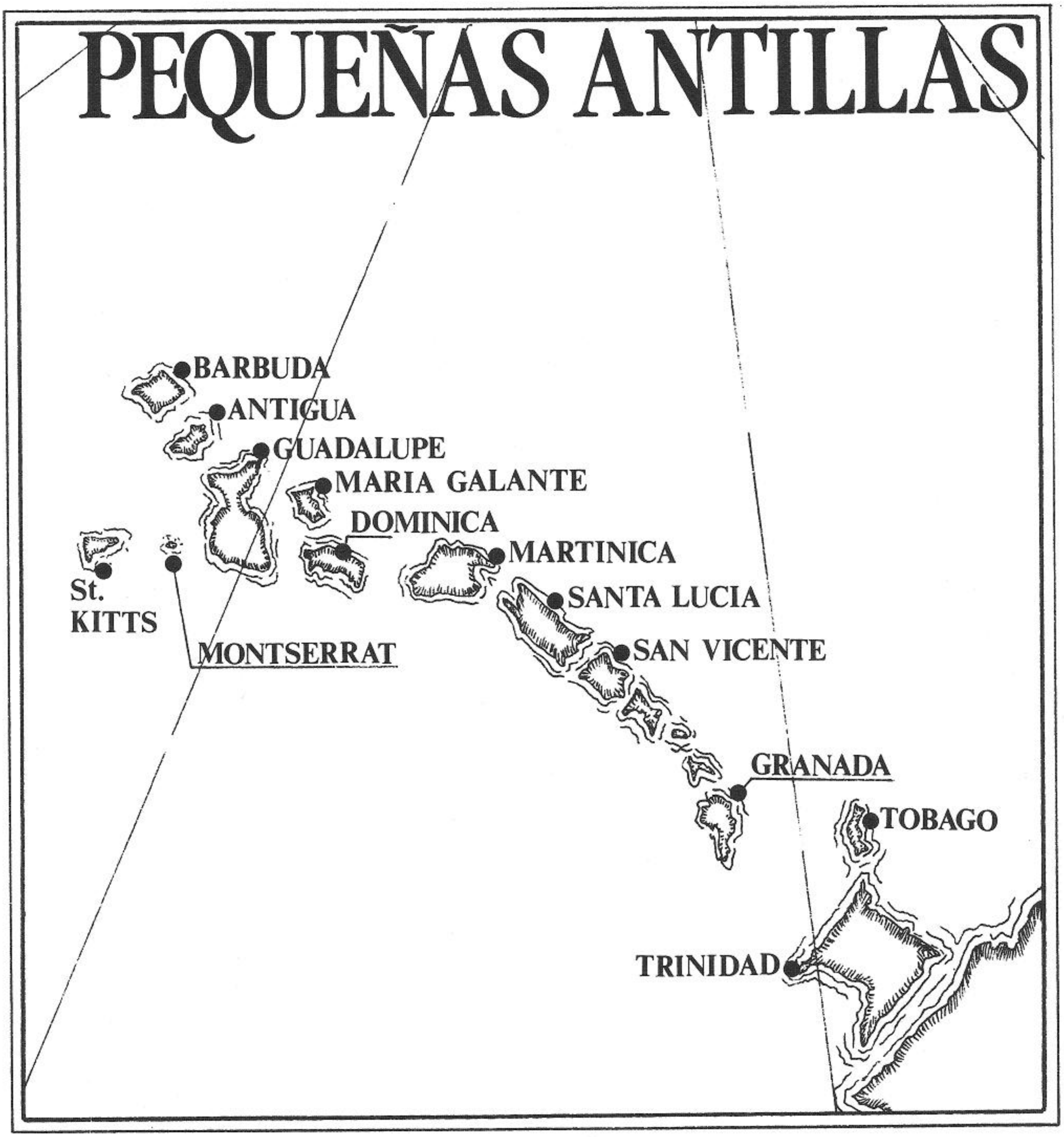
Aniquiladas sus civilizaciones, olvidada su cultura y con una religión ajena que les ha sido impuesta, en los dominios españoles los indios viven en su gran mayoría fuera de las ciudades, en los *pueblos de indios,* donde todavía tienen algunos derechos, como puede ser la propiedad de sus tierras comunales. Allí viven, o sueñan, una existencia por lo general tranquila y apacible, dedicados a la agricultura y ganadería en pequeña escala. La caza, la pesca, tal vez el saqueo de antiguas tumbas y la venta de sus productos en las ferias ciudadanas semanales son sus fuentes de ingresos. Otros muchos trabajan en las grandes plantaciones o haciendas de los colonos; nunca como obreros, son allí criados o peones del ganado. De cuando en cuando, alguno de los jóvenes recuerda que sus antepasados fueron guerreros y se une a las bandas de aventureros que vagan por los mares. La situación entre los demás europeos no resulta muy diferente, salvo por su menor número.

Los esclavos orientales no existirán tras la prohibición de su importación, vía Manila-Acapulco, en 1597. Otras naciones, especialmente Inglaterra y Holanda, harán posible que un limitadísimo número de orientales se instale como criados en sus posesiones.

La escala social colonial queda determinada de la siguiente manera: en el vértice de una imaginaria pirámide social reposa la nobleza y los grandes terratenientes; bajo ellos, la *gente decente,* peninsulares, criollos, mestizos hispanizados y nobleza indígena asimilada; en la base, la *gente vil,* mestizos ilegítimos, mulatos, zambos, negros libres, esclavos e indios. En el resto de las colonias, salvo por la ausencia de mestizos o nobleza indígena, la situación es idéntica.



PEQUEÑAS ANTILLAS



La Epoca y sus Gentes

La Organización

La base de la organización social en las colonias es la ciudad. Todas ellas tienden a reproducir los esquemas de las sociedades de origen. Así las ciudades españolas reflejaran una muy fuerte influencia andaluza, resultando eso sí, más espaciosas y mejor planificadas. Las casas son también de tipo andaluz, con patios interiores, corral y cuadra. En el medio agrícola, la unidad es la plantación, de azúcar, tabaco o café, con gran cantidad de esclavos empleados en ella.

La ciudad colonial española se articula en torno a la *plaza mayor* cuadrada, donde se encuentra el ayuntamiento, la iglesia mayor o catedral y las oficinas públicas. Desde la plaza surgen dos calles principales y perpendiculares entre sí. Existirán las calles comerciales, donde trabajan los artesanos, y también las tabernas y bodegones. Su órgano de gobierno es el *cabildo,* formado por entre dos y seis *regidores*, dos más que actúan como jueces de paz, un inspector de mercados y un alférez. Cierto número de burócratas trabajaba para ellos (escribanos, porteros, carceleros, etc.). Las ciudades importantes, aquellas con puerto, etc. disponían además de un gobernador, nombrado por la Corona o por los virreyes. Las colonias inglesas, francesas y holandesas se articulaban de una forma muy parecida; pero sus gobernadores actuaban en ámbitos de una o varias islas. Para gobernar Jamaica, la Corona inglesa destacaba en ocasiones a nobles más o menos importantes, auténticos *lores* que contaban con la ayuda de un teniente gobernador.

La sociedad se basa en la familia, cuanto más grande mejor, y en el grupo de amigos que se pueda formar, siendo muy importante la posibilidad de hacer venir a las colonias a los parientes más desfavorecidos con el fin de engrosar el grupo familiar. Fuera de la sociedad española, el deseo de los colonos radicaba simplemente en enriquecerse y volver al país natal.

La organización militar y la defensa

La defensa de las ciudades o pueblos suele estar en manos de los voluntarios, dirigidos por el gobernador o por el alférez del cabildo en su defecto. No suelen estar dotadas más que de una mínima guarnición militar, ya que todavía no existen los regimientos permanentes. Las únicas unidades de elite permanentes en el bando español son las guardias de alabarderos de los virreyes, por lo demás, se debe depender de las unidades llegadas de España en las flotas o de las tropas que puedan reclutarse precipitadamente (para más detalles, véase el apartado dedicado a combates terrestres, en el Libro denominado *Cuaderno de Bitácora).*





La Epoca y sus Gentes

Cultura Colonial

Será en épocas posteriores cuando la cultura de las posesiones españolas en América se independice de la peninsular. Lo mismo pasa con respecto a los demás países, sin entrar en el caso de Norteamérica, que tampoco es nuestro tema. De momento, tanto literariamente, como en lo que respecta a la pintura, arquitectura o imaginería, la conexión y dependencia con respecto de España es total, salvo ligeras variantes regionales en lo que respecta a materiales, influencias indígenas, etc. Será, como decimos, más adelante cuando aparezca un estilo unificado y definido que podremos calificar de criollo. Algunas fechas significativas en relación con la cultura americana (española e inglesa) son las siguientes:

1538. Instalación de la primera imprenta en México.

1551. Primera universidad americana en México.

1553. Fundación del colegio de San Francisco de México por Pedro de Gante.

1555. Fundación de la Universidad de San Marcos de Lima.

1574. Primera imprenta en Lima.

1610. Fundación del colegio de Córdoba en la región del Plata, más tarde universidad.

1623. Fundación de la Universidad de Chuquisaca o La Plata.

1629. Apertura de la Universidad de Santo Tomás de Manila a cargo de los dominicos.

1636. Fundación de la Universidad de Harvard en Cambridge, Massachusetts, llamada así por su fundador, el clérigo puritano John Harvard.

1639-1640. Primera prensa instalada por Stephen Daye en Cambridge.

1692. Amplios procesos contra brujas en Massachusetts, principalmente en Salem.

1700. Un escrito polémico en contra de la esclavitud de los negros, titulado *The selling of Joseph,* es editado por Samuel Sewall.

1701. Fundación del colegio de Yale.



Libro II

"Que a los cabos o capitanes de los piratas que se apresasen, constando del delito, se les castigase allá (en las Indias) ahorcándolos o pasándolos por las armas ad modum belli, y que el modo de constar fuese por la voz viva, y declaración de la demás gente del bajel, en el acto de ser apresado, no difiriéndose la ejecución del castigo, y que los demás corsarios prisioneros se remitiesen a España cuanto antes posible, sentenciados a galeras, también ad modum belli, para repartirlos en ellas."

Cédula dictada el 6 de marzo de 1.684 por el Rey Nuestro Señor.

El Juego
Mecánica del Juego

En el capítulo anterior hemos visto de forma muy general la mecánica básica de un juego de rol. En este capítulo veremos más de cerca cómo funcionan las reglas de **¡Piratas!** Se trata de una aproximación muy general: la mayor parte de las tiradas de dado que se realicen en una partida de **¡Piratas!** seguirán las reglas que expondremos a continuación. Cuando se trate de acciones más concretas, como los combates (por ejemplo) se emplearán las reglas que ya veremos más adelante.

Dados y tiradas

Como ya vimos en la sección primera o prólogo, todos los personajes de **¡Piratas!** poseen una serie de características y habilidades. Los niveles de dichas características y habilidades podrán ir de 5 a 15 y de 0 a 7 respectivamente en lo que se refiere a seres humanos.

Vimos también cómo cada vez que se quiera realizar alguna acción en la que el éxito no sea seguro, será necesario hacer una tirada de dado.

Ante una de estas situaciones, el D.J. deberá decidir la dificultad de la acción que pretenda realizar el personaje. Como aproximación, podemos ofrecer los siguientes **niveles de dificultad:**

TRIVIAL	**COMPLICADO**
BASICO	**MUY COMPLICADO**
MUY FACIL	**DIFICIL**
FACIL	**MUY DIFICIL**
SENCILLO	**CASI IMPOSIBLE**
NORMAL	**IMPOSIBLE**
LIOSO	**EXTREMO**
PROBLEMATICO	**MILAGROSO**

Una vez decidido el nivel de dificultad de la acción, el jugador que lleve al personaje deberá tirar los dos dados de 10 caras y sumar ambos resultados. Esta suma se verá modificada de forma positiva o negativa por los modificadores que conlleva cada nivel de dificultad. El resultado debe ser igual o menor a la suma del nivel de la habilidad que se esté usando más el nivel de la característica de la que dependa. A partir de ahora y aunque lo repetiremos en numerosas ocasiones, cada vez que nos refiramos al nivel de una determinada habilidad nos estaremos refiriendo a la suma del nivel concreto de esa habilidad más la característica de la que dependa.

Los modificadores de cada nivel de dificultad son los siguientes:

TRIVIAL	**+5**
BASICO	**+4**
MUY FACIL	**+3**
FACIL	**+2**
SENCILLO	**+1**
NORMAL	**0**
LIOSO	**-1**
PROBLEMATICO	**-2**
COMPLICADO	**-3**
MUY COMPLICADO	**-4**
DIFICIL	**-5**
MUY DIFICIL	**-6**
CASI IMPOSIBLE	**-7**
IMPOSIBLE	**-8**
EXTREMO	**-9**
MILAGROSO	**-10**

A partir de ahora, cada vez que hablemos del resultado de una tirada de dado, nos referiremos no sólo a la cifra que apareció en los 2D10, sino a ese resultado en relación a los modificadores oportunos que cada situación conlleve (como ya veremos más adelante, varios niveles de dificultad, referidos a condiciones distintas, son acumulables).

IMPORTANTE: Si el resultado en el dado es de dos unos (naturales, sin tener en cuenta los modificadores, una probabilidad del 1%), la tirada habrá tenido éxito de forma automática y de la forma más teatralmente favorable a los intereses del jugador. De la misma manera, si el resultado consiste en un par de dieces (o dos ceros, otra probabilidad del 1%), la tirada supondrá un fracaso automático y de la peor especie.

Evidentemente, después de cualquier tirada, caben dos posibilidades: o se tiene éxito o se fracasa. La mayor parte de las veces bastará con saber esto; pero otras será necesario matizar un poco más, saber exactamente lo bien o lo mal que hemos hecho algo. Para eso están las categorías de éxito y de fracaso.

Categoría de éxito y categoría de fracaso

La categoría de éxito indica simplemente lo bien que se ha hecho algo. Para hallarla, basta con hallar la diferencia entre el resultado de la tirada de dados (modificada, como ya hemos dicho) y la cantidad producto de la suma de los niveles de la habilidad utilizada más la característica de la que depende. Si dos personajes intentan realizar la misma acción, aquel que logre la categoría de éxito más alta será quien lo consiga o quien lo consiga mejor.

Ejemplo: *una tirada que requería 10 ó menos para superar una determinada acción, se solventa con un resultado de 7; excelente, la categoría de éxito es 10 - 7 = 3.*

La categoría de fracaso representa exactamente lo contrario, la medida de lo mal que se ha hecho, la cantidad por la que se ha fracasado. Se halla restando al resultado de la tirada los niveles sumados de la habilidad utilizada más la característica de la que depende.

Ejemplo: *una tirada que requería 9 ó menos para superar una determinada acción, no se supera, obteniendo un 15; lamentable, la categoría de fracaso es de 15 - 9 = 6.*

Interacción

Hasta ahora hemos visto cómo un único personaje puede realizar una acción. Pero hay también ocasiones en las que son varios los personajes que tratan de hacer lo mismo.

Si dos o más personajes tratan de hacer algo juntos (por ejemplo, manejar el cabrestante de un barco), se realizará una única tirada de dado, a la que se sumarán los niveles (de fuerza en este caso) de todos los personajes que colaboren.

También es posible que varios personajes, cada uno por su cuenta, traten de realizar una acción en la que sólo uno de ellos podrá tener éxito. Imaginemos, por ejemplo, que tres P.J. tratan de hacerse con un sable arrojado por un marinero sobre la cubierta del barco. El D.J. decide que va a ser necesaria una tirada de Reflejos con un nivel de dificultad normal. Es posible que todos los implicados tengan éxito en su tirada; pero sólo uno se hará con el preciado sable. En esta situación (y, por supuesto, en todas las que sean similares), el primero en lograr algo será aquel que consiga una categoría de éxito más alta. De ser posible un orden (por ejemplo, de salida por una puerta), los demás seguirán al primero en orden de mayor a menor categoría de éxito.

Si todos los implicados fallasen su tirada, puede procederse de dos formas: la primera consiste en aplicar el fallo a todos ellos y realizar una nueva tirada si la situación lo requiere; la segunda permitiría aplicar un orden de éxitos de menor a mayor categoría de fracaso (por ejemplo, para ver quién sale antes por la puerta del camarote, ya que está claro que, en circunstancias normales, un personaje puede llegar hasta dicha puerta, resultando ilógico aplicar aquí un fallo como resultado).

En otras ocasiones se verá implicado más de un personaje en el desarrollo de una misma acción; pero no cooperando. Por ejemplo, si un personaje trata de esconderse y otro intenta buscarle, el primero deberá hacer una tirada de ocultarse y el segundo de percepción. Si los dos obtienen un éxito, aquel que logre la categoría de éxito más alta será quien se salga con la suya.

Turnos y asaltos

El tiempo en una partida de **¡Piratas!** queda dividido en turnos. Un turno representa unos **dos segundos** de tiempo real, tiempo suficiente para girar el timón, asestar una estocada al guardaespaldas del gobernador o echarle un vistazo a ese plano que parece interesarte tanto. En algunas ocasiones el D.J. podrá decidir alargar esos dos segundos. Supongamos que, por ejemplo, los P.J. deciden emprender un largo viaje en barco. Durante las horas o días de la travesía no va a suceder nada interesante y tener que declarar las acciones de cada personaje cada dos segundos sería absurdo. Bastaría con que el D.J. preguntase a los jugadores si desean que sus personajes hagan algo especial durante el trayecto. Si la respuesta es negativa, en el siguiente turno estarán desembarcando en los muelles del puerto elegido.

En otras situaciones (persecuciones, batallas, duelos artilleros entre navíos, etc.) esta unidad de tiempo resulta demasiado pequeña. Dos segundos es poquísimo tiempo cuando un cañón de la época debe ser recargado en cinco minutos por una dotación de cinco hombres.

Para evitar cualquier problema, siempre que sea necesario se seguirá una secuencia de juego basada en asaltos. Cada asalto representa **cinco minutos** de tiempo real. Por supuesto, el D.J. puede decidir pasar de la secuencia de turnos a la de asaltos en el momento que crea conveniente.

Tanto si se trata de turnos, de asaltos o de cualquier otra unidad de medida temporal (por ejemplo, las horas en las persecuciones navales) que vaya a utilizarse, la mecánica será la misma: los jugadores anunciarán en voz alta lo que quieren que hagan sus personajes y, a continuación, se representarán los resultados de dichas acciones resolviéndose las posibles tiradas de dado.

Módulos y campañas

Las aventuras que van a vivir tus personajes pueden ser de dos tipos, dependiendo de la duración (y, hasta cierto punto, de la concepción) del guión: módulos y campañas.

Un módulo podría compararse con una película. Se trata de una historia no demasiado larga, en la que (en mayor o menor medida) se mantienen los mismos P.J. y P.N.J. No es necesario que se termine en una única sesión de juego, pero no debería durar muchas más. Cuando un módulo termine, los P.J. recibirán **puntos de experiencia** en función de lo bien o mal que hayan representado su personaje. Esos puntos de experiencia les servirán para mejorar sus capacidades cara a los siguientes módulos.

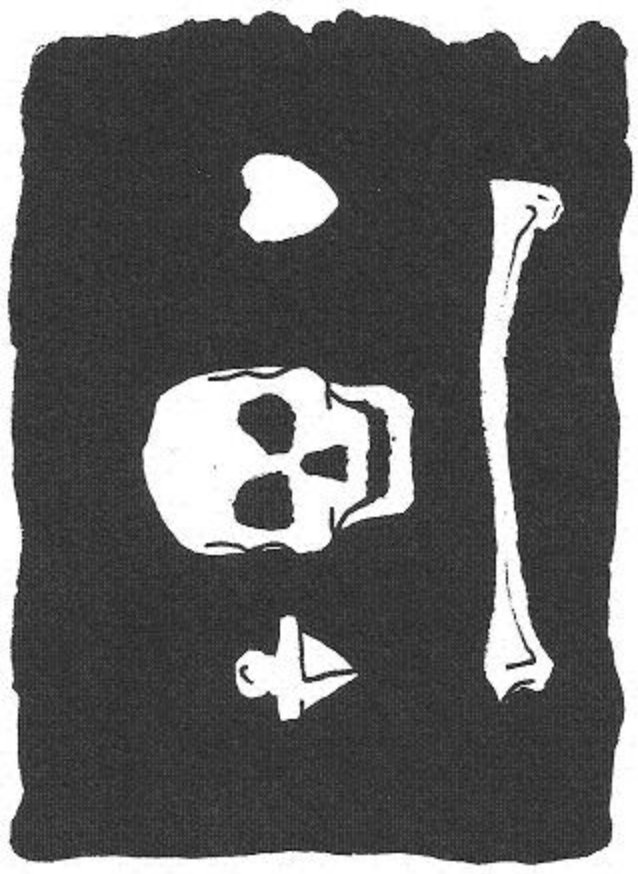
Una campaña parte de un supuesto más ambicioso. Podría compararse con una serie de televisión en la que diferentes aventuras se van sucediendo a lo largo del tiempo (acertaste: una campaña puede constituirse a base de encadenar diferentes módulos) y en las que intervienen los mismos jugadores. Si los personajes mueren, serán sustituidos por otros. Cada cierto tiempo, el D.J. concederá puntos de experiencia a los personajes.

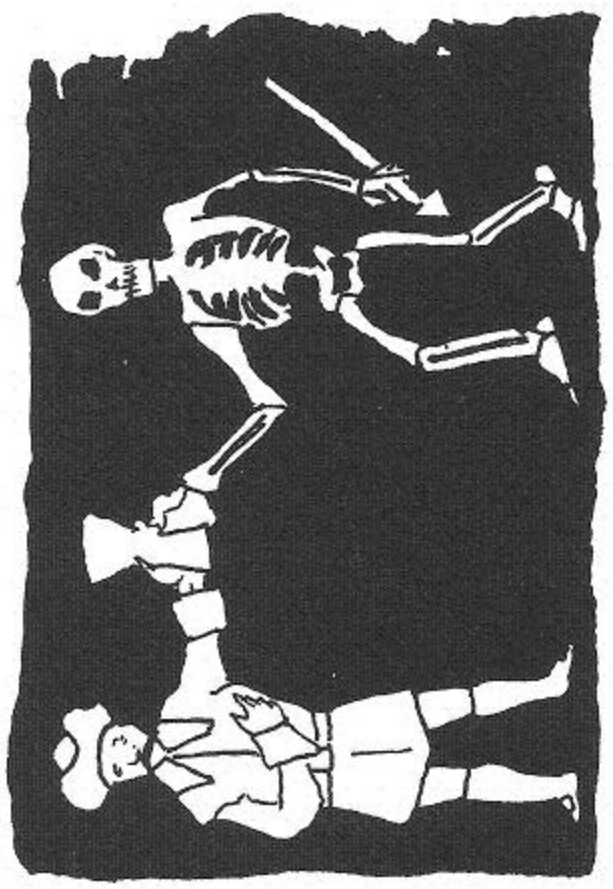
Tanto los módulos como las campañas pueden ser creados por los directores de juego. El único límite real será su imaginación. Sin embargo, para aquellos que disponen de menos tiempo libre para diseñar aventuras, Ludotecnia publica una serie de módulos y campañas para **¡Piratas!** creadas por su propio equipo y listas para leer y jugar.

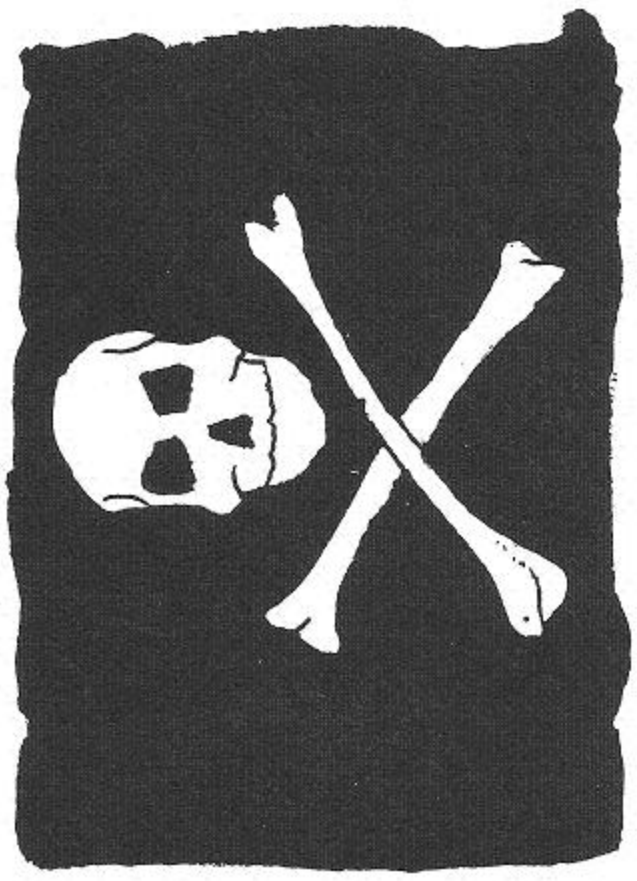
Llegados a este punto ya tendrás una idea (aunque se trate de una idea muy general) sobre cómo va a funcionar el juego. No te preocupes si aún tienes dudas. Ten en cuenta que en esta sección hemos adelantado conceptos que se explicarán a fondo más adelante y no olvides que hasta la regla más compleja te resultará sencilla en cuanto adquieras un poco de práctica.





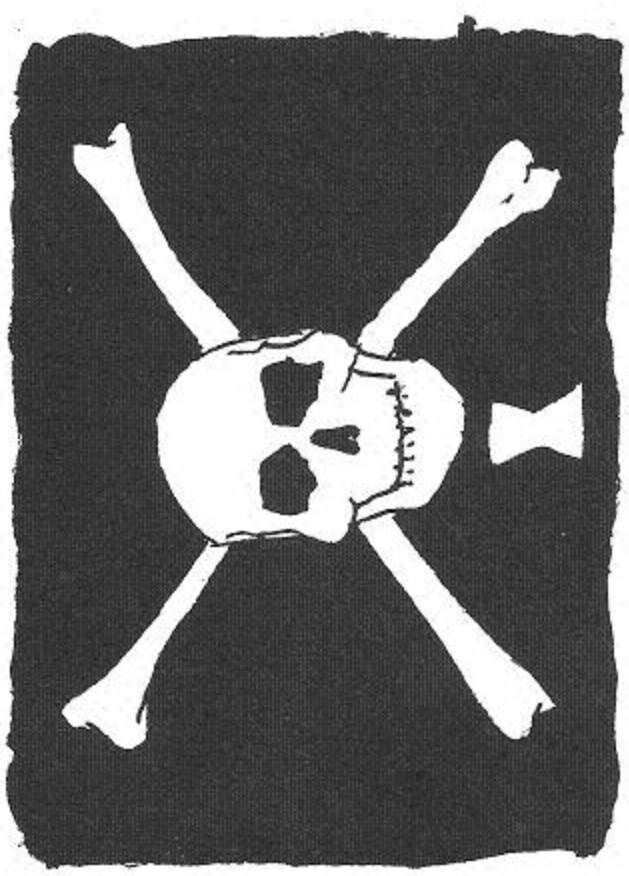




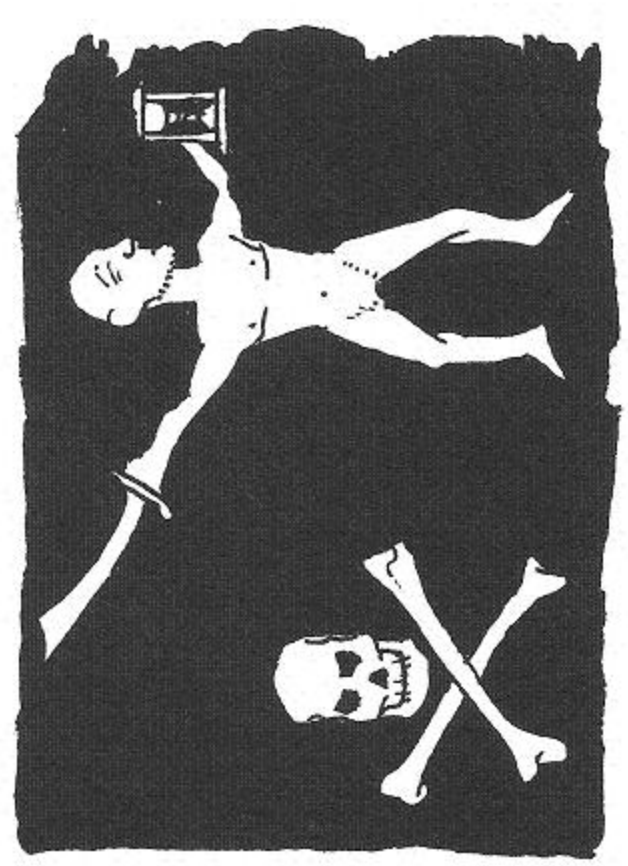




Banderas Piratas







El Juego

Creando un Personaje

Una vez introducido en el sistema general de juego, el siguiente paso consiste en la creación de personajes. A lo largo de este capítulo expondremos el mecanismo a seguir para que puedas imaginar y crear cuantos individuos desees y enviarlos al mundo de **¡Piratas!**

Las posibilidades de creación de personajes se limitan a seres humanos, mujeres y hombres, en principio de raza blanca; pero también indios, africanos o afroamericanos y todo tipo de mestizos. Los personajes orientales resultan extremadamente raros durante estos tiempos por aquellas latitudes y, de seguro, llamarían enormemente la atención.

Es probable que en algunas partidas el D.J. decida entregarte un personaje ya generado. En cualquier caso, es importante que estés familiarizado con el sistema de creación de personajes. Antes de seguir leyendo, lo mejor que puedes hacer es coger una hoja de personaje y un lápiz. ¿Ya? Bien. A lo largo de las siguientes páginas te iremos guiando en el proceso de creación de tu primer personaje. Donde sea conveniente incluiremos algunos ejemplos concretos.

1- CARACTERISTICAS

Como ya vimos en el apartado anterior, todo personaje de **¡Piratas!** posee una serie de características. Las características representan la base de todo ser humano: conocimientos o capacidades de un tipo muy básico. Las propias de un ser humano "normal" girarán siempre en torno a las cifras 5-9 (nos referimos aquí a seres *demasiado normales* en comparación con los P.J.). Son las siguientes:

-VIGOR (VIG): Determina la fuerza de tu personaje (y por lo tanto el daño que hace peleándose o utilizando armas de cuerpo a cuerpo), su capacidad de aguante ante los esfuerzos físicos y su capacidad de resistencia ante daños, heridas, enfermedades, etc. Cubre por lo tanto todo el aspecto "energético" del personaje. Su modificador nos ayudará a determinar el Coraje (una característica secundaria) del individuo.

-MANIPULACION (MAN): Cubre toda la capacidad de manipulación del personaje; es decir, su habilidad en relación con todo tipo de objetos (pero no armas), mecanismos o herramientas. En general se aplica a aquellas situaciones en que *"tú y el objeto"*, nada más, os encontráis frente a frente. Su modificador nos ayudará a determinar la Concentración (una característica secundaria) del individuo.

-AGILIDAD (AGI): Cubre todo el ámbito de la destreza del individuo en relación con su propio cuerpo; es decir, su habilidad gimnástica, flexibilidad, ligereza, etc. Modifica la adquisición de Reflejos, como veremos más adelante.

Estas tres características engloban el aspecto puramente físico del individuo; las cuatro que vienen a continuación se ocupan de medir sus distintos valores psicológicos, sensoriales o mentales.

-PERCEPCION (PER): Determina la agudeza sensorial del personaje y su capacidad para percatarse de los sucesos que tienen lugar a su alrededor. También condiciona la utilización de objetos o técnicas en relación con el medio o con otros seres. De ella dependen la mayoría de las habilidades de armas. Esta característica engloba los cinco sentidos clásicos y todas las tiradas que les

tengan como referente (para oír, ver, oler tocar o gustar) se realizarán sobre PER. Modifica la rapidez de la reacción del personaje, sus Reflejos.

-VOLUNTAD (VOL): Permite mantener la determinación del personaje férreamente dispuesta sobre un objetivo, bien sea éste la realización de una acción desagradable, soportar una situación de gran tensión, resistir el pánico, sobrellevar momentos emocionalmente difíciles, defenderse de la imposición de otras voluntades,... Su modificador nos ayudará a determinar el Coraje (una característica secundaria) del individuo.

-CONOCIMIENTO (CON): Como su propio nombre indica, esta característica mide la capacidad del personaje de aprender, memorizar y retener datos, hechos, detalles, etc. y su propensión hacia el estudio. También la cantidad de datos, más o menos generales, que una persona de la época puede conocer, aunque no domine la habilidad concreta, gracias a conversaciones, lecturas, experiencia propia,... Su modificador nos ayudará a determinar la Concentración (una característica secundaria) del individuo.

-ENCANTO (ENC): Mide la capacidad del personaje para relacionarse con sus semejantes, caer bien, dirigirles y, en general, ofrecer una buena imagen de sí mismo, pudiendo llegar a impresionar e incluso a enamorar.

Por cierto, podrás observar que hemos desechado una serie de características típicas, como por ejemplo la inteligencia, ya que creemos que será siempre la propia del jugador. Los hechos que deba o no conocer, le serán facilitados a través de tiradas sobre su nivel de Conocimiento o de las habilidades derivadas de esta característica; pero todos los procesos lógico-deductivos, ocurrencias e ideas (cómo utiliza sus conocimientos), dependerán por completo del jugador, no del personaje. Por otra parte, habrás visto también que la fuerza y constitución han quedado englobadas en una sola: Vigor.

Las características secundarias

Mediante las características que hemos visto hasta ahora el personaje queda dibujado a grandes rasgos; pero todavía nos quedan algunas pinceladas antes de pasar a detalles más sutiles. Las características determinan el hecho de que otros valores (que denominamos **características secundarias**) tengan un mayor o menor nivel. Estos valores son:

-REFLEJOS (Ref): la medida de la reacción del personaje ante los estímulos provenientes del mundo exterior. Queda determinada por la suma de los modificadores de Percepción + Agilidad, como veremos más adelante.

-CORAJE (Cor): una forma de cuantificar la osadía del personaje, su inclinación a inmiscuirse en asuntos peligrosos sin importarle el riesgo personal. Queda determinada por la suma de los modificadores de Vigor + Voluntad, como veremos más adelante. Implica una serie de modificaciones muy interesantes, conocidas como **Puntos de Coraje** que serán explicadas más adelante.

-CONCENTRACION (Coc): la posibilidad de enfocar toda la atención y las capacidades de un personaje sobre un problema dado. Queda determinada por la suma de los modificadores de Manipulación + Conocimiento, como veremos más adelante.

Estas tres características secundarias podrán aumentarse durante el transcurso de la vida del personaje como si de una habilidad más se tratara. Ofreceremos más adelante explicaciones en profundidad sobre ellas.

2- COMPRANDO LAS CARACTERISTICAS

Las características no se adquieren de manera aleatoria mediante un sistema de tiradas de dados; muy al contrario: al comienzo del proceso de creación de su personaje, el jugador dispone de una cierta cantidad de puntos de creación (P.C.), con los que deberá "comprar" dichas características, así como las ventajas y habilidades. De esta manera, su posibilidad de control durante todo el proceso es total, creando el personaje tal y como lo deseara.

Los tipos de héroes

Tanto durante el proceso de creación de personajes como a lo largo de las partidas, puede elegirse entre cuatro grados de dificultad o, más bien, cuatro grados dentro de los cuales englobamos a nuestros héroes. Será siempre el D.J. quien determine el nivel de los jugadores. Estos grados son:

-Grado 1: Escoria Portuaria
-Grado 2: Madera de Héroe
-Grado 3: Héroe
-Grado 4: Héroe de Leyenda

La denominación de cada grado se refiere de manera bastante específica a los personajes occidentales, urbanos y básicamente marineros que encontrarás con profusión a lo largo y ancho de este libro. Eso no quiere decir que los otros personajes de los que hablábamos antes (indios, otro tipo de profesiones, etc.) no sean posibles o que no sigan este sistema; simplemente hemos querido generalizar. De todas formas, en estos casos podemos referirnos a ese tipo de personaje como "de grado 2", por ejemplo.

La cantidad inicial de P.C. será siempre de **250,** a los que se podrá añadir, en principio, hasta un máxi-

mo de 20 más, producto de la "compra" de desventajas. La importancia de los grados en que clasificamos a los jugadores estriba en que, a la hora de adquirir los niveles de características deseados, cada uno de ellos pagará un precio diferente por ellos; insultantemente caro en el nivel de *escoria portuaria* y escandalosamente barato en el de *héroe de leyenda*. El motivo está claro: por el mismo precio, un personaje de grado bajo se encuentra con niveles bastante inferiores a sus contrapartidas más heroicas, mientras que un *héroe* o un *héroe de leyenda,* no deberá tener ninguna dificultad en poder alcanzar todas aquellas metas que siempre soñó gracias a sus impresionantes características.

Utilizando los diversos grados de personajes, podrás también adecuar el tono de tu campaña. Los niveles más bajos resultan más adecuados para campañas largas, en las que los personajes evolucionan, aprenden y mejoran, enfrentándose a mayores peligros cada vez. El nivel heroico se adapta especialmente bien a aquellas aventuras difíciles, arriesgadas y peligrosas; pero con enormes ocasiones de lucimiento personal. Finalmente, el grado de *héroe de leyenda,* queda reservado para aquellas ocasiones en que un puñado de tipos a lo Errol Flynn son completamente necesarios, imprescindibles más bien, para el adecuado desarrollo de los acontecimientos caribeños, sean estos los que sean.

Valor de las Características

	Nivel de la Característica										
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Escoria Portuaria	-10	-5	0	5	10	15	20	40	80	160	320
Madera de Héroe	-20	-15	-10	-5	0	10	15	20	40	80	160
Héroe	-25	-20	-15	-10	-5	0	10	15	20	40	80
Héroe de Leyenda	-35	-30	-25	-20	-15	-10	-5	0	15	30	60

Valores de las características

La tabla de **valor de las características** nos ofrece los distintos niveles que pueden alcanzar y el valor (en P.C.) que cada grado de personaje deberá pagar por ellas. Como ya se ha explicado, el coste para cada grado varía. Según se observa en la tabla, la característica base en el grado de *escoria portuaria* es 7; en *madera de héroe,* 9; en *héroe,* 10 y en *héroe de leyenda,* 12.

Las características secundarias a las que hacíamos antes referencia, también pueden ver elevado su valor inicial mediante la inversión de puntos de creación (o disminuido de forma idéntica a la compra de desventajas, paso que veremos más adelante). La cantidad máxima a las que podrá llegar cada jugador tanto en Reflejos como en Coraje o Concentración será de **+6** y la mínima de **-4.** La tabla de **valor de las características secundarias** nos indica el coste de su modificación, tanto positiva como negativa.

La tabla nos indicará el coste a pagar según los niveles que queramos aumentar la característica secundaria (teniendo bien presente que +6 es el máximo), cantidad reflejada en la columna de "Aumentar"

El ejemplo extremo sería pasar de -4 a +6, lo que me exigiría aumentarlo en 10 niveles, es decir, gastar 400 puntos. Un ejemplo más asequible sería pasar de +2 a +5, lo que tan solo me requeriría 40 puntos, es decir, 3 niveles El salto de -1 a +1 costará por tanto 20 puntos.

El paso de una cifra a otra inferior se resuelve también mediante la misma tabla, en la columna de desminuir, la cual nos indicará los puntos que adquirimos.

El ejemplo extremo sería pasar de +6 a -4, lo que nos reportaría -100 puntos. El salto de +3 a +2 sería de -50 - (-40) = -10 puntos. De +1 a -1 nos aseguraría una cifra de -30 - (-25) = -5 puntos.

Modificación de las Características Secundarias

Cantidad	Aumentar	Disminuir
1	10	-10
2	20	-15
3	40	-20
4	80	-25
5	120	-30
6	160	-40
7	200	-50
8	250	-60
9	300	-80
10	400	-100

Adquirir puntos negativos de esta forma supone una buena idea, idéntica al hecho de adquirir desventajas (como veremos más adelante) a fin de poder comprar más habilidades. Estas "desventajas" consistentes en reducir nuestras características secundarias también cuentan para el límite máximo de puntos invertidos en desventajas, ya sea el que nosotros recomendamos o el que tú utilices. Más detalles un poco más adelante, paciencia.

Si con el transcurso del tiempo y mediante el uso de los puntos de experiencia que vaya repartiendo el D.J., adquieres un nivel mayor de característica, este hecho no tendrá ningún efecto sobre tu característica secundaria aumentada mientras los modificadores no varíen (10 y 11, 12 y 13, etc. todos ellos tienen el mismo modificador). Sólo cuando adquieras un nivel de característica tal que conlleve la superación del modificador inicial, se aumentará el modificador final.

Ejemplo: *mi VIG es de 10, lo mismo que mi PER; como puedo ver en la tabla, ambos modificadores son 0, por lo que mis Reflejos son 0 también. Decido alterar esto; aumento mis Ref a +1, para lo cual gasto 10 puntos tal y como me lo indica la tabla. Más adelante, si también aumento una de dichas características hasta 11, no pasará nada, ya que su modificador sigue siendo 0; pero si, con el tiempo, logro pasar de 11 a 12, el modificador será ya de +1, con lo que mis Ref serán de +2.*

Otro ejemplo: *si las características a las que hacíamos antes referencia fuesen de 12 y 12, con lo que reportarían +1 cada una de ellas, dejando Ref a +2 y nosotros decidiésemos aumentar esa cifra a +4, comenzaríamos por pagar los 20 puntos que ello requiere. Al acabar un cierto número de partidas, podríamos desear ascender nuestro VIG de 12 a 13; tras hacerlo, el nuevo modificador sería el mismo, no problemo. Pero ¿y cuando pasemos a 14? Entonces el modificador sería de +2. ¿Pasaríamos entonces nuestros Ref a +5? Efectivamente, descontados esos 20 puntos del principio, nuestro modificador es de +3, añadimos los dos niveles que compramos en su día y ¡voilà!, +5.*

Modificadores de las Características

Nivel de la Característica	Modificador	Comparación
1	-5	Vegetal
2-3	-4	Recién nacido
4-5	-3	Muy débil
6-7	-2	Débil
8-9	-1	Normal-débil
10-11	0	Normal
12-13	+1	Normal-alto
14	+2	Brillante
15	+3	Heroico

Modificadores de las características

A la hora de calcular las características secundarias resultarán de vital importancia los modificadores que implica cada nivel de característica. Podrás encontrarlos en la oportuna tabla de **modificadores de las características**. La tabla incluye unas comparaciones que, sin pretender ser exhaustivas, intentan indicar el adjetivo más adecuado a cada uno de los niveles. Recuerda que el grado de "normalidad" viene determinado por nuestros personajes más bajos, la *escoria portuaria* quienes, pese a todo, resultan superiores a los humanos normales... de la calle, por decirlo así.

Los efectos de las características secundarias

Ya hemos visto cómo la suma de determinados modificadores nos dará el nivel de las características secundarias. Ya hemos visto también cómo los niveles iniciales de estas características secundarias pueden aumentarse o disminuirse.

Reflejos, Ref, hace referencia principalmente al combate y es allí donde se explicará con detenimiento su uso.

Concentración, Coc, es de aplicación a las habilidades dependientes de las áreas de Manipulación y Conocimientos. Siempre que un personaje se enfrente a una tarea en la que pueda concentrarse (un proceso similar a la maniobra de *apuntar*), empleará en su desarrollo bastante más tiempo, pero a cambio tendrá derecho a sumar a su nivel de habilidad el nivel de esta característica secundaria. Evidentemente, este proceso no es de aplicación con todas las habilidades, aunque más bien debiéramos decir en todas las situaciones. Una persona que desee concentrarse en una tarea, ya sea abrir una cerradura, colocar una trampa o encontrar una cita concreta en un manual de teología, deberá invertir un cierto tiempo en ello, un tiempo (sean minutos, horas, días,...) que tú determinarás. Empleando el doble del tiempo requerido y siempre que el personaje no sea molestado, podrá concentrarse, sumando un +1 a sus tiradas. Con tres veces ese tiempo inicial, obtendrá un +2 y

así sucesivamente. Nunca puede llegar a superarse la cifra total de Concentración, se invierta el tiempo que se invierta. Este proceso puede ser muy útil para aquellas tareas de importancia capital (como desarmar un mecanismo de relojería del que depende una peligrosa trampa) y que no den lugar a una segunda oportunidad. Esta maniobra puede emplearse cuantas veces se desee, siempre que exista tiempo para ello.

Concentración sólo se aplica de esta manera cuando el modificador alcanza una cifra positiva. Si se sufre un grado negativo de Coc, cada vez que se realice una de esas actividades de los campos de MAN o CON, el D.J. podrá exigir el empleo del modificador negativo; bueno, no exactamente cada vez, sino una cantidad de veces al día equivalente a la cifra negativa de Coc (-2 permitirá dos veces; -3, tres, etc.).

Coraje, Cor, refleja la **confianza** que uno tiene en sus propias capacidades, de tal modo que ante las dificultades tú te conviertes en tu mejor amigo... o en tu peor enemigo. Denominaremos a este rasgo de la personalidad del héroe como autoconfianza.

Para representar el efecto de la autoconfianza, siempre que te enfrentes a un desafío que no dependa directamente de un oponente y sea aplicable ante habilidades de los campos de VIG o AGI, deberás sumar a la habilidad que emplees la característica de la que dependa **y el modificador de tu Coraje.** También sumarás la cantidad positiva o negativa derivada de la posible dificultad ambiental.

Si la cifra de Coraje es negativa, eso significa que su autoconfianza es mínima, que su opinión sobre sí mismo es negativa y que, convencido de que jamás tendrá éxito, es muy probable que acierte. Cuando se encuentra en una de las situaciones anteriormente descritas,aplicaremos su Coraje como modificador negativo

Ejemplo: *si uno de los nuevos grumetes del barco del capitán Blood, un muchacho que acaba de subir por primera vez a un navío, debe trepar al extremo del palo mayor (35 metros) deberá obtener, con 2D10, una cifra igual o menor a la suma de (trepar + Agilidad + Coraje); no añadimos modificadores de dificultad ya que consideramos que las condiciones son normales. La acción se presta a que entre en juego el Coraje del joven.*

Si su nivel de trepar fuese 2, su Agilidad 11 y su Coraje +1, debería obtener una cifra igual o menor a 2 + 11 + 1 = 14; ya decimos que nos hemos decidido por no aplicar ningún modificador por dificultad

La adrenalina

Por otra parte, el ser humano reacciona de formas bien dispares frente a situaciones extresantes, de riesgo (no necesariamente mortal) para el mismo o para cualquiera otro ligado con su personaje. Algunos saldrán corriendo, otros se quedarán petrificados de puro miedo, sin saber cómo reaccionar, pero los héroes siempre lo hacen de una forma muy concreta: ¡Saltan al cuello del problema!.

Cuando se produzcan estas situaciones, nuestros personajes segregarán en la sangre una sustancia conocida como adrenalina, que les permitirá realizar proezas que en condiciones normales serían consideradas como auténticas locuras y que probablemente nadie te las crea.

Como D.J.,tu serás quien decida si el personaje podrá utilizar la adrenalina (algo amenaza seriamente la vida de su amada-amado, el barco se hunde... ¡sálvese quien pueda!, etc.), teniendo en cuenta que la adrenalina puede utilizarse en peligro real...¡ocuando se crea en su existencia aunque no sea real!.

El personaje obtendrá un modificador positivo igual a su coraje en todas sus acciones, y sus niveles en VIG y AGI aumentarán tantos niveles como coraje posea el personaje. Evidentemente, tal gasto de energía se va a notar cuando el personaje se haya calmado, lo que ocurrirá después de tantos minutos como coraje posea el personaje.

Para representar el cansancio, deberá descansar durante un número de minutos igual a su Cor X 5, o sufrirá una penalización en VIG y AGI igual a su Cor.

El personaje podrá segregar adrenalina tantas veces como coraje posea por sesión de juego. Si su Cor. es negativo, el personaje no podrá utilizar esta regla.

Ejemplo: *Diego de Begoña ve a su amada Anneke, la hija del gobernador de Curaçao, a punto de ser atrapada por un caníbal que la acecha en la espesura. Como nuestro osado piloto tiene un Coraje de +5 (¡todo un tipo!) siente cómo se le revuelven las tripas y, henchido de valor, decide atacar a pesar de que está desarmado. La médula suprarrenal de Diego empieza a segregar adrenalina. En el turno siguiente, Diego gozará de +5 a su nivel de combate cuerpo a cuerpo... ¡pero también a su fuerza! A esto sigue un breve enfrentamiento con el indio quien, pese a portar una amenazadora lanza, no supone enemigo de consideración para Diego. Finalmente, el indio es reducido y Anneke expresa su enfado mediante agudos gritos:*

-"¡Imbécil! ¡Este amable indígena estaba ayudándome a capturar mariposas de bellos colores! ¡Tenía una, posada justo en el extremo de su lanza! ¡Lo arruinaste todo! ¡Aléjate de aquí!"

Diego, apesadumbrado, deberá descansar ahora 25 minutos (5 niveles de Cor x 5 minutos). Al menos le queda el consuelo de que hoy podrá repetir este tipo de arrebatos hasta 4 veces más.

3- COMPRANDO LAS HABILIDADES, VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Una vez dispuesto este entramado básico del personaje que son sus características y características secundarias, debemos pasar a revestirlo con varios detalles. En este caso, los detalles serán aspectos tales como las habilidades que conoce el personaje, las ventajas de que goza y las desventajas que sufre.

En el caso de las habilidades, el jugador consultará la lista donde vienen relatadas, agrupadas según la característica de la que dependen, decidiendo a continuación cuáles quiere y puede permitirse. Todas las habilidades van acompañadas de un número entre paréntesis que indica la cantidad de puntos de generación que el personaje deberá pagar para poder obtener esa habilidad a nivel cero; después podrá comprar cada uno de los siguientes niveles al coste que se indica en la tabla de **adquisición de habilidades**. Como puede verse en dicha tabla, sólo existen 7 niveles de habilidad (además del nivel 0, claro está). El motivo de la diferencia en P.C. entre la adquisición de ese primer nivel 0 y los posteriores estriba en que los niveles a partir del 1 suponen únicamente un mayor dominio de una ciencia cuyas bases ya se dominan. Lo que se paga es la diferencia de valores entre niveles, como en los casos anteriores.

Ejemplo: *De este modo, aumentar posteriormente una habilidad del nivel 0 hasta el 2 nos supone 4 puntos. Del nivel 2 (4 puntos) al 3 (8) nos requiere 8 -4 = 4 puntos. Pasar del 3 (8) al 5 (2) serían 24 puntos y así en todos los casos.*

El coste de las habilidades estará modificado por el nivel de la característica que la englobe. Cada grado de personaje califica como baja, normal o alta a las distintas características según su nivel. Las habilidades que dependan de una característica calificada como baja, costarán el doble; las que dependan de una normal, el precio listado y las que dependan de una característica alta, la mitad. La tabla de **calificación de las características** recoge oportunamente estos extremos.

Calificación de las Características

	Nivel de la Característica										
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Escoria Portuaria	B	B	N	N	N	N	N	A	A	A	A
Madera de Héroe	B	B	B	B	N	N	N	N	A	A	A
Héroe	B	B	B	B	B	N	N	N	N	A	A
Héroe de Leyenda	B	B	B	B	B	B	B	N	N	N	A

En cuanto a la adquisición de ventajas y desventajas, las primeras no están sujetas a restricción alguna, excepto por el número de puntos disponible. Podrás elegirlas en su listado correspondiente, donde al lado de cada una figura su coste. Por lo que respecta a las desventajas, recomendamos recuperar hasta un máximo de 20 P.C. en los dos primeros grados; 30 en *héroe* y 40 en *héroe de leyenda.* ¡Ah! y que tus jugadores tengan bien presente que una desventaja es justamente eso: una dificultad muy seria con la que su personaje se verá obligado a convivir.

4- LA EDAD DEL PERSONAJE

A continuación decidiremos la edad del personaje, lo que queda completamente a tu libre albedrío. Al igual que en la vida real, la edad es un factor clave en un personaje.

En **¡Piratas!** existe una serie de limitaciones debida a la edad de los personajes: por cada año en que se superen los 45 (la vida era muy dura en aquellos tiempos, pocas personas llegaban a cumplir los cincuenta, muy pocas los superaban), cada personaje perderá un nivel en una característica (y por tanto de las habilidades englobadas en ese campo); la elección de tal característica queda completamente a su discreción. Si algún P.J. llega a tan avanzada edad y decide continuar "en la brecha", la primera elección tendrá lugar en su cumpleaños número 46, la segunda en el 47 y así sucesivamente.

Si decides crear un personaje mayor de 45 años (lo que no ofrece ninguna ventaja; pero puedes desearlo por motivos de identificación con dicho personaje), lo crearás de manera normal, pasando luego a descontar tantos niveles en una o varias características como años supere los 45; al llegar a 0 en cualquiera de ellas, la vejez habrá acabado con él. Los puntos que se vayan descartando (al pasar de un nivel más alto a otro más bajo) no cuentan como desventajas, ya que no dan ningún derecho a nuevas habilidades, ventajas, etc. No hace falta decir que los P.N.J. resultan personajes tan especiales e individualizados (al menos los importantes) que no existe la necesidad de seguir ésta o ninguna otra regla con ellos.

Como límite de juventud consideramos los 16 años para la edad en la que una persona ha podido desarrollarse por completo físicamente, aunque no tanto en el ámbito mental; un desarrollo más completo se realizará en torno a los 18 años. Recomendamos, a fin de ser mínimamente realistas, que las aventuras con personajes *héroes* o *héroes de leyenda* se desarrollen con personajes no menores de esta edad (D´Artagnan no es mucho

mayor al comenzar *Los tres mosqueteros).*

En la tabla de **limitaciones por edad** (que funciona sólo para los personajes más jóvenes; las limitaciones por exceso de edad quedarán marcadas por la lógica cuando se refieran a los jugadores y por tus propios deseos cuando se refieran a los P.N.J.) encontrarás los niveles máximos que pueden tener las diversas características según la edad del personaje. Por supuesto que un joven con los niveles máximos permitidos para su edad no dejará de ser un personaje excepcional y sobresaliente; pero que no se sienta demasiado ufano por ello: necesitará de todo su esfuerzo simplemente para continuar vivo, no digamos ya para triunfar.

En nuestra opinión, un menor de 10 años es sólo posible en **¡Piratas!** como P.N.J.

5- OTROS RASGOS CARACTERISTICOS DEL PERSONAJE

Existen también otros rasgos, como pueden ser la altura, el peso, el color del cabello o los ojos, que pueden ser elegidos sin ninguna restricción en absoluto. La altura media en los siglos XVI, XVII y XVIII se encontraba entre 1,60 y 1,70 metros (así que nos gustaría saber cuánto medía en realidad *Lorencillo)*; los valores extremos de la altura humana quedan cubiertos por desventajas tales como enanismo o gigantismo.

Volviendo a la altura, la determinación previa de la misma servirá para saber cuándo un personaje puede echar un vistazo por encima de ese muro... o cuándo se golpea la cabeza contra el techo de esa cubierta que sólo está a 1,50 de altura.

La medida de la belleza o fealdad es siempre algo subjetivo; pero si deseas destacar en alguno de ambos extremos, puedes encontrar las ventajas correspondientes en las listas de ventajas y desventajas.

El color de los ojos o el pelo no es de tan poca importancia como parece en un principio. Por ejemplo, un anglosajón alto, rubio, de ojos azules... lo pasará francamente mal a la hora de mezclarse con la multitud de la plaza mayor de Cartagena. Para estos y otros creativos detalles referentes a tales cuestiones, lo mejor es dejar fijados desde este momento todos estos pequeños detalles. Te ayudarán además a identificarte más fácilmente con el personaje elegido.

6- ELIGIENDO UNA PROFESION

Una vez determinada la edad y los rasgos físicos del apartado anterior, llega el momento de elegir una profesión para el personaje. El hecho de que un personaje posea una profesión determinada no significa que se dedique a ella en sentido estricto, sino únicamente que **puede** dedicarse a ella, lo que será importante a la hora de calcular sus ingresos o de intentar ser aceptado en alguna posición en particular (por ejemplo como piloto de un navío, como soldado,...). En el capítulo "Ocupaciones y menesteres", encontrarás la lista de todas las posibilidades a tu disposición, allí se incluyen los siguientes datos para cada profesión:

-Una explicación de la misma.

-La edad mínima y máxima para desempeñarla.

-Una lista de habilidades necesarias o requisitos para ser admitido en dicha profesión.

En este mismo capítulo encontrarás una **Lista de Profesiones.** Es simplemente eso, una lista; los datos realmente importantes están en el siguiente capítulo. Consúltalos allí y luego sigue leyendo.

7- HABILIDADES

Como ya se ha explicado en anteriores secciones, además de características, todo personaje de **¡Piratas!** posee una serie de habilidades, a cada una de las cuales corresponderá un nivel. Las habilidades representan conocimientos especializados, aprendidos bien mediante el estudio o bien mediante la práctica. Ya hemos visto que existen 7 niveles de habilidad, niveles que se sumarán a la característica de la que dependa tal habilidad cada vez que se utilice. Una habilidad comprada únicamente a nivel 0, significa que es este valor el que se suma a la característica, de modo que esta queda inalterada.

Existe la posibilidad de emplear una habilidad que no se haya ejercitado, ¡por probar! Este tipo de tiradas se realizarán sobre la característica base con un nivel de dificultad igual al coste del nivel 0 de dicha habilidad. Posteriormente, si lo estimas oportuno, puedes añadir los niveles apropiados de dificultad ambiental.

Ejemplo: *María de Montemayor y Rioseco, baronesa de Almeida, una dama aventurera en gira por las Indias Occidentales, no tiene ni idea sobre artesanía/alfarería y precisamente por eso decide probar a ver si es capaz de imitar la bella artesanía india. Su nivel de MAN es 12, el coste inicial de artesanía es 8, así que deberá obtener 12 - 8 = 4 ó menos con 2D10. Un resultado difícil; aprovechando al máximo su ventaja de suerte y el hecho de que no se aplica ningún modificador por dificultad, realiza tres tiradas. ¡Cómo no! En la tercera obtiene un 3 y fabrica una hermosa taza. Los artesanos indios comienzan a hablar de arrojarla a los jaguares.*

-"Si sólo es intentarlo... no hay más misterio".

Importante: Debemos hacer notar que en este tipo de intentonas no es posible utilizar Concentración como modificador positivo, aunque sí Coraje cuando sea de aplicación.

Podrás encontrar una relación completa de las habilidades que tu personaje puede poseer en la **Lista de Habilidades.** Las ventajas y desventajas quedan también listadas poco después. En el próximo capítulo, "Ocupaciones y menesteres", te será ofrecida una descripción detallada de cada una de ellas.

Y recuerda que la mecánica para la adquisición de las habilidades ha quedado explicada en el punto 3.

8- PUNTOS DE CORAJE

En la hoja de personaje verás una casilla reservada para los puntos de coraje. Más adelante ya veremos en qué consisten exactamente. Por ahora bastará con que sepas cómo calcularlos. Anota en dicha casilla el nivel final que tenga el personaje en **Coraje.**

En realidad **no** existe una magnitud similar a los **puntos de vida** de otros juegos. Este extremo que ahora sólo dejamos apuntado se desarrollará más adelante, en el capítulo, dedicado al Combate y en el siguiente, que trata de los daños, heridas, enfermedades, etc.

Adquisición de Habilidades

Nivel	Coste
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32
6	64
7	128

Tabla de Limitaciones por Edad

	Edad				
	10-11	12-13	14-15	16	17
Característica Máxima Física	10	11	12	-	-
Característica Máxima Mental	7	8	9	10	11

Lista de Ventajas

VENTAJAS	COSTE
Ambidextro	5
Apariencia hermosa	2/5/10/20
Brújula humana	3
Camaleón social	5
Coordinación ojo-mano	6
Estatus	5/N
Felino	6
Hígado de acero	5
Inmunidad	10
Memoria eidética	10
Marrullero	5
Puntería	10
Riqueza	5/10/20
Sentido del peligro	6
Simpatía animal	5
Suerte	10
Visión nocturna	10
Voz resonante	6

Lista de Profesiones

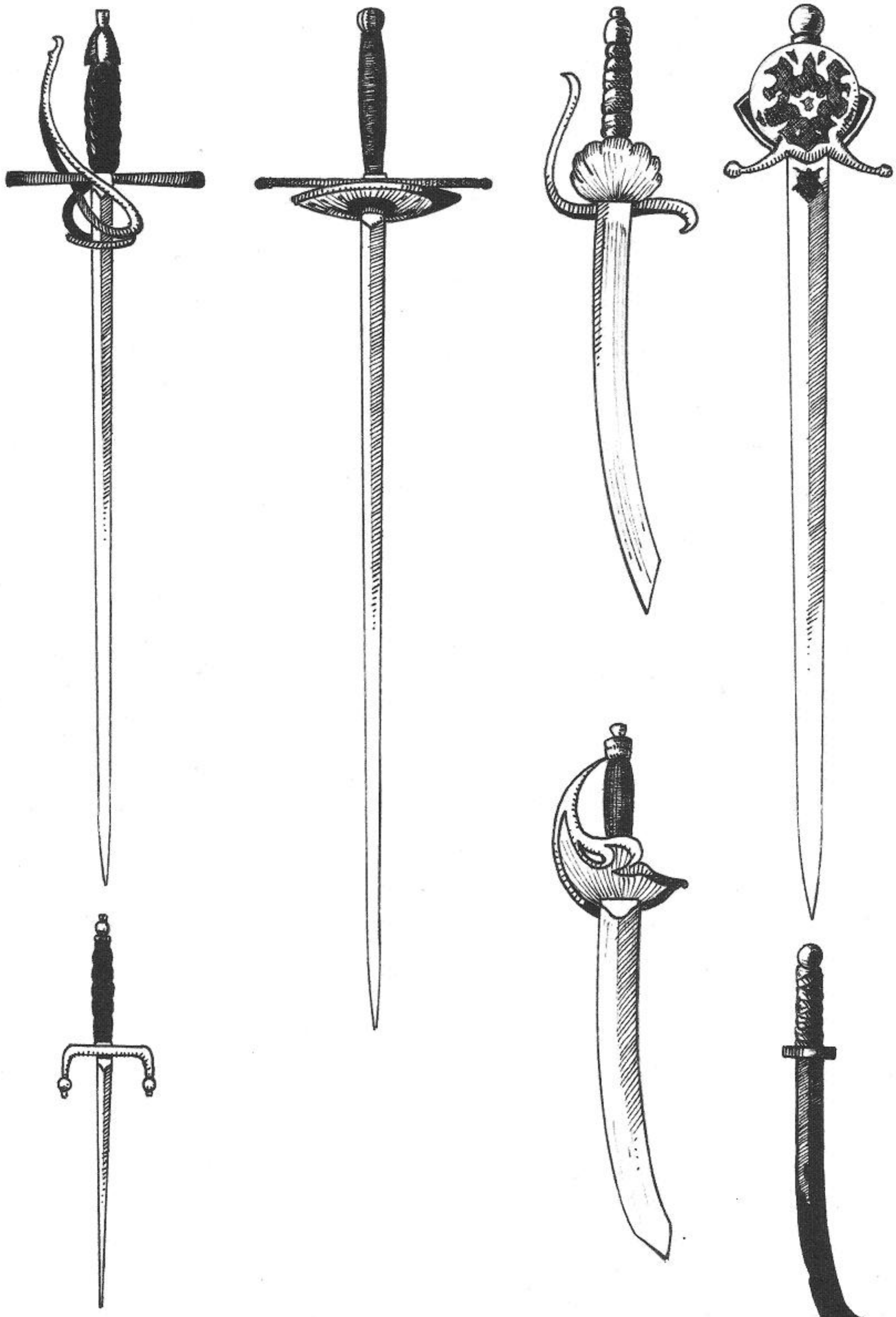
PROFESION	PREFESION
Artesano	Jornalero
Artista	Ladrón
Aventurero	Marino
Bucanero	Matasiete
Buhonero	Mendigo
Campesino	mercader
Cazador	Militar
Cocinero	Pescador
Comerciante	Pícaro
Contrabandista	Profesional
Doctor	Prostituta
Erudito	Sacerdote
Esclavo	Sirviente
Escribano	Tabernero
Espía	Tahúr
Estudiante	Terrateniente
Guerrero	

Lista de Desventajas

DESVENTAJAS	COSTE
Alcoholismo	-5
Antipatía animal	-5
Antisocial	-5
Ciudadano de segunda	-5
Cobardía	-8
Codicia	-5
Código de honor	-5
Delirios paranoides	-8
Duro de oido	-5
Enanismo	-8
Enemigo mortal	-8
Estatus negativo	-5/N
Fanatismo	-5
Fealdad	-2/-5/-10
Fobias	-8
Gigantismo	-5
Glotonería	-5
Indiscreto	-5
Juventud	-5
Ludópata	-5
Lujurioso	-5
Mudo	-8
Pulso inseguro	-5
Maloliente	-6
Mal temperamento	-5
Mutilado	-10
Recuerdos traumáticos	-8
Sed de sangre	-8
Sueño Profundo	-5
Visión débil	-5

Lista de Habilidades

Habilidad	Coste	Habilidad	Coste	Habilidad	Coste
VIGOR		Bailar	5	Convencer	6
Alternar	5	Escape artístico	8	Bajos fondos	5
Cantar	6	Trepar	5	**CONOCIMIENTO**	
Correr	5	Saltar	5	Teología	8
Nadar	10	Guiar animales	5	Savoir-Faire	6
MANIPULACION		**PERCEPCION**		Primeros Auxilios	5
Abrir cerraduras	6	Buscar	6	Leyes	8
Juegos de manos	8	Esconder Objetos	6	Historia	7
Mecánica	8	Seguir rastros	6	Heráldica	7
Artesanía	8	Detectar mentiras	8	Leer/escribir	6
Cocinar	6	Disfraces	6	Idiomas	3/6
Tocar instrumento	8	Juegos de azar	6	Burocracia	6
Contruir embarcaciones	10	Orientación	6	Comerciar	6
Explosivos	8	Armas improvisadas	6	Navegación	8
Falsificar	8	Armas de cuerpo a cuerpo	6	Cartografía	8
Lanzar	6	Armas de fuego	6	Ciencias ocultas	8
Tripular navios	6	Conocimiento de la zona	6	Tácticas	8
Manejar bostes	6	Armas indíginas	6	Literatura	8
Trampas	6	Esgrima	8	Medicina	8
Pescar	5	**VOLUNTAD**		Contabilidad	7
Conocimiento profesional	8	Capitanear	10	Archivos y Bibliotecas	7
AGILIDAD		Frialdad	7	**ENCANTO**	
Cabalgar	5	Teatro	6	Charlatanería	6
Combate sin armas	5	Diplmacia	7	Liderazgo	10
Sigilo	5	Intimidar	6	Seducción	8
Acrobacias	8	Superviviencia	6	Oratoria	8



ARMAS BLANCAS

CREANDO UN PERSONAJE

Bien, ha llegado la hora de comenzar a crear un personaje paso a paso. Decidimos utilizar el nivel denominado *madera de héroe*. Cuando tú realices esta operación, asegúrate de conocer qué nivel va a utilizar tu D.J., recuerda que este extremo depende únicamente de sus deseos; eso sí: todos los P.J. deben pertenecer a la misma categoría.

Joel Fleischmann será el nombre de nuestro personaje, tenemos la idea de que llegará a ser un doctor bastante competente; pero, de momento, sólo sabemos que ha nacido en Nueva Amsterdam (la ciudad que más adelante será Nueva York) en 1650 y que es judío. A falta de mayor concreción, comenzaremos adquiriendo sus características, tenemos 250 puntos y nos tienen que llegar para completar todo el personaje.

Fleischmann adquiere un VIG de 12 (20 puntos), MAN a 12 también (20 puntos), AGI a 11 (15 puntos), PER a 12 (20 puntos), VOL a 11 (15 puntos), CON a 13 (40 puntos) y ENC a 11 (15 puntos). Todo ello nos da un total de 145 puntos.

Calculamos ahora las características secundarias:

-Coraje viene dada por la suma de los modificadores de VIG +VOL, en este caso +1 y 0, total +1.

-Reflejos es la suma de los modificadores de AGI + PER, 0 + 1, otro +1.

-Concentración es la suma de los modificadores de MAN + CON, +1 y +1, o sea +2.

Todavía nos quedan 105 puntos.

Continuamos con el futuro doctor Fleischmann. De momento podemos imaginarnos a un hombre joven (decidimos que comenzará a jugar a los 31 años), vigoroso, moderadamente ágil (no es un deportista), atento a lo que le rodea, de voluntad normal, importante nivel de conocimientos y encanto también normal. Puede llegar a destacar, seguro. Dentro del nivel *madera de héroe,* todas sus características son consideradas como normales, excepto CON, que es alta. Todas las habilidades que dependan de esta característica costarán la mitad a nuestro amigo; dado que deseamos que sea médico resulta una excelente opción.

No necesitamos aplicarle ninguna de las limitaciones por edad, así que pasamos a determinar su altura (1,70 m.), el color de sus cabellos (negros), de sus ojos (negros también) y, ya puestos, también su peso (65 kilos).

Llegamos a la siguiente etapa dentro del proceso de creación de nuestro personaje, Fleischmann. La profesión elegida es la de doctor, un oficio que requiere una edad superior a los 30 años, requisito que cumplimos. También necesitamos algunos niveles de medicina. Vamos a adquirirlos, junto al resto de las habilidades.

Nos quedaban 105 puntos y las habilidades de CON nos van a costar a mitad de precio.

El doctor decide comenzar por este campo. Elige teología (judaica) a nivel 0 (8 puntos rebajados a **4**); también savoir-faire (6 puntos, más 4 niveles 16 puntos, 20 en total; de nuevo entre 2, **10**); leyes (holandesas, nivel 1, 8 puntos del nivel 0 más 2, 10, entre 2, **5**); aprenderá a leer y escribir (a nivel 3, 6 + 8 = 14, entre 2, **7**), idiomas (latín, nivel 3, 6 + 8, entre 2, **7**; inglés, al mismo nivel, otros **7** puntos; el conocimiento del holandés se le ofrece gratis, como idioma natal, a un nivel de 2; decide subirlo a 3, 4 puntos, entre 2, **2.** Recordemos que el hebreo sólo era mantenido por los rabíes como lengua litúrgica, (en realidad nadie hablaba hebreo desde mucho antes de los tiempos de Jesús), para finalizar conocerá medicina (nivel 5, 8 + 32 = 40, entre 2, **20** puntos). Se ha gastado 62 puntos, le quedan 43.

Decide adquirir nadar en VIG (por si acaso, a nivel 0, **10** puntos).

En MAN, conocimiento profesional/química a nivel 0, **8** puntos.

No le sobran demasiados puntos y no adquiere ninguna habilidad en AGI; no es una buena idea; pero... a esto se le denomina hacer de la necesidad virtud.

PER, algo que no faltará en el maletín de Fleischmann, armas de fuego, nivel 1, 6 + 2 = **8** puntos.

En VOL adquiere frialdad a nivel 0, **7** puntos y convencer a nivel 0, **6** puntos.

Le quedan 4 puntos para gastar en ENC, insuficientes. Ante la disyuntiva de ahorrar y dejar así el personaje o pasar a adquirir desventajas (hasta un límite de -20 puntos decidimos nosotros y acuerda el D.J.) para comprar alguna ventaja y limar las habilidades, nos decidimos por esto último.

Código de honor (el juramento hipocrático, salvar vidas, parece apropiado, **-5**); también antipatía animal, otro **-5;** tendrá fobia a las serpientes, **-8** y decidimos no adquirir más desventajas.

Volvemos al proceso anterior; nos quedaban 4 puntos, con los 18 que hemos adquirido recientemente, ya son 22.

En PER le sería útil conocimiento de la zona/Caribe, a nivel 0, **6** puntos.

Adquiere también seducción (de ENC, a nivel 1, 8 + 2 = **10** puntos) y la ventaja de Felino, los **6** puntos que le restaban.

Como podéis ver, a pesar de que Fleischmann está constituido sobre la base de *madera de héroe*, todavía le queda mucho por aprender. Por ejemplo, ha decidido ganarse a pulso el estatus durante sus partidas, así como aprender más cosas, muchas más. Ahora comenzará a jugar con la cantidad de dinero que decida el D.J., (consultar el apéndice sobre ello al final del libro), un dinero con el que deberá comprar todo su equipo. Su residencia queda fijada en Curaçao y sus aventuras comenzarán allí donde lo determine el D.J. Ahora sólo nos quedaría escribir su historial y recibir de 1 a 5 puntos más por ello; pero, por si deseas utilizar tú mismo este personaje, queda a tu completa elección el hacerlo.

¡Buena suerte, doctor Fleischmann!



Datos Generales del Personaje

Nombre: *Joel Fleischmann*
Edad: *31*
Altura: *1,70 m.*
Peso: *65 kg.*
Nación: *Holandes*
Profesión *Médico*

Descripción psicológica: *Prudente en todas sus acciones, aunque nunca rechaza un combate intelectual, sea cual sea.*

Descripción física: *Cabellos negros y ojos del mismo color, vigoroso aunque no muy agil*

Puntos de Daño

(-1) Herida Leve	**1-20**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
(-2) Herida de Consideración	**21-35**	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
(-3) Herida Grave	**36-45**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
(-4) Posibilidad de Muerte	**46-50**	31	32	33	34	35	35	37	38	39	40
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Características

Coste	Característica	Nivel	Mod.
20	**VIGOR**	*12*	*1*
20	**MANIPULACION**	*12*	*1*
15	**AGILIDAD**	*11*	*0*
20	**PERCEPCION**	*12*	*1*
15	**VOLUNTAD**	*11*	*0*
40	**CONOCIMIENTO**	*13*	*1*
15	**ENCANTO**	*11*	*0*

Subcaracterísticas

Coste	Subcaracterística	Nivel
____	**REFLEJOS**	*1*
____	**CORAJE**	*1*
____	**CONCENTRACION**	*2*

Puntos de Fama **Puntos de Experiencia**

Ventajas y Desventajas

Coste	Ventaja Desventaja	Efectos
-5	*C. de honor (médico)*	---
-5	*Antipatía animal*	---
-8	*Fobia (serpientes)*	*(Vol+Cor+Frialdad)-9*
6	*Felino*	*+1 habilidades Agi*

Adrenalina

[1] ■ ■ ■ ■

Habilidades

Habilidad	Nivel	Característica	Total
Teología	[1] 2 3 4 5 6 7	*Conocimiento*	*13*
Savoir-Faire	■ ■ ■ ■ 5 6 7	*Conocimiento*	*17*
Leyes -holandesas-	■ 2 3 4 5 6 7	*Conocimiento*	*14*
Leer y escribir	■ ■ ■ 4 5 6 7	*Conocimiento*	*16*
Idioma -latín-	■ ■ ■ 4 5 6 7	*Conocimiento*	*16*
Idioma -inglés-	■ ■ ■ 4 5 6 7	*Conocimiento*	*16*
Idioma -holandés-	■ ■ ■ 4 5 6 7	*Conocimiento*	*16*
Medicina	■ ■ ■ ■ ■ 6 7	*Conocimiento*	*18*
Nadar	[1] 2 3 4 5 6 7	*Vigor*	*12*
Con. Profesional -quìmica-	[1] 2 3 4 5 6 7	*Manipulación*	*12*
A. de fuego -pistolas-	■ 2 3 4 5 6 7	*Percepción*	*13*
Frialdad	[1] 2 3 4 5 6 7	*Voluntad*	*11*
Convencer	[1] 2 3 4 5 6 7	*Voluntad*	*11*
Con. de zona -caribe-	[1] 2 3 4 5 6 7	*Percepción*	*12*
Seducción	■ 2 3 4 5 6 7	*Encanto*	*12*
	[1] 2 3 4 5 6 7		
	[1] 2 3 4 5 6 7		
	[1] 2 3 4 5 6 7		
	[1] 2 3 4 5 6 7		
	[1] 2 3 4 5 6 7		
	[1] 2 3 4 5 6 7		
	[1] 2 3 4 5 6 7		
	[1] 2 3 4 5 6 7		
	[1] 2 3 4 5 6 7		

Armas

Nombre	¡Oh, no!	Alcance	VIG Mínimo	Codigo Daño	Daño Máximo
Pistola (sílex)	*18+*	*15*	*---*	*2d/3d/4d*	*---*

El Juego
Ocupaciones y Menesteres

En este capítulo vamos a ver con más detalle varios aspectos sobre los que pasamos en el anterior de forma un tanto superficial: las profesiones, las habilidades, las ventajas y las desventajas. Es muy importante que conozcas tanto la profesión de tu personaje (para poder representar mejor su papel y crearle una personalidad sólida y coherente), como el tipo de acciones que se pueden realizar con cada una de sus habilidades. En caso de duda, como siempre, el D.J. tiene la última palabra.

Resulta condición previa y requisito *sine qua non* al comienzo del juego que, antes de la primera partida de un personaje, cada jugador entregue al D.J. una historia por escrito, describiendo el pasado del personaje, sus aspiraciones, carácter, motivos por los que se ha visto arrastrado a su vida actual, otros personajes a los que conoce y las causas, etc. Te será de gran utilidad, como D.J., a la hora de comprobar si los jugadores representan su papel con corrección y, como jugador, a la hora de identificarte con tu personaje.

El D.J. recompensará estos historiales con 1 P.C. simplemente por el hecho de presentarlos, más una cantidad suplementaria (con un máximo de 4 P.C.) según su calidad, nivel de concreción y detalle, etc. El D.J. está en su perfecto derecho de no admitir historiales que superen una cierta longitud, la que él decida.

PROFESIONES

Además de la descripción de la misma en nuestro sistema de juego (podrás ver que cada descripción abarca más bien un tipo de profesiones relacionadas que una profesión en particular), encontrarás alguna anotación sobre el estatus social que implica la misma, sobre la edad mínima (orientativa) necesaria para ejercerla, las habilidades necesarias (también orientativas, hacemos referencia únicamente al nivel de conocimientos, al puro nivel de habilidad sin sumarle la característica base) y sobre las ganancias diarias expresadas en pesos o fracciones. Las ganancias diarias suponen un dato útil cuando los personajes deban trabajar para ganarse la vida, para comprarse un pistolón de abordaje...¡o para que comparen cuánto más podrían estar ganando con la piratería! Para saber más sobre dinero, precios y ganancias, consúltese el oportuno apéndice al final de la obra.

Artesano (Artesano)

El artesano es aquel personaje que trabaja creando objetos; pueden ser de madera (carpintero, tonelero, tallista,...), de cuero (talabartero,...), de cerámica (alfarero,...), de piedra (escultor, cantero,...), de metal (herrero,...), de tela (sastre, tejedor,...), pinturas (pintor,...). Una clasificación exhaustiva podría llevarnos cientos de especializaciones con sus habilidades propias, de modo que hemos elegido establecer un criterio amplio, incluyendo en esta profesión tanto a los verdaderos artesanos como a los artistas de la talla, pintura y escultura. La habilidad concreta sobre la que desarrollen su labor (herrería, alfarería, carpintería, pintura, etc.) queda a la completa elección del jugador, quien podrá también incluir nuevas ocupaciones o habilidades no señaladas aquí.

La edad mínima no existe, salvo a efectos de consideración entre los demás colegas.

Es necesaria una habilidad (sin contar aquí con la característica base, hacemos referencia únicamente al grado de conocimientos) de nivel 1 ó mayor; las ganancias diarias serán de 1 peso x nivel.

Este tipo de oficios, denominados "mecá-

nicos" en la época, son considerados como bajos y viles, siendo incompatibles con todo estatus elevado. Una excepción: aquellos personajes de estatus suficientemente elevado (superior a caballeros) y con un nivel de riqueza respetable, pueden permitirse ciertas veleidades artísticas, sin interés monetario, sin verse recriminados por ello. A bordo de un buque o en situaciones desesperadas, la situación puede cambiar o no, según el deseo del jugador y el carácter de su personaje. Ya hemos dicho cómo en las colonias no existen artistas de renombre que escapen a la consideración de artesanos.

"...y llegados son iguales
los que viven por sus manos
y los ricos".

Jorge Manrique.
Coplas a la Muerte de su Padre.

Artista

Denominamos artistas a todos aquellos que han hecho de entretener a los demás su profesión. Cantantes, músicos, bailarines, cómicos, narradores profesionales, prestidigitadores,... Es también un oficio considerado como vil e incompatible con toda clase de estatus (no el cantar o el bailar, sino el ganarse la vida de esa forma). De todas formas es una profesión que posibilita viajar y conocer gente.

La edad mínima no existe, salvo a efectos de consideración entre los demás colegas.

Es necesaria una habilidad de nivel 1 ó mayor; las ganancias diarias serán de 1/2 peso x nivel.

"De entre el son del tamborín y castañetas y fuga del baile salió un rumor que encarecía la belleza y el donaire de la gitanilla, y corrían los muchachos a verla y los hombres a mirarla." **Cervantes. La Gitanilla.**

Aventurero

Aventureros son todos aquellos personajes que ponen sus habilidades al servicio de un fin: mejorar su condición económica; los piratas no entran en esta clasificación, ya que son un tipo especial de marinos. Toda clase de habilidades es útil para estos personajes, encontrados a menudo como mercenarios, exploradores, buscadores de oro o de tesoros perdidos,... por lo general no pasan demasiado tiempo en un mismo lugar, ni atados a una misma ocupación. No existe limitación por estatus, aunque aquellos aventureros que no pertenezcan a la nobleza serán observados con suspicacia por las autoridades.

La edad mínima es de 15 años.

Los niveles de habilidad necesarios, así como las ganancias propias de este "oficio" resultan imposibles de fijar. Los primeros quedan a la libre elección del jugador y, en cuanto al dinero, se seguirán las reglas habituales (explicadas más adelante) sobre "dinero al comienzo de la partida".

"...determiné... de pasarme a las Indias..., por ver si mudando mundo y tierras, mejoraría mi suerte."

Quevedo. El Buscón.

Bucanero

Ya hemos visto cómo los bucaneros son un tipo especial de pobladores de las islas no colonizadas, dedicados primero a la caza y, más adelante, a la piratería. Esta profesión es incompatible con todo estatus que pueda ser reconocido por los españoles; pero no por las demás naciones.

La edad mínima es de 18 años.

Los niveles de habilidad necesarios varían, siendo precisas habilidades tales como cocinar (para preparar el bucán), seguir rastros, tender trampas, armas de fuego (a nivel 2 ó superior), manejar botes, etc. Los bucaneros no ahorran, de modo que, en cuanto al dinero, se seguirán las reglas habituales (explicadas más adelante) sobre "dinero al comienzo de la partida".

"Necesitaba aprender rápidamente, pues en el futuro inmediato tendría que irse para hacerse bucanero y tomar una ciudad española."

John Steinbeck. La Taza de Oro.

Buhonero

Un buhonero es una clase especial de mercader, un comerciante a pequeña escala que viaja por los pueblos y ciudades ofreciendo su mercancía... por lo que tiene la oportunidad de ver y oír muchas cosas, quizás más de las que desearía.

La edad mínima es de 18 años, nadie compraría nada a un chiquillo.

Las habilidades requeridas pueden ser guiar animales a nivel 0 ó superior, comerciar a nivel 1 ó más, charlatanería a nivel 1 ó más, etc. Las ganancias serán de 1/2 peso x nivel de charlatanería.

"Partió aquella mañana un arriero del mesón con cargas a la corte; llevaba un jumento, alquilómele..."

Quevedo. El Buscón.

Campesino

Aquellos pequeños propietarios, mayoría de la población, dedicados a la agricultura o ganadería en pequeña escala. Su vida es triste, agobiada por los impuestos, las autoridades y tal vez por los piratas. Muchos de ellos son indios o mestizos. Esta profesión es incompatible con todo estatus social elevado (+1 ó superior; en realidad, el +1 podría alcanzarse en el caso de individuos de recto proceder, cristianos viejos sin mezcla de raza, cuyo consejo sea valorado y cuya virtud sea imitada).

La edad mínima es de 15 años, antes no podrás poseer legalmente las tierras (tampoco gran cosa) quedando bajo la custodia legal de un tutor, generalmente religioso, a quien posiblemente cueste varios años de pleitos arrancar tus propie-

dades cuando llegues a la mayoría de edad (para estos efectos, los 18 si eres hombre; hasta tu boda si eres mujer).

Las habilidades requeridas pueden ser guiar animales a nivel 0 ó superior, conocimiento profesional (agricultura) a nivel 0 ó superior y una enorme resignación. Las ganancias pueden variar dependiendo de múltiples factores; pero podemos establecerlas en torno a 1/2 peso por día.

"Muchas aldeas se han despoblado y han desaparecido; las casas se han derrumbado... las tierras son abandonadas, los habitantes van por los caminos con sus mujeres y sus hijos en busca de un remedio para sus males, como hierbas y raíces para sostenerse."

Anónimo.

Cazador

Este es un oficio muy adecuado para los indios u otras personas que deseen llevar una vida alejada de los centros urbanos. Incompatible con todo tipo de estatus social elevado.

La edad mínima no existe.

Las habilidades requeridas pueden ser: armas de fuego a nivel 1 ó más, seguir rastros al mismo nivel, trampas, cocinar, artesanía del cuero (talabartería) para preparar las pieles de los animales y convertirlas en cuero, conocimiento de la zona, orientación, supervivencia, etc. Las ganancias serán semanales, de alrededor de 3,5 pesos.

"Y de un tiro de arcabuz, el mulato dejó tendida la res, que más de una cuarta medía, y sacamos de ella buenos cueros..."

Bernardo de Estrada. Viajes

Cocinero

Una profesión importante a bordo de un buque (desempeñada generalmente por marineros con pata de palo, ya que éste era uno de los pocos oficios que todavía eran capaces de desempeñar a bordo de un barco), en una taberna o mesón o en una casa noble. Incompatible con todo estatus.

La edad mínima es de 18 años; pero casi siempre suelen elegirse para el cargo a individuos mucho mayores, a no se que exista una buena razón para no hacerlo.

La habilidad requerida es cocinar a nivel 1 ó más; algunos otros conocimientos, charlatanería, convencer, pueden ser útiles también: *"¡Te digo que es conejo!"* Las ganancias diarias serán de 1/2 peso x nivel.

"Repartió a cada uno tan poco carnero, que entre lo que se les pegó a las uñas y se les quedó entre los dientes, pienso que se les consumió todo, dejando descomulgadas las tripas de participantes."

Quevedo. El Buscón.

Comerciante

Un nivel inferior al de mercader (ver más adelante) y superior al de buhonero. Aquellos traficantes de mercancías que desarrollan su labor en una tienda o local de su propiedad. Los requisitos y anotaciones son similares a los de las profesiones citadas. Las ganancias deberán ser fijadas por el D.J. Cuando la persona es respetable y de cierta importancia para la comunidad, este oficio puede conllevar un nivel +1 de estatus, siendo incompatible con cualquier tipo de nobleza.

"...y un viejo, mercader y avariento, estaba procurando olvidarse de cenar."

Quevedo. El Buscón.

Contrabandista

Un tipo especial de comerciante, aquel que mezcla su oficio con el de aventurero. Su objetivo es la ruptura del monopolio comercial, ya sea este español o inglés. No es del todo incompatible con un nivel de estatus entre la nobleza, siempre que tales actividades se mantengan en secreto. Comerciar con los piratas, plantadores, nobles, etc. entraña sus riesgos; ¡pero los beneficios son tan atractivos!

La edad mínima es de 18 años.

Habilidades requeridas: armas de fuego a nivel 0 ó superior, comerciar a nivel 1 ó superior, convencer, charlatanería, idiomas extranjeros, etc. Las ganancias conseguidas quedan por completo a la determinación del D.J.

"...sepa Su Majestad que los malhechores llamados metedores, causan gran quebranto a la Real Hacienda, ya que venden en las islas y costas todas, mercancías que no han satisfecho el almojarifazgo, ni impuesto de la Corona alguno..."

Bernardo de Estrada. Viajes

Doctor

¿Barbero sacamúelas o hábil cirujano? ¿Se lava a menudo o supone un riesgo mayor que los propios cañones del enemigo? Una profesión discutible, incompatible únicamente con niveles de estatus noble, el resto del estatus social (+1 ó +2) deberá ganárselo a pulso.

La edad mínima es superior a los 30 años.

Como habilidad requerida figura medicina, a nivel 0 ó superior. Las ganancias serán de 1 peso x (nivel de habilidad + conocimiento) si se supera el nivel 3; de no ser así, será de 1/2 peso diario (nivel 0), de 1 (nivel 2) o de 2 (nivel 3).

"Con éstas salió el doctor de la pieza, y yo torné a vomitar la medecina, que si la tomara, allí fuera cadáver..."

Bernardo de Estrada. Viajes

Erudito

Un erudito es aquella persona que domina una materia teórica, sea la que sea, a un nivel excepcionalmente alto; o al menos eso nos hace creer. Historia, heráldica, literatura, latín, idiomas extranjeros, ciencias ocultas,... Puede encontrar

trabajo (bien remunerado) como maestro, escritor, consejero, charlatán, etc.

La edad mínima es superior a los 30 años.

Las habilidades requeridas serán los conocimientos propios de su campo, a un nivel de 2 ó superior. Las ganancias serán de 1 peso x (nivel de habilidad + Conocimiento).

"...vestido de bayeta, con gorra negra, perdido entre sus pergaminos y manuscritos..."

Cosme de Ayala. Vida y Obras.

Esclavo

No tienen por qué ser necesariamente negros, ya hemos hablado de los engagès o esclavos blancos, voluntarios y temporales, que se empleaban para trabajar en las plantaciones por unos 3.000 pesos durante tres años. Muchos no sobrevivían.

La edad mínima no existe.

Las habilidades necesarias son una cierta buena salud y poco más. Alguna habilidad especial puede salvar al esclavo de trabajar en los campos, conduciéndolo a la casa del amo... para bien o para mal. Por supuesto, el sueldo es inexistente.

"Henry vio el cuerpo de un negro desnudo que se contorsionaba y debatía al extremo de una soga mientras los otros se movían hacia adelante y hacia atrás en el suelo y gemían; los esclavos blancos rechinaban los dientes y maldecían ásperamente para contener los gritos."

John Steinbeck. La Taza de Oro.

Escribano

Esta clase de trabajos engloba a todos los relacionados con la burocracia o las leyes: notarios, abogados, jueces, consejeros legales de virreyes y gobernadores, etc. Es necesario un estatus social de +1 al menos y no son incompatibles con la nobleza menor (caballero, +3).

La edad mínima es de 30 años o de 45 para desempeñar el oficio de juez, antes sólo podrán ser ayudantes.

Las habilidades necesarias son el conocimiento de las leyes a nivel 2 ó superior (juez, nivel 3), charlatanería, convencer, oratoria, etc. Las ganancias van desde 1 peso diario a los ayudantes, sea cual sea su nivel, hasta 1 peso x (nivel de leyes + Conocimiento) para los notarios y de 100 pesos diarios para los jueces, además de tener la oportunidad de ver puesta su integridad a prueba diariamente... y dejarse corromper.

"Escribanos, cuya pluma pinta, según moja en la bolsa del pretendiente."

Quevedo. Cosas más Corrientes en Madrid y que más se Usan.

Espía

A lo largo de esta época aparecerán impresionantes redes de informadores que en nada tendrán que envidiar a las de los siglos futuros; destacan la red de espías de Isabel I de Inglaterra, la del lord protector Cromwell y la del cardenal Richelieu. Desde luego, los tentáculos de todas ellas llegaban al Caribe.

Esta clase de trabajo se desarrolla mediante la oportuna cobertura de otra ocupación normal , cuyos requisitos se deben poseer o fingir.

La edad mínima requerida es de 18 años; las mujeres, debido a los atractivos de su sexo y a la peculiar estructura social de la época (que aún hoy persiste, ¿no?) tienen alguna que otra ventaja especial sobre los varones.

Las habilidades requeridas son: leer/escribir, idiomas, frialdad, sigilo, abrir cerraduras, seducción, savoir-faire, armas de fuego, conocimiento profesional (química en su versión de preparar venenos), etc. Las ganancias son variables y pueden incluir la muerte.

"...y vienen acompañando, según he oído decir, a una espía francesa..."

Quevedo. El Buscón.

Estudiante

¿En busca del conocimiento o de una juventud agradable y nada comprometida? Habitantes permanentes de academias, universidades, colegios, etc.

No existe edad mínima para ello, requiriéndose siempre un cierto estatus social, al menos de +1.

Las habilidades requeridas son las del campo estudiado al menos con un nivel 0. No existen ganancias, excepto las rentas remitidas por la familia.

"Tras llegar a Alcalá, mi primera obra fue presentarme entre los otros estudiantes, donde quien de edad de mi padre había."

Cosme de Ayala. Vida y Obras.

Guerrero

Negros, indios, mulatos o mestizos. Excluidos de la sociedad urbana de los blancos, estos individuos buscan una forma de vida compatible con las tradiciones de sus pueblos, atacados y amenazados, cuando no destruidos, por los europeos.

La edad mínima es de 15 años.

Armas blancas, armas de fuego, cualquier otro tipo de armas, manejar botes, seguir rastros, sigilo, combate cuerpo a cuerpo, primeros auxilios, trampas, orientación, supervivencia,... todo ello a nivel 0 ó superior, son habilidades necesarias para seguir adelante con la lucha. Las ganancias no son computables en dinero, sino en términos de gloria y libertad.

"Los indios de Darién eran distintos; eran temerarios, feroces e implacables."

John Steinbeck. La Taza de Oro.

Jornalero

Cualquier persona que desempeña un trabajo ocasional por un sueldo. Estibador, portero, recadero, aprendiz, dependiente, labrador, etc. Oficios bajos y viles que deshonran (a los ojos de la buena sociedad) a quienes los practican, que sólo están un peldaño por encima de los esclavos.

La edad mínima no existe.

Los requisitos de habilidades son variables, el sueldo de 1/2 peso al día.

"...de la manera que los trabajadores y jornaleros acuden a las plazas deputadas, para ser de allí conducidos al trabajo."

Mateo Alemán.
Guzmán de Alfarache.

Ladrón

Antes de nada: en los núcleos urbanos de importancia, los ladrones **sí** que están agrupados por cofradías, repartiéndose entre varias bandas los diversos territorios.

La edad mínima no existe y muchos de ellos son menores de 18 años.

Sus cometidos están tremendamente especializados, encargándose diferentes tipos de ladrones de robar bolsas, pañuelos, capas, domicilios, etc. Jamás emplean la violencia y suelen hallarse en buenos términos con las autoridades de justicia.

Las habilidades requeridas son: bajos fondos, sigilo, trepar, abrir cerraduras, disfraces, correr, buscar, trampas, etc. todas ellas a nivel 0 ó superior. Las ganancias varían, pongamos que 1 peso diario.

"-¿Es vuesa merced, por ventura, ladrón?

-Sí - respondió él-, para servir a Dios y a las buenas gentes..."

Cervantes. Rinconete y Cortadillo.

Marino

Tal vez sea la profesión más importante de todo el juego y aquella que más posibilidades de aventura conlleva. En el Libro III "Cuaderno de Bitácora", se explican los diversos grados y ocupaciones que pueden existir a bordo de un buque, sus cometidos y privilegios.

La edad mínima no existe, desempeñando hasta los 16 años las tareas propias de los grumetes (como consejo: un grumete no debería ser demasiado atractivo... no preguntéis por qué). A partir de esa edad se puede ser marinero con todos los derechos y alrededor de los veintitantos, suboficial, oficial o capitán.

Los marineros necesitan tripular a nivel 0 ó superior.

Los suboficiales necesitan tripular a nivel 1 ó superior y la habilidad de su campo (armas de fuego/artillería para los artilleros; conocimiento de zona para el piloto a nivel 1 ó superior, artesanía/carpintería para el maestre carpintero, manejar botes, liderazgo,...).

Los oficiales y el capitán precisan de ciertos requisitos: tripular a nivel 2 ó superior, capitanear nave a nivel 0 ó superior, navegación a nivel 0 ó superior, liderazgo a nivel 1 ó superior, comerciar (el contramaestre) y todas las que te parezcan oportunas.

En realidad no existen diferencias a la hora de crear un personaje marino para la armada o para la marina comercial, tal vez los primeros precisen de un mayor nivel en el uso de las armas; pero en esta época ¿quién no lo necesita?

Las ganancias varían de 1/4 peso diario para los grumetes, 1/2 para los marineros, 1 para los suboficiales, 10 para los oficiales y 20 para el capitán.

El estatus social no es incompatible con las ocupaciones de suboficial o superiores, de hecho es casi un requisito, al menos en la armada. En la marina de guerra todos los capitanes y oficiales son caballeros. En la marina mercante, los capitanes tendrán un estatus de +1 ó +2, quizás incluso de caballeros.

"En mi opinión, viejo compadre, el San Gerónimo no está mal; es tan bueno como cualquier navío de armado peruano en el que yo haya navegado, aunque son muy torpes en el mal tiempo y no aceptan de buen grado que se los trabaje a barlovento. Salió de la basada en Guayaquil no hace más de dos años, y he visto al piloto principal recorrerlo del bauprés al fanal y de la quilla al celcés para comprobar su solidez. Puede confiarse en ese hombre; una rata de puerto lisboeta y un marinero hasta la punta de los dedos..."

Robert Graves.
Las Islas de la Imprudencia.

Matasiete

Los matasietes vienen a ser los bandoleros en los descampados y los matones y asesinos en los medios urbanos. La contrapartida violenta de los ladrones; también suelen agruparse en bandas y repartirse el territorio. No hace falta decir que esta ocupación es incompatible con todo estatus, al menos si se descubren las inclinaciones ilícitas del hasta entonces tenido por honrado ciudadano.

La edad mínima es de 18 años.

Las habilidades necesarias: todas las de combate, bajos fondos, cabalgar, comerciar, intimidar, juegos de azar, alternar, trampas, liderazgo, etc. Las ganancias varían, siendo similares a las de los ladrones.

"Llegaron también de los postreros dos bravos y bizarros mozos, de bigotes largos, sombreros de grande falda, cuellos a la valona, medias de color, ligas de gran balumba, espadas de más de una marca, sendos pistoletes cada uno en lugar de dagas, y sus broqueles pendientes de la pretina..."

Cervantes. Rinconete y Cortadillo.

Mendigo

¿Tan bajo hemos caído? Si no tienes ninguna habilidad especial, deseas empezar "desde abajo" o , simplemente, te agrada la idea, éste es tu oficio. Olvídate de todo estatus y como ganancias apúntate 1/4 de peso diario... con suerte.

"Cuando salimos de Salamanca, su motivo fue venir a tierra de Toledo, porque decía ser la gente más rica, aunque no muy limosnera. Arrimábase a este refrán «Más da el duro que el desnudo». Y venimos a este camino por los mejores lugares. Donde hallaba buena acogida y ganancia, deteníamos; donde no, a tercero día hacíamos Sant Juan."

El Lazarillo de Tormes.

Mercader

Comprar y vender mercancías, obteniendo un provecho por ello, es la razón de su vida. En principio es incompatible con todo estatus superior a +2, excepto si se realiza a una escala tan grande y con tanto éxito que permita la compra de un título y emparentar con la nobleza "de verdad", así que todo es una cuestión de grado. Esto sólo ocurre en las posesiones españolas, otras naciones, especialmente Holanda, no son tan remilgadas.

Un tipo especial de comerciantes son los negreros, cuyo oficio no está considerado como todo lo vil y degradante que se merece, sino como una ocupación más.

La edad mínima es de 18 años para comerciar a pequeña escala; superior si se quiere jugar en los grandes escenarios del comercio mundial. Una buena fuente de beneficios se encuentra en adquirir a un precio ínfimo las mercancías ofrecidas por los piratas. La labor de prestamista tampoco es apreciada en todo lo que vale; pero siempre es necesaria. En las colonias que no sean españolas, tal labor es desarrollada casi siempre por los judíos.

Como habilidades requeridas tenemos: comerciar a nivel 2 ó superior, contabilidad a nivel 1 ó superior, convencer a nivel 1 ó superior, idiomas extranjeros, etc. Es necesaria una cierta cantidad inicial para invertir; pongamos que varios miles de pesos o nos estaremos comportando como buhoneros. Las ganancias conseguidas quedan por completo a la determinación del D.J.

"...aunque yo confieso que conciencia en mercader es como virgo en puta, que se vende sin haberle."

Quevedo. El Buscón.

Militar

En este grupo de profesiones hemos incluido tanto a los militares de los ejércitos como a los guardias de los núcleos urbanos y a sus dirigentes (alguaciles, el equivalente a los oficiales y suboficiales). Es necesario un estatus de caballero para acceder a la oficialidad de los mismos y un grado mayor de nobleza para desempeñar las más altas funciones. Esto queda explicado más adelante en la sección de ventajas: estatus. Los suboficiales deben adquirir también un estatus militar (equivalente al civil) +1 ó +2 (si se trata de la milicia ciudadana). Los militares pueden formarse en infantería o caballería (escasa en las Indias).

La edad mínima es de 16 años, 18 para llegar a suboficial y 20 para ser oficial.

Los requisitos son las habilidades de armas de fuego, armas blancas, posiblemente cabalgar, liderazgo, supervivencia, frialdad, bajos fondos, alternar,... a nivel 0 ó superior y liderazgo y tácticas para los oficiales, a nivel 1 ó superior.

Las ganancias varían de 1/2 peso para los soldados, 1 para los suboficiales, 10 para los oficiales y 20 para el capitán (los oficiales superiores no reciben pagas, al ser nobles se mantienen con las rentas de sus posesiones; si no tienen dinero suficiente para ello, no pasan de capitanes). Las pagas se distribuyen según los efectivos teóricos de cada regimiento; al ser los suboficiales (sargentos) o los oficiales de mayor graduación (capitanes) los encargados de su entrega a los soldados, se favorece que muchos regimientos existan sólo "sobre el papel", embolsándose ellos la diferencia entre el dinero recibido y el entregado en concepto de paga.

«¡Ah, padre! Más espesas he visto yo las picas sobre mí ; y, ¡voto a Cristo! que hice en el saco de Amberes lo que pude; sí, ¡juro a Dios!»

Quevedo. El Buscón

Pescador

Un oficio propio de las clases más humildes y de los indios. Probablemente sepan mucho acerca de los piratas.

No existe edad mínima.

Como requisito fundamental: pescar a nivel 0 ó superior así como nadar al mismo nivel. Ganancias de 1/4 de peso.

"Arriméme a la costa, donde varios mestizos andaban con redes..."

Cosme de Ayala. Vida y Obras.

Pícaro

Idéntico al vagabundo; pero más dado al robo ocasional, a la estafa, falsificación o engaño. Suelen ser muchachos jóvenes, aunque no siempre.

No existe edad mínima.

Las habilidades requeridas: saltar, correr, sigilo, charlatanería, falsificar, buscar, ,... todas ellas a nivel 0 ó superior. Las ganancias varían y suelen incluir azotes en la plaza mayor.

"-Y ¿sabe vuesa merced algún oficio? -preguntó el grande.

Y el menor respondió:

-No sé otro sino que corro como una liebre, y salto como un gamo, y corto de tisera muy delicadamente."

Cervantes. Rinconete y Cortadillo.

Profesional

El profesional es la contrapartida práctica del erudito, aquellos personajes que dominan una ciencia y se ganan la vida mediante su ejercicio o puede que enseñándola a los demás. Las diferentes ramas de este grupo de profesiones abarcan muy numerosos ejemplos: maestro de esgrima (esgrima); maestre de armas, duelista profesional (otras habilidades de armas); armero (conocimiento profesional/construcción de armas de fuego); arquitecto (conocimiento profesional/arquitectura); ingeniero (conocimiento profesional/ingeniería); relojero (mecánica), químico o metalúrgico (conocimiento profesional/química o metalurgia; la química engloba la preparación de venenos), carpinteros de ribera (construcción de barcos), etc. Están un peldaño por encima de los artesanos en la escala social, pudiendo mantener un estatus de +1, +2 o incluso de caballeros (en el caso de las profesiones que no impliquen el "sucio" trabajo manual).

La edad mínima es de 20 años, por debajo de ella nadie les tomará en serio aunque debieran hacerlo.

Las habilidades requeridas son las propias del campo en el que se especialicen y obtendrán unas ganancias de 1/4 peso x (nivel de habilidad + Característica).

"No hará la mar tal cosa, que lo tengo eso muy apurado... , y no hay que tratar; fuera de que yo tengo pensada una invención para hundir la mar por aquella parte en doce estados."

Quevedo. El Buscón.

Prostituta

El oficio más viejo del mundo, o al menos eso dicen. Mal visto y poco considerado, pese a que sus practicantes ejercen un indudable servicio social y a que personas de toda clase y condición utilizan sus servicios. También existe la versión masculina del sodomita, prostituto o bardaje que vende sus servicios; pero ahí entramos ya en el peldaño más bajo de la escala social, tan repudiado y despreciado que, en aquella época podía verse conducido a la hoguera de la Inquisición... excepto si resultaba ser el amante de una persona de la nobleza.

No existe edad mínima.

Dependiendo de factores tales como la belleza, nivel de seducción, etc. las ganancias pueden variar enormemente, debiendo fijarlas el D.J. caso por caso.

"...entraron con él dos mozas, afeitados los rostros, llenos de color los labios y de albayalde los pechos, cubiertas con medios mantos de anascote, llenas de desenfado y desvergüenza: señales claras por donde, en viéndolas Rinconete y Cortadillo, conocieron que eran de la casa llana..."

Cervantes. Rinconete y Cortadillo.

"...decía que estaba preso por cosas de aire, y así sospechaba yo si era por alguna fuelle o chirimía o abanico. Y preguntándole yo si era por algo desto, respondía que no, que eran cosas de atrás; yo pensé que eran pecados viejos, y averigüé que por puto."

Quevedo. El Buscón.

(**Nota:** *fuelle, chirimía o abanico son términos, en la jerga propia de los ladrones -jácara, jacaranda, jacarandilla- reservados para referirse a un chivatazo*).

Sacerdote

¿Hombre santo o burócrata de una organización religiosa? Indudablemente, en esta época el sacerdocio conserva todo su poder... excepto entre los individuos más anarquistas y descreídos, como son los bucaneros o piratas, e incluso entre ellos encontramos creyentes. Pueden ser curas católicos, pastores protestantes, hungans o mambos vudú o chamanes indios. Todos ellos mantienen un estatus de +2 ó superior y no sufren ninguna limitación en cuanto al uso de armas, si así lo desean. En las sociedades coloniales occidentales resulta necesario cierto estatus de nobleza para llegar a los rangos superiores.

La edad mínima es algo superior a los 20 años.

Las habilidades requeridas son: teología, nivel 1 ó superior; oratoria, nivel 1 ó superior; tal vez ciencias ocultas. El caso de los sacerdotes vudú queda concretado más adelante, en el capítulo dedicado a esta religión. Las ganancias son variables a partir de 1 peso.

"Hombres santos, hombres de Dios, seguid sus consejos, más no sus obras..."

Anónimo.

Sirviente

Un tipo especial de jornaleros domésticos al servicio de una familia o persona acomodada. Un oficio despreciable y despreciado en opinión de sus amos; esto motivaba que muchos de ellos huyeran, robaran, se unieran a los piratas, etc.

La edad mínima es de 14 años.

Las habilidades requeridas varían y deberán alcanzar un nivel de 0 ó superior. El salario es de 1/2 peso.

"Era dicho sirviente un mozo oriundo de Picardía, a quien el ilustre mosquetero había contratado aquel mismo día en el puente de la Tournelle, por el cual se paseaba escupiendo al agua de tiempo en tiempo. Porthos había calculado que esta ocupación era prueba de una organización reflexiva y contemplativa, y sin otra recomendación se lo llevó."

Alejandro Dumas.
Los Tres Mosqueteros.

Tabernero

Un oficio acomodado y distraído, que si bien conlleva algunos riesgos... ¡comparado con lo que hay por ahí! Incompatible con estatus superior a +1. El local regen-

tado puede ser una simple taberna, un figón o casa de comidas, una posada, un prostíbulo, etc.; todos ellos interesantes centros de negocios o de placer.

La edad mínima es de 30 años.

Las habilidades requeridas suelen ser: comerciar, charlatanería, contabilidad, alternar,... todas a nivel 1 ó superior.

"El posadero tenía toda la apariencia de un sujeto honradísimo; recibió a nuestros viajeros con con una palmatoria en una mano y su gorro en la otra; quiso hospedarlos en dos hermosas habitaciones, pero por desgracia se hallaban situadas de extremo a extremo de la posada..."

Alejandro Dumas.
Los tres mosqueteros.

Tahúr

Una variedad muy particular entre los pícaros y gentes de mal vivir. Algunos son incluso nobles arruinados que aprovechan para ganarse la vida la única rama de su educación en la que consiguieron destacar. Esta clase de tahures mira muy por encima del hombro a sus contrapartidas plebeyas y, si desempeñan su labor con estilo y sin escándalos, aún son capaces de mantener su estatus.

La edad mínima es de 18 años.

Las habilidades necesarias son: juegos de azar, juegos de manos, , comerciar, charlatanería, bajos fondos, savoir-faire... todas a nivel 1 ó superior. Las ganancias son demasiado aleatorias; en aquellos tiempos sólo se emplumaba a los tahúres en las colonias de Norteamérica, apalizándoles en las demás. Cuestión de gustos.

"...y nuestras cartas eran como el Mesías, que nunca venían y las aguardábamos siempre. Acabó de pelarnos; quisímosle jugar sobre prendas; y él -tras haberme a mí ganado seiscientos reales, que era lo que llevaba, y al soldado los ciento- dijo que aquello era entretenimiento, y que eran sus prójimos, y que no había que tratar de otra cosa."

Quevedo. El Buscón.

Terrateniente

La única ocupación digan para un caballero español (para las demás naciones el comercio también servía, a condición de invertir sus ganancias en plantaciones y grandes propiedades). Esta ocupación puede ser real o fingida, para el caso de los nobles arruinados a quienes sólo resta su estatus, su educación y su honor, presentándose siempre como señores de tal o cual extensa propiedad... imaginaria, por supuesto.

La edad mínima se encuentra en torno a los 18 años para los hombres y la de su boda para las mujeres; hasta entonces las tierras quedarán bajo la administración de un tutor, las más de las veces fraudulento.

La educación típica de un caballero o de cualquier miembro de la nobleza (o de la alta burguesía en las colonias francesas, inglesas, holandesas o danesas) consiste en lecciones de canto, baile, instrumentos musicales, literatura, cabalgar, savoir-faire, armas de cuerpo a cuerpo, esgrima, armas de fuego, etc. Las ganancias varían desde 1/2 peso hasta varios miles.

"Lo que más apartó a los nuestros de la legítima actividad que tanto importa a la república ha sido el gran horror y la autoridad que se da al huir del trabajo".

Martín González de Cellorigo.
Arbitrios.



HABILIDADES

Una vez vistas las diferentes profesiones, pasaremos las habilidades. Resulta imposible tener previstas todas las posibilidades dentro de una partida de **¡Piratas!,** de modo que en caso de duda, el D.J. tendrá, como de costumbre, la última palabra. Varios campos de habilidades han sido concebidos deliberadamente ilimitados a fin de que puedas añadir a ellos cuantas habilidades concretas del mismo tipo desees, dependiendo de la misma característica y con el mismo coste inicial, si así lo deseas oportuno.

AREA DE VIGOR

Alternar 5

Permite el consumo de grandes cantidades de alcohol, modificando las tiradas de resistencia, que de hacerse sobre la característica base (recuerda que, si no se conoce una habilidad, aunque sea a nivel 0, las tiradas se realizan sobre la característica menos el coste de esta nivel 0), pasan a realizarse sobre Vigor + alternar. Una persona con esta habilidad pronto será reconocida como "el alma de todas las fiestas".

Cantar 6

Representa el entrenamiento y la disciplina que permiten entonar bellas canciones y tonadas. Un bello pasatiempo (propio de caballeros) o un modo de ganarse la vida (propio de villanos).

Correr 5

Modifica la velocidad del individuo, así como la resistencia del mismo a la hora de emprender y mantener una carrera. Las tiradas se realizarán sobre Vigor + correr.

Nadar 10

Durante esta época muy poca gente sabía nadar; tal vez fuera debido a los escasos hábitos higiénicos del personal o a que tal conoci-

miento demostraría poca confianza en las probabilidades del barco de llegar a puerto, de ahí su alto valor de adquisición. Cubre las habilidades de moverse sobre y bajo el agua.

AREA DE MANIPULACION

Abrir cerraduras 6

Mediante su uso es posible acceder al interior de cualquier objeto o lugar protegido mediante candados, cerraduras y otros mecanismos similares. Cada intento precisa de 1 minuto completo de manipulaciones, dependiendo el nivel de dificultad de la complejidad de la cerradura, así como de las herramientas utilizadas. Una categoría de éxito alta permite realizar la labor en menos tiempo, quedando estos extremos al arbitrio del D.J.

Juegos de Manos 8

Sirve para realizar pequeños trucos de magia o para acciones tales como esconder cartas bajo la manga en una partida.

Mecánica 8

Permite el diseño, reparación y construcción de aparatos mecánicos, tales como relojes, molinos, bombas de agua, etc. así como la comprensión de su funcionamiento.

Artesanía 8

Engloba todos los conocimientos necesarios para realizar trabajos utilizando materias primas o poco elaboradas (cuero, arcilla, madera,...), herramientas sencillas (torno de alfarero, cincel, pinceles,...) y las propias manos. No es una única habilidad, sino multitud de ellas: carpintería, alfarería, pintura, talabartería, sastrería, tallado,... Debe comprarse cada una de ellas por separado.

Cocinar 6

Una habilidad que permite la preparación o conservación de los alimentos. Los resultados dependen de la categoría de éxito.

Tocar Instrumento 8

Una habilidad que permite la utilización armoniosa de un instrumento musical, que deberá elegirse de entre los propios de la época.

Construcción de Embarcaciones 10

Este conocimiento profesional representa la capacidad de construir navíos a partir de elementos básicos como la madera, clavos y cuerdas.

Explosivos 8

Los explosivos de la época eran únicamente diversas cantidades de pólvora negra. El conocimiento necesario para componer tan peligrosos ingenios, así como para calcular sus resultados, es el que garantiza esta habilidad.

Falsificar 8

Sustitución o duplicación de sellos, lacres, pergaminos, firmas, fechas, etc... Muy útil para alterar los términos iniciales de una patente de corso.

Lanzar 6

Consiste en el entrenamiento necesario para enviar un objeto a la distancia elegida, con la velocidad deseada y el efecto que se precise. La categoría de fracaso determinará los metros que se ha desviado el lanzamiento de su intención original; la dirección se determinará al azar.

Tripular navíos 6

La experiencia teórica y práctica que permite trabajar como marino a bordo de un navío: manejar las velas, cabos, el timón, etc. Incluye el conocimiento de la jerga marinera, costumbres, partes del navío, etc.

Manejar botes 5

Supone la coordinación necesaria para remar con efectividad a bordo de una de estas pequeñas embarcaciones, bien sea solo o junto a otros remeros. También sirve para llevar el rumbo con el timón.

Trampas 6

Engloba el conocimiento necesario para detectar, montar o desactivar todo tipo de trampas, ya sean de caza o de seguridad. La dificultad será la diferencia de niveles entre la persona que instalara tan peligroso objeto y quien intente desactivarlo, además de otros extremos que quedarán a tu discreción (poca luz, herramientas inadecuadas, situación estresante,...). Usualmente, las tiradas para detectarlas serán realizadas en secreto por el D.J., de modo que un fallo por parte del jugador no le alerte de forma automática sobre la existencia de una trampa que, al fin y al cabo, no ha detectado.

Pescar 5

La habilidad que permite (con resultados) la utilización de cañas, arpones, anzuelos, redes y nasas con vistas a capturar peces u otros animales acuáticos.

Conocimiento profesional 8

Con este nombre agrupamos a una serie de habilidades cuya enumeración total resultaría prolija en exceso. Incluimos entre ellas la metalurgia, la química (que engloba preparar venenos), arquitectura, ingeniería, armería o minería, aunque puedes añadir otras similares

si tus jugadores lo demandan o tú lo deseas. Cada habilidad, comprada por separado, permite la utilización de ese conocimiento en concreto.

Así, arquitectura sirve para diseñar edificios; metalurgia para refinar o fundir metales; química para la preparación de ácidos y compuestos, también para la detección y preparación de venenos y sus antídotos; ingeniería para la construcción de puentes, carreteras o puertos; armería para la construcción y reparación de armas de fuego, minería para el diseño y supervisión de la búsqueda organizada de minerales.

AREA DE AGILIDAD

Cabalgar 5

Permite montar a caballo.

Combate sin armas 5

El conocimiento de todas y cada una de las marrullerías necesarias para entablar pelea cuando se carecen de otras armas que el propio cuerpo.

Sigilo 5

Engloba capacidades activas (moverse en silencio, pasar desapercibido) y pasivas (acechar, esconderse).

Acrobacias 8

Todo el entrenamiento necesario para realizar saltos, giros, maniobras y evoluciones que se salgan por completo de lo común: andar sobre una cuerda, colgarse de los candelabros para atravesar el salón, saltar sobre el propio caballo desde el quinto piso, recorrer la cubierta del galeón asido a un cabo,...

El efecto de estas maniobras es doble: aparte de permitir una forma rápida de moverse, defenderse o atacar, también sorprende a los enemigos.

Bailar 5

Permite el conocimiento de los bailes a la moda en esos tiempos, así como su adecuada y graciosa ejecución.

Escape Artístico 8

Mediante el uso de esta habilidad no habrá cuerda o cadena que te retenga; conoces todos los secretos necesarios para evadirte de tal complicación. Cada intento conlleva seis horas de esfuerzos y contracciones del cuerpo; cada nivel de categoría de éxito reduce esta cifra en media hora, hasta llegar a un mínimo de una.

Trepar 5

Permite escalar paredes, subir a árboles, rocas, aparejos, etc. La dificultad dependerá de la situación; pero en ocasiones resulta imprescindible el uso de cuerdas y garfios.

Saltar 5

Modifica la distancia a la que puede saltar el individuo. Las tiradas se realizarán sobre Agilidad + saltar.

Guiar Animales 5

La habilidad referente a su cuidado, manutención, doma, etc. Pero también sirve para el manejo de vehículos que utilicen la tracción animal, como guiar un carro.

AREA DE PERCEPCION

Buscar 6

Se emplea cuando es necesario encontrar un objeto escondido, por ejemplo, registrando un individuo o habitación.

Esconder Objetos 6

Permite que un personaje pueda esconder un objeto de cualquier tamaño, de modo que pase desapercibido al disimularse en el entorno; sirve también para disimularlo entre las ropas. Para pequeños objetos puede emplear también juegos de manos.

Seguir Rastros 6

Permite descubrir e interpretar toda clase de huellas y señales dejadas por el paso de una persona o animal. La dificultad dependerá del ambiente, del tiempo que haya transcurrido, etc.

Detectar Mentiras 8

Refleja ese sentido especial de los personajes para que alguna historia les "suene mal" o les parezca incompleta. Las tiradas se realizan en secreto por el D.J. cuando algún jugador declare su intención de prestar una especial atención a lo que dice su interlocutor y a cómo lo dice. Dependiendo de la categoría de éxito obtenida, la detección será más o menos precisa. La habilidad opuesta se denomina teatro.

Disfraces 6

Representa la capacidad de un personaje para caracterizarse o hacerse pasar por otra persona, siempre y cuando cuente con los medios apropiados (pelucas, ropas, etc.). La imitación de la forma peculiar de comportarse o de los modales de esa persona o de una persona de su clase social o profesión queda cubierta por la habilidad de teatro.

Juegos de Azar 6

El personaje que posea esta habilidad conocerá las reglas de los juegos practicados habitualmente en la época e incluso tendrá cierta habilidad haciendo trampas. Ojo, esta habilidad no proporciona buena suerte.

Orientación 6

Refleja la capacidad de un per-

sonaje para volver al camino correcto si se encuentra perdido; también para saber cómo llegar al lugar deseado sin mapa ni brújula, únicamente con su conocimiento sobre el sol, las estrellas, etc. Con un mapa (no engañoso) y una brújula le será mucho más fácil. Esta habilidad tiene un carácter únicamente terrestre, su contrapartida marina se denomina navegación.

Armas Improvisadas 6

Permite utilizar cualquier objeto como arma en un combate, aunque dicho objeto no se utilice habitualmente para eso y siempre y cuando sea posible (ofrezca cierta similitud con un arma).

Armas de Cuerpo a Cuerpo 6

Permite el uso en combate de armas blancas, de asta, esgrima, armas contundentes, etc. Debiendo especializarse en una o varias de estas ramas. Más detalles en el capítulo dedicado al combate.

Armas de Fuego 6

Permite el uso de las distintas armas de fuego (de avancarga en esta época): mosquetes, pistolas, arcabuces, cañones, etc. Debiendo especializarse en una o varias de estas ramas. Más detalles en el capítulo dedicado al combate.

Esgrima 8

Permite la utilización de las armas propias de los esgrimistas, como son el sable, rapier y la espada. Garantiza ciertas ventajas sobre luchadores menos refinados.

Armas Indígenas 6

Permite el uso y la fabricación de las distintas armas indígenas que encontraremos en el capítulo dedicado al combate.

Conocimiento de la Zona 6

Refleja los datos que el personaje conoce sobre el clima, habitantes, costumbres, instituciones políticas, lugares interesantes, dirigentes, etc. de una zona en concreto. La zona puede ser tan amplia como el Caribe; más concreta, como Jamaica, Pequeñas Antillas, costas de Nueva Granada o mucho más concreta, Cartagena de Indias, Port Royal, Tortuga. En cada caso la mayor o menor amplitud de la habilidad, más la dificultad que estimes oportuna para la cuestión en concreto marcará el nivel de dificultad.

AREA DE VOLUNTAD

Capitanear 10

Esta difícil habilidad permite la dirección coordinada del grupo de personas que tripula un navío.

Frialdad 7

Esta habilidad sirve para aparentar serenidad y autocontrol cualquiera que sea la situación; también para superar los choques emocionales o nerviosos.

Teatro 6

Engloba y controla el mundo de las apariencias, de hacer ver lo que no es en la actitud de uno; desde una representación teatral, hasta imitar el comportamiento y los modales de un noble, pasando por mentir como un bellaco. Detectar mentiras puede servir para desenmascarar a quien utilice esta habilidad... Hemos dicho «puede», nada más.

Diplomacia 7

El arte de llevar a buen fin las conversaciones de alto nivel. Una especie de charlatanería + convencer, a utilizar con las personas dotadas de poder. Qué es el poder vendrá determinado por cada concreta situación; el poder puede estar en manos de ese jefe de tribu que desea convertiros en su cena, en las de *el Olonés* que os ha tomado prisioneros o en las del gobernador de Curaçao, un tipo regordete y bonachón que no desea la guerra con España.

Intimidar 6

O cómo meterle el miedo en el cuerpo a quien resultaría útil que lo sintiera. Si además existen motivos claros y evidentes para ello, será más fácil; si no, más difícil.

Supervivencia 6

Esta habilidad representa lo habituado que está el personaje a depender tan sólo de sí mismo en situaciones difíciles. Se emplea para acciones tales como encontrar agua, refugio o comida en entornos hostiles (la selva, una isla desierta,...).

Convencer 6

Esta habilidad permite persuadir a alguien de forma racional y conseguir que cambie de idea. Serán necesarios argumentos sólidos y cierta cantidad de tiempo; pero sus efectos son más duraderos que los de charlatanería.

Bajos Fondos 5

Si dispones de este tipo de conocimientos, sabes más o menos bien cómo funciona el aspecto ilegal de una ciudad, conoces a sus líderes (o, en una ciudad desconocida, sabes cómo y dónde encontrarlos) y compartes con ellos el conocimiento de su jerga especial, denominada *jácara, jacaranda* o *jacarandilla* en las colonias españolas.

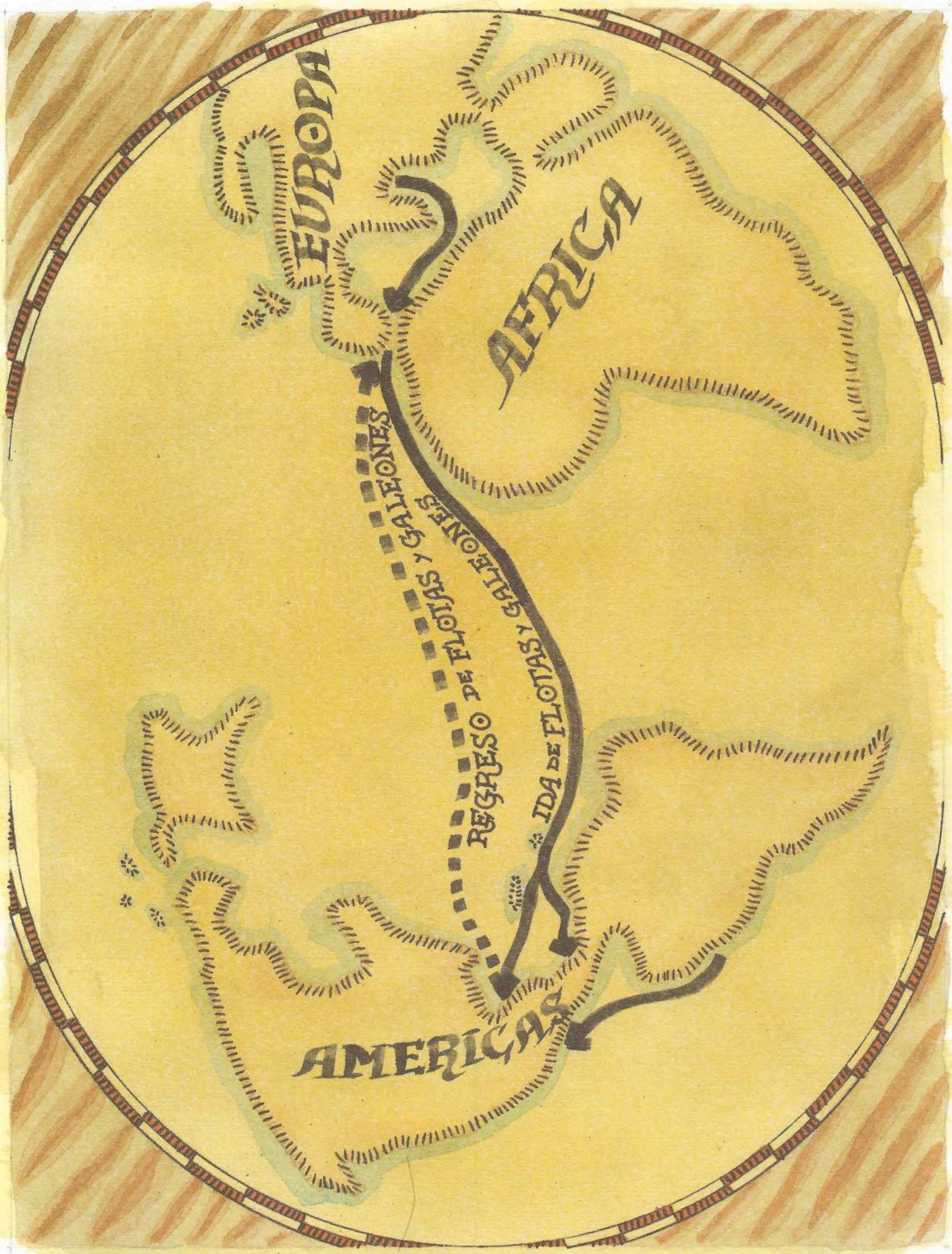

EUROPA
AFRICA
AMERICAS
REGRESO DE FLOTAS Y GALEONES
IDA DE FLOTAS Y GALEONES

Lámina I


VIRREINATO
DE NUEVA ESPAÑA
GOLFO
DE MEXICO
YUCATAN
FLORIDA
OCEANO PACIFICO
MAR CARIBE
OCEANO
ATLANTICO
NUEVA
GRANADA
N

Lámina II

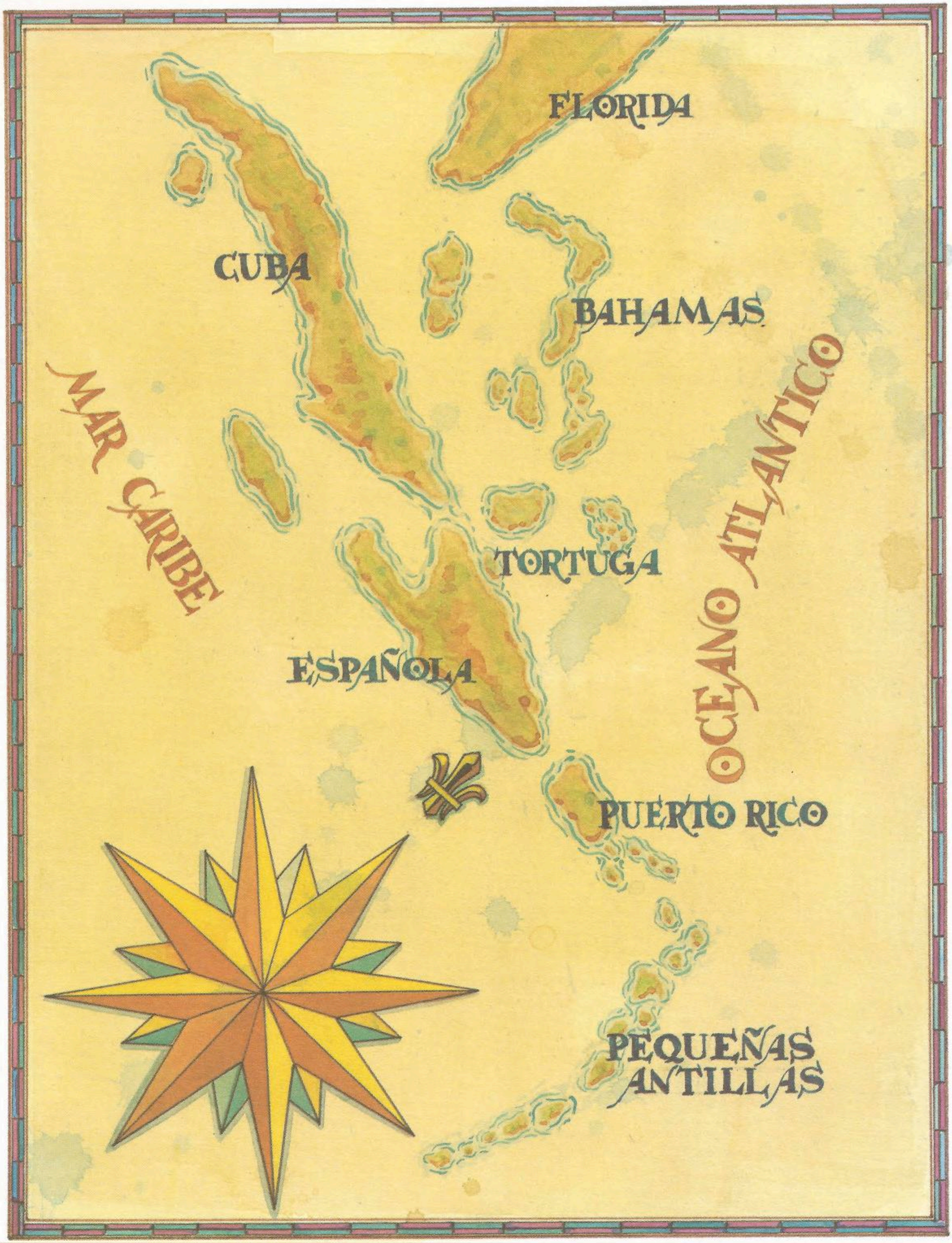

FLORIDA
CUBA
BAHAMAS
MAR CARIBE
OCEANO ATLANTICO
TORTUGA
ESPAÑOLA
PUERTO RICO
PEQUEÑAS
ANTILLAS

Lámina III

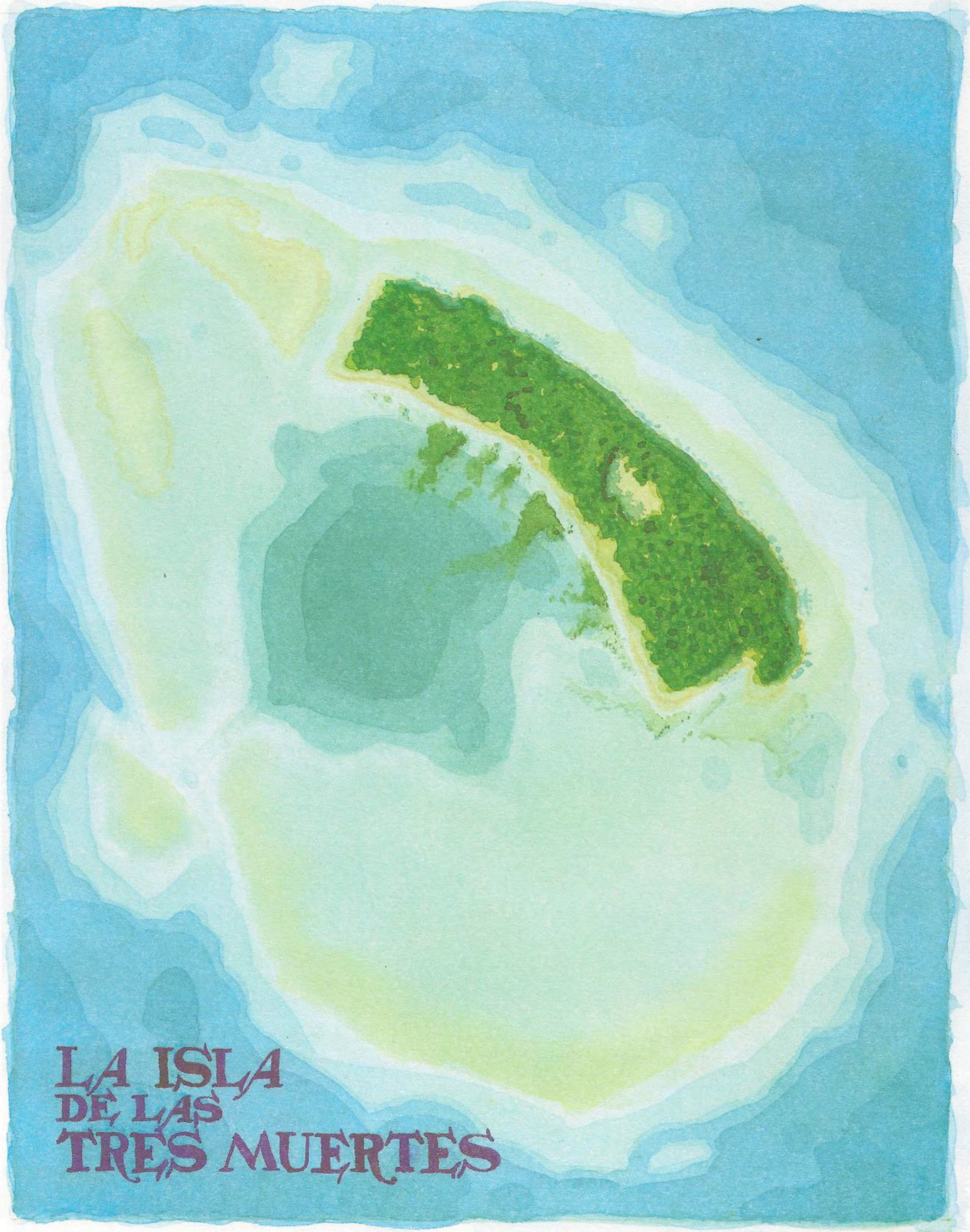
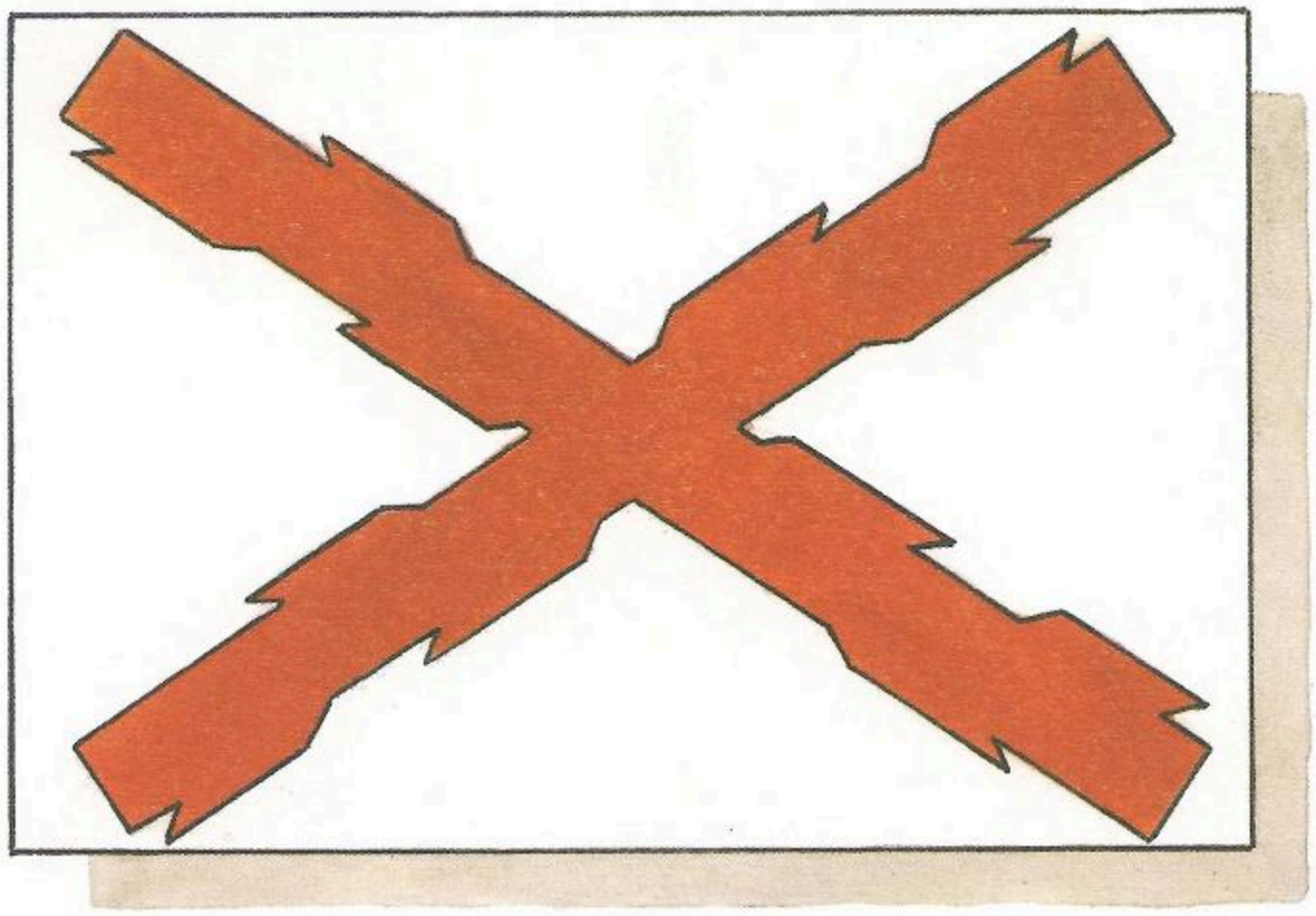
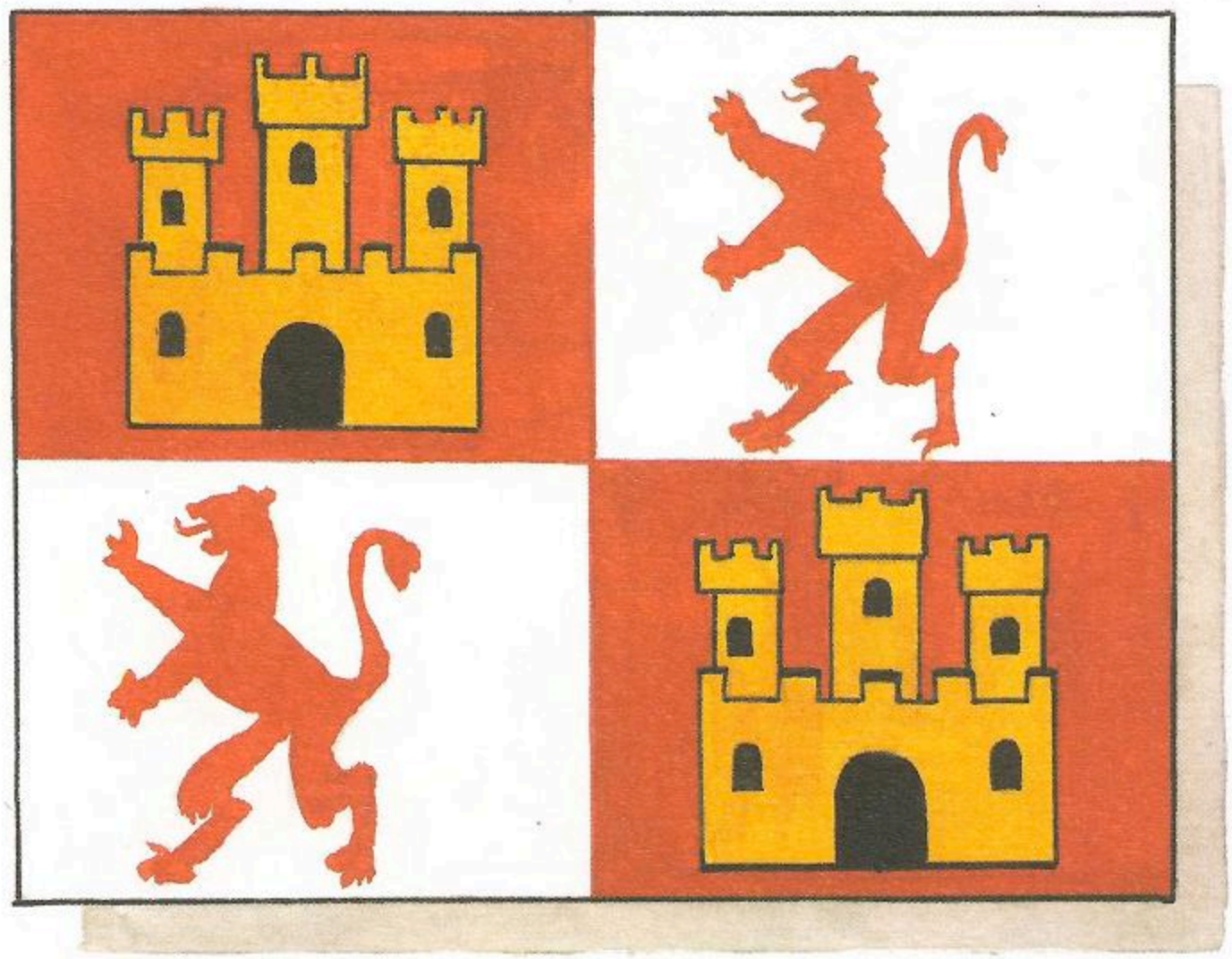


Lámina IV





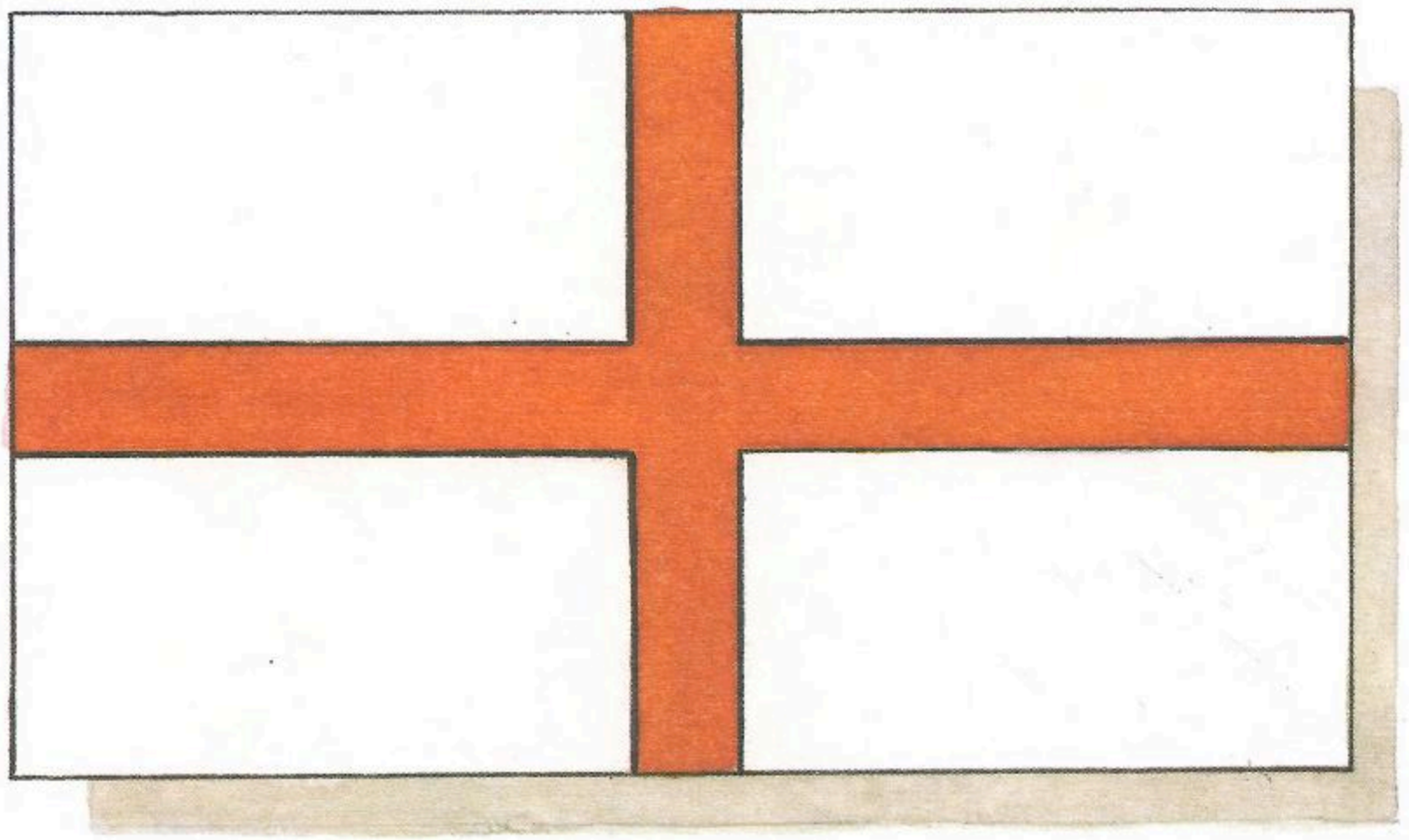


Lámina V

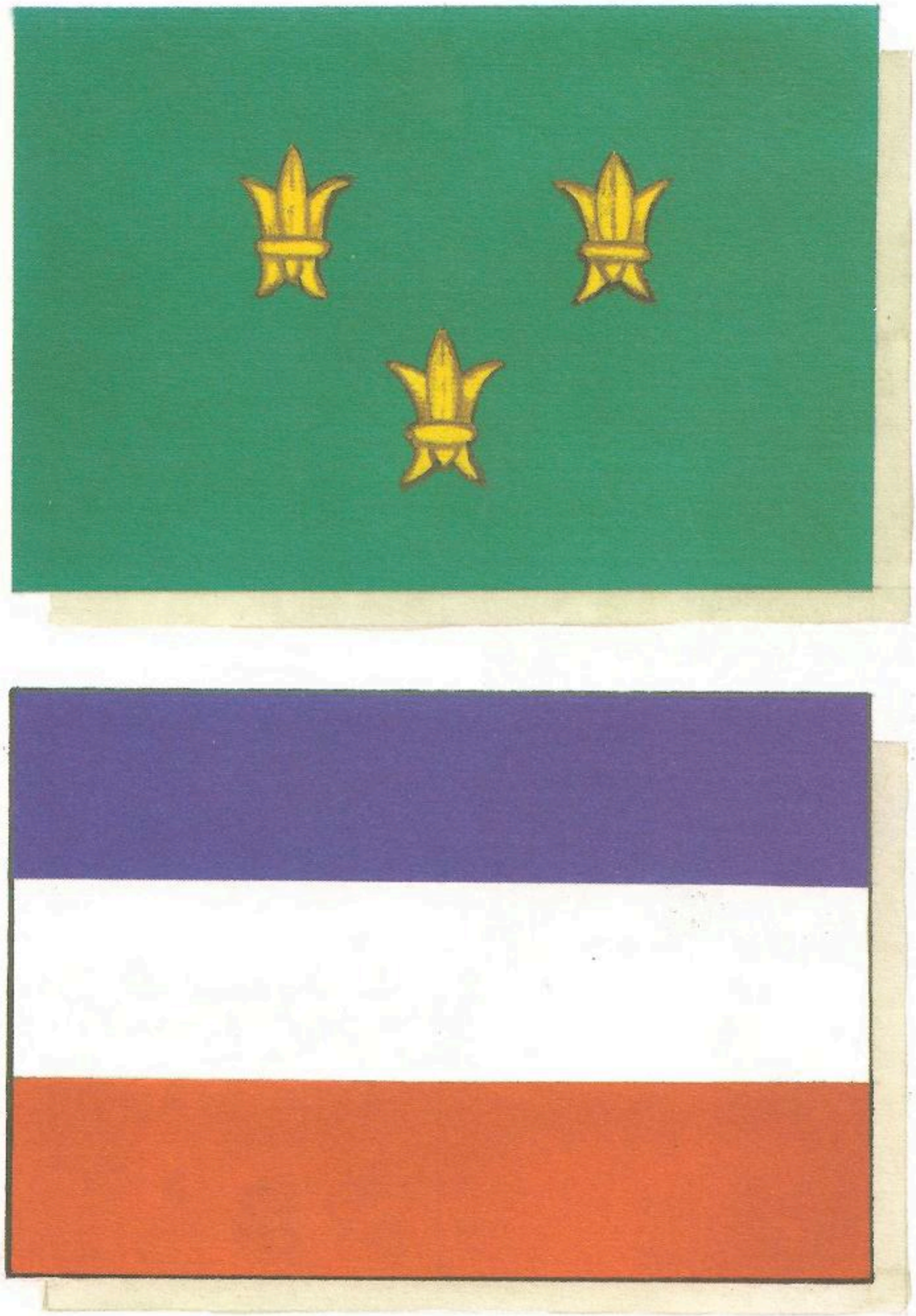


Lámina VI

Su Ilustrísima.

Cansados como estamos de su despótico trato, falto de tacto en sus formas y en su espíritu, paso a comunicarle que esta nave y sus ocupantes, con su capitán a la cabeza, navegarán bajo pabellón pirata...

- ¡No!... éste no es el tono adecuado...

Vigésimo segundo día del mes de Abril, del año de Nuestro Señor de 1.694:

Hemos dejado atrás las costas de Puerto Rico por la banda de estribor, hace apenas medio día, y navegamos con rumbo a Tortuga habiendo salvado el cargamento confiado por Su Ilustrísima.

El cielo encapotado no augura buenos presagios a pesar de que sopla buen viento de popa.

Se que a Su Ilustrísima poco le importan los avatares y penurias de la exigua tropa que gobierna este barco, pero me resulta necesario recordarle que son hombres y no engendros que todo lo aguantan.

La cubierta de proa todavía huele a pólvora, y nuestro costado aún muestra las heridas del último combate.

Por fortuna no he perdido ningún hombre aunque a punto hemos estado en las innumerables ocasiones que se han dado desde el día en que partimos de nuestra amada patria.

Pongo en Su Conocimiento, a sabiendas que acostumbrado como está a las buenas ropas y a los ricos manjares pueda Su Ilustrísima no entenderlo, que la tropa está cansada del esfuerzo y que ya llevan mucho tiempo sin probar un buen bocado ni regalar con tan siquiera una alegría su apesadumbrada alma, que como todo buen cristiano sabe, también requiere de cuidado.

Confío en ellos como si de mi madre se tratara, y Se lo digo así, sin tapujos, que a buen entendedor pocas palabras bastan. Confío en ellos. Les he visto pelear contra hombres y elementos como si de la batalla final se tratara. Confío en ellos porque yo mismo he luchado con denodado ardor a su lado, y he pasado hambre, y he pasado frío... para que Vuestro cargamento llegase a buen puerto.

Se perfectamente que me pusisteis en el cargo confiando, tal vez, que mi lealtad fuera más grande que la razón que enseñan los hechos. Y he aquí que, con estupor, he descubierto que el tesoro por el que en no pocas ocasiones nos hemos jugado la vida consiste en baratijas y trapos. Y he aquí que me temo que no habéis jugado limpio con nosotros y que nos habéis mandado, a modo de señuelo, para preservar el auténtico tesoro que sin duda viaja en las bodegas del "Oropel Asombroso", que zarpó con idéntico rumbo una semana antes que nosotros.

Temiéndome lo peor he abierto el sello de la misiva que debiera haber abierto a la arribada... y me he llenado de sonrojo al recordar los rastros de sudor y sangre que ensucian el puente de este Vuestro barco. Además de mandarnos en misión baladí nos pedís impuestos. Mal Señor es aquel que no cuida a sus vasallos...

Acabaré esta carta en Tortuga, si llegamos, pues en estos momentos el timonel Arriola me informa que en el horizonte, además de la tormenta, se divisan las siluetas del "Popular Español" y del "Bilbao Vizkaia". Maldigo la hora en que zarpamos.

- Juro por mis muertos que llegaremos... aunque sea al mismísimo infierno.
- ¡Repartid los sables y pistolas!. ¡Luchad hasta quedaros sin resuello!
- ¡Cabriada! a los cañones...¡Arriola!, ¡Monzón!, conmigo al puente.
- ¡La caña todo a babor, y a toda vela que si hemos de morir lo haremos dando cara...

Lámina I:
Mapa general en el que se marcan las rutas características de los galeones y mercantes durante el siglo XVI.
Puedes utilizarlo para partidas en las que se juegue en alta mar.

Lámina II:
Mapa de la zona del Mar Caribe.
Ideal para localizar las partidas.

Lámina III:
Mapa con la localización de las islas más importantes.
Su utilización te permitirá definir perfectamente las rutas y trayectos que seguirán los barcos en tus partidas.

Lámina IV:
Mapa de una isla hipotética, con bajíos y arrecifes.

Lámina V:
Banderas típicas.
De superior a inferior:

a) Armada Española
b) Enseña de la Corona Española
c) Armada Inglesa

Lámina VI:
Banderas típicas.
De superior a inferior:

a) Armada Francesa
b) Enseña Holandesa
c) Enseña de la Corona Holandesa (Casa de Orange)

Lámina VII:
Handout para que organices una partida a tu gusto.

AREA DE CONOCIMIENTO

Teología 8

El conocimiento de la divinidad, de la historia sagrada, de los ritos religiosos... ¡y de las diferencias con otras confesiones religiosas!

Savoir-faire 6

Educación, buenas maneras, tratamiento honorífico que se debe a las personas indicadas; refleja también el buen gusto en el vestir, el comer, el beber y demás materias relacionadas.

Primeros Auxilios 5

Conocimientos primarios sobre medicina práctica, consistentes en saber cómo se para una hemorragia, se reduce una fractura o se reanima a un ahogado. Poco cosa. Más detalles en la sección dedicada a daños, heridas y enfermedades.

Leyes 8

Conocimientos sobre el sistema legal, el conjunto de leyes que puede aplicarse a cada situación y cómo puede evitarse su cumplimiento. Por lo general es necesario trabajar con una completa biblioteca como material de referencia, sin ella, la posible dificultad aumentará varios grados.

Historia 7

El conocimiento de los hechos del pasado, conocimiento que puede aplicarse a objetos, edificios, acontecimientos, etc. así como a predecir la marcha de los acontecimientos en el momento actual.

Heráldica 7

Conocimiento de los escudos propios de países, individuos, grupos, etc. También sirve para saber quién está emparentado con quién dentro de la nobleza, ya sea en las colonias o en la metrópoli. Los conocimientos sobre individuos de otros países resultarán más difíciles de obtener o recordar.

Leer/Escribir 6

Permite exactamente eso; la habilidad es válida para todos aquellos idiomas que compartan un mismo alfabeto, permitiendo entender lo que se lea si además se sabe hablar esa lengua. Idiomas con un alfabeto distinto (griego, maya, azteca,...) necesitarán de una nueva habilidad de leer/escribir en ese idioma concreto. La dificultad puede venir dada por múltiples factores: palabras o jeroglíficos semiborrados, utilización de un dialecto poco conocido, de expresiones difíciles, etc.

Idiomas 3, 6

Esta habilidad garantiza la comprensión y capacidad de comunicación en idiomas extranjeros, ya que el conocimiento del propio queda garantizado, sin gastar un solo punto, a un nivel de 2 ó a uno similar al del modificador de la característica de conocimiento, lo que sea mayor.

Los idiomas apropiados para el mundo de **¡Piratas!** son los siguientes: español, inglés, francés y holandés. Además de ellos, también es posible la aparición del danés y del portugués, de diversas lenguas minoritarias europeas (bretón, gaélico escocés, gaélico irlandés, galés, gallego, vasco...), del latín, de idiomas indios (familia maya, familia azteca, familia arawak, familia caribe), de idiomas africanos (mandingo, shongai, wolof,...) y de idiomas comerciales, desarrollados para la rápida y fácil comprensión entre individuos y tripulaciones de diversos orígenes.

Estos idiomas comerciales son el pidgin english (hablado en los dominios ingleses por los esclavos y con los extranjeros, tiene una fuerte base inglesa y multitud de palabras españolas, francesas, indias, africanas...), el papiamento (ídem, pero aplicado a los holandeses) y el patois (la versión francesa de este fenómeno, también el idioma de los bucaneros). Al tener un vocabulario limitado y unos propósitos comerciales o de comunicación básica, resultan mucho más fáciles de adquirir. La utilidad de estos idiomas es clara: limitándote a la adquisición de la versión comercial del idioma deseado, no deberás adquirir el idioma base (inglés, en el caso del pidgin; francés, en el caso del patois,...) y serás ya capaz de comunicar ideas esenciales; resulta también extremadamente probable que los esclavos negros o los indios de esa zona sólo conozcan tal idioma además del suyo propio.

Un nivel 9 de característica + idioma, permite la comunicación de ideas simples; un 10 permite una conversación entrecortada mediante frases simples; 11 permite hablar como un nativo poco educado y con fuerte acento; 12 elimina el acento hasta dejar sólo un leve rastro y eleva el nivel cultural del hablante hasta el de un académico; 13 elimina completamente el acento, permite reconocer formas dialectales y expresiones típicas; 14 supone un completo dominio del idioma.

Los tres idiomas comerciales citados no pueden superar el nivel 10 (característica + nivel), esto puede lograrse comprándolos a nivel 0 si el nivel de característica es ya igual o superior a 10; eso significaría que se conocen tantas palabras sueltas de ese idioma, que con un poco de esfuerzo puede llegar a dominarse por completo.

Los idiomas indios quedan agrupados en familias, suponiéndose que la familiaridad con una de ellas permite la comunicación con los hablantes de sus distintos dialectos, tal vez con un ligero nivel de dificultad añadido. Las distintas familias existentes en la época son:

-Familia arawak o tahína, idiomas hablados por los indios que sobrevivan en las Pequeñas Antillas, en las costas de la Guayana y en el sector occidental del golfo de Maracaibo.

-Familia caribe, idiomas hablados por los indios de Venezuela.

-Familia chibcha, idiomas hablados por los indios urabá, sinú, chibcha y cohiba, quienes habitaban la franja de terreno que va desde el golfo de Maracaibo hasta el istmo de Panamá.

-Familia maya, idiomas hablados por los indios mayas del Yucatán y por las culturas por ellos influenciadas, otras tribus que se extendían por Honduras, Nicaragua y llegaban hasta el istmo de Panamá.

Burocracia 6

Representa la capacidad de los personajes para conocer los procedimientos oficiales, tratar con funcionarios y obtener el mayor provecho posible en sus tratos con la administración.

Comerciar 6

Permite evaluar el precio de una mercancía, objeto o material y lo que podemos obtener por ella, también representa el conocimiento sobre regateo, procedimientos usuales de comercio, valor de las monedas, de los metales preciosos, etc.

Navegación 8

La ciencia de dirigir un buque al lugar preciso, así como de saber en qué preciso lugar nos encontramos en cada momento. Sin esta habilidad resultaría imposible orientarse en la mar, trazar un rumbo, etc.

Cartografía 8

El conjunto de conocimientos necesarios para elaborar o interpretar un mapa, carta marina, plano, etc.

Ciencias Ocultas 8

Sean o no verdad los hechos de los que hablan estos oscuros conocimientos, lo cierto es que en aquella época la gente creía en estas cosas. Esta habilidad proporciona conocimientos (teóricos) sobre la magia negra, las leyendas tenebrosas, prácticas diabólicas, las supersticiones, el vudú o el chamanismo.

Tácticas 8

Representa el conocimiento necesario para dirigir hombres a la batalla. En la escala recogida por el juego no queda lugar para formaciones militares tan amplias como para necesitar estrategia. Las batallas navales son sólo de un navío contra otro, por lo que tácticas sólo se utilizará para enfrentamientos terrestres. Estos enfrentamientos implicarán, como mucho, a unos tres o cuatro mil hombres por ambas partes, siendo mucho más habituales los de unos pocos cientos.

En realidad se dieron casos de posibles enfrentamientos entre cantidades mayores de soldados; pero siempre implicaban una enorme flota de desembarco y la recluta apresurada de las milicias ciudadanas de toda la colonia. El resultado consistía, invariablemente, en que una de las partes se retiraba.

Literatura 8

Mediante esta habilidad se representa el conocimiento de los grandes autores literarios y también cómo componer poesía, escribir novelas o teatro, etc. Incluye la capacidad de apreciar lo escrito por otros. Muy útil para redactar cartas o poemas de amor.

Medicina 8

Proporciona conocimientos sobre el cuerpo humano, diagnóstico y tratamiento de heridas o enfermedades así como nociones de química. Más detalles en la sección dedicada a heridas, daños y enfermedades.

Contabilidad 7

Permite seguir el desarrollo de cualquier actividad económica y reflejarla en las cuentas pertinentes.

Archivos y Bibliotecas 7

Válida para todas aquellas situaciones en que un personaje pretenda encontrar información en lugares tales como bibliotecas, archivos, colecciones, etc. El éxito en una tirada de esta habilidad garantiza que se ha encontrado lo que se buscaba (si es que estaba en aquel lugar, claro); pero no que el personaje lo pueda comprender.

AREA DE ENCANTO

Charlatanería 6

Esta habilidad funciona de manera muy parecida a "convencer"; pero con ciertas diferencias. Permite saturar los oídos de alguien con tanta palabrería que se logra persuadirle de algo, aunque se carezca de fundamentos sólidos. Plantea un inconveniente: sus efectos duran poco tiempo; tan pronto como la víctima tenga un momento para reflexionar, se dará cuenta de que le han engañado.

Liderazgo 10

Esta habilidad mide la capacidad de una persona como líder, dirigente o jefe de un grupo de personas y la facilidad para que estos acepten sus órdenes. Resulta imprescindible para reclutar marineros o soldados: el capitán deberá realizar algún tipo de discurso u oferta, tras lo cual hará su tirada, la categoría de éxito, multiplicada por diez, será el número de voluntarios que se aliste bajo su mando o que pretenda hacerlo.

Seducción 8

Representa el entrenamiento en las más finas artes amatorias, convertidas en redes de las que el pretendido objetivo no escapará. Tam-

bién puede utilizarse a la hora de consumar ese amor de una manera física y ardiente;.

Oratoria 8

El arte de hablar en público con buenos resultados, de convencer a la gente de que haga o deje de hacer algo, de lograr que disfruten con tus relatos; si liderazgo implica más bien algún tipo de órdenes, oratoria es una mezcla de convencer y charlatanería destinada a las multitudes. Con ella puede lograrse, desde enardecer a las masas para defender la ciudad (y liderazgo serviría para dirigirlas en esa defensa, haciéndoles ir hacia de aquí para allá bajo el fuego enemigo) hasta conseguir que la tripulación de Barbanegra derrame lágrimas de cocodrilo mientras escuchan la historia de *La Bella durmiente*. El nivel no puede ser más alto que el del idioma en el que se está hablando en esos momentos.

Nuevas habilidades

Sólo para el D.J. A pesar de lo largo de la lista, siempre cabe la posibilidad de que algún jugador pretenda que su personaje posea alguna otra habilidad. Para solucionar ese posible problema, puedes añadir habilidades de la propia cosecha, en ese caso deberá:

-Determinar a qué área pertenece la habilidad.

-Fijar cuál es su coste inicial.

-Delimitar las posibles acciones que se pueden realizar con esa habilidad.



VENTAJAS

Las ventajas son, la mayoría de las veces, capacidades innatas, dones con los que una persona ha sido bendecida y que no pueden aprenderse o adquirirse más adelante. Algunas de ellas sí que son susceptibles de un aprendizaje posterior al momento de creación del personaje y así las marcamos.

Las ventajas cumplen dos funciones: convierten en más sencilla la vida del personaje y ayudan a individualizarlo, dotándole de unos rasgos característicos muy útiles a la hora de interpretarlo.

Ambidextro 5

Esta ventaja sí que puede aprenderse. El personaje es capaz de utilizar ambas manos con idéntica efectividad a la hora de efectuar una tarea, emplear un arma, etc. Si la mano que utiliza habitualmente se ve afectada, no deberá preocuparse demasiado. Si no se posee esta ventaja, la utilización de la mano no habitual se realizará con un nivel de dificultad de muy difícil, -6.

Apariencia
Hermosa 2, 5, 10, 20

No necesita de demasiadas explicaciones. Cualquier persona con esta ventaja será atractivo (2 puntos; 1 nivel), destacará entre la multitud (5 puntos; 2 niveles), rendiría a los miembros del sexo opuesto a sus pies (y a algunos del propio, 10 puntos; 5 niveles) o vería cantada su fama a lo largo y ancho del Caribe (probablemente más allá también, 20 puntos; 10 niveles).

Cada nivel de belleza suma el número de niveles adquiridos a la hora de tratar con (o impresionar favorablemente a) personas del sexo contrario (o del mismo con tendencias homosexuales). Esta adición se realiza sobre la habilidad que se esté utilizando, seducción, convencer, charlatanería,... Su efecto sobre diversas personas o sobre multitudes puede que no sea tan devastador, quedando al arbitrio del D.J.

No siempre puede resultar una ventaja ser agraciado o demasiado agraciado físicamente; en el caso de una mujer, los riesgos de verse atacada por ello pueden llegar a ser muy elevados dependiendo de dónde y con quién se encuentre; en el caso de los hombres... bien, tampoco puede descartarse este peligro en sociedades masculinas, cerradas y que puede que no vean una mujer en meses. Existen otros riesgos: encender el deseo de quien puede resultar muy molesto; excitar la codicia de los mercaderes de esclavos; atraer los celos de alguien,...

La apariencia hermosa puede quedar desfigurada por el fuego, la acción de las armas, etc. y nunca se recupera.

Brújula Humana 3

Instintivamente, una persona que goce de este don siempre sabrá dónde se encuentra el Norte. Decididamente útil: suma dos niveles a orientación o navegación evitando, a la larga, que el individuo se encuentre totalmente perdido.

Camaleón Social 5

Una persona con esta ventaja se siente como pez en el agua relacionándose con la gente; sumará dos niveles a cualquiera de las siguientes habilidades: oratoria, savoir-faire, convencer, teatro, diplomacia, burocracia, bajos fondos o charlatanería (y a cualquier otra que estimes conveniente).

Coordinación Ojo-Mano 6

Esta ventaja sí que puede llegar a aprenderse; representa un don especial aplicable a todas las habilidades englobadas en el área de manipulación, a las que se suma 1 nivel.

Estatus 5 x nivel

El estatus es la medida de la consideración social, ya sea ésta

adquirida o heredada por pertenencia a una clase noble. Garantiza el respeto, la obediencia y la consideración (al menos en apariencia) de las clases inferiores, además de ciertos privilegios legales, económicos, etc. en el caso de la nobleza.

Estos niveles pueden ser comprados por los jugadores en cualquier momento del juego (aduciendo una buena razón, claro; por ejemplo, si cumplen el resto de las condiciones para llegar a ser capitán de barco y pueden permitirse pagar un estatus de 1 ó 2, adelante) o recibirlo como premio por parte de las autoridades (o sea, por el D.J.) en pago a sus destacados servicios.

Una comparación aproximada de niveles sería ésta:

-Fuera de la nobleza:

nivel 0, gente corriente, de la calle, honrados ciudadanos o campesinos, suboficiales del ejército o la marina.

nivel 1, ciudadanos con cierto peso en la comunidad, comerciantes de cierta importancia, pequeños burócratas, capitanes de pequeños barcos mercantes, miembros de una congregación religiosa,...

nivel 2, mercaderes de verdadera importancia, miembros del consejo municipal, sacerdotes, capitanes de navíos grandes o de probada experiencia (mercantes), oficiales del ejército o la marina de rango inferior a capitán, escribanos, abogados, jueces, (estos tres grupos pueden pertenecer también al siguiente), etc.

-Pequeña Nobleza:

nivel 3: hidalgos, nobleza sin tierras y sin título formal, equivalente a los *Esquires* ingleses o los *Monsieur* franceses. Capitanes de navíos de la armada real o del ejército. Nivel 4: caballeros, con título reconocido de alguna de las órdenes de caballería en el caso español, *sires* en el caso inglés y caballeros también en el caso francés. El título puede conllevar tierras o no, dependiendo del nivel de riqueza del personaje. Coroneles del ejército.

-Nobleza:

Los jugadores tendrán un acceso muy limitado a este tipo de títulos, reservados principalmente para los casos de victorias militares, destacados servicios a la patria, compra del título, etc. En el momento que uno de los personajes acceda a este nivel (lo que deberá resultar difícil, excepto por compra o adquisición en el momento de crear el personaje) puede empezar ya a retirarse; pero no tiene por qué hacerlo, claro está.

Nivel 5: barones o vizcondes, personajes de gran importancia; en verdad, los vizcondes podrían considerarse como parte de la alta nobleza, pero en este caso hemos decidido englobarlos en este grupo, representando el nivel más alto en el que puede comenzarse el juego.

-Alta nobleza:

nivel 6: tenida en cuenta como el nivel superior del juego, al que no tendrán acceso los jugadores si no es como glorioso retiro, pasando a ser P.N.J. Este tipo de nobles aparecerán muy rara vez en el juego; pueden ser virreyes, duques de gira por sus posesiones antillanas, poderosos enviados de los monarcas o almirantes de grandes flotas. En el ámbito religioso, obispos y arzobispos.

-¿Cómo se adquieren los niveles de nobleza y de rango militar?

De la siguiente manera: primero nos fijaremos como meta el nivel de nobleza que deseamos para nuestro personaje, luego veremos a que rango militar tiene acceso. Para gozar de un determinado rango militar deberemos comparar antes el nivel de nobleza requerido y luego el nivel militar (así que pagaremos dos veces). Del mismo modo que un ciudadano normal (rango 0) sólo puede llegar a suboficial; un caballero no podrá comenzar su carrera por debajo de capitán del ejército, independientemente de su experiencia, aunque probablemente se le asignen tareas poco importantes. En la marina son necesarios mayores conocimientos, debiéndose además cumplir con todos los requisitos de habilidades antes citados.

Dentro del posterior desarrollo del juego, los niveles de nobleza 3, 4 y 5 pueden comprarse directamente, a un precio de (y esto no es abstracción del juego: ¡ocurría!) 15.000, 30.000 y 100.000 pesos respectivamente. En el caso español, los dos primeros debían ser adquiridos a los gobernadores de las grandes ciudades (Santo Domingo, San Juan, La Habana, Cartagena, Caracas, Panamá) o al virrey de México; ingleses y franceses los otorgarán por medio de los gobernadores en el primer caso y en los otros dos mediante una petición que debe ser cursada en la corte (viaje a Europa y un año en la capital).

Los niveles religiosos se adquieren de la misma forma que los sociales o militares; pero su compra resulta más complicada, al precisar que el individuo en cuestión hubiese recibido las órdenes sagradas tiempo atrás, mantuviese una vida más o menos irreprochable y gozase de contactos de primerísima clase en la metrópoli.

Para mantener el estatus social derivado de dichos títulos deben cumplirse una serie de condiciones: llevar un ritmo de vida que implica el gasto anual de al menos 1/5 parte del coste de esos títulos (siendo muy ahorrativo) y no verse implicado en ningún escándalo o hecho ilegal demasiado grave (el demasiado queda a tu criterio, la traición jamás es perdonada). Los títulos no se retiran; pero tal vez no salven a su poseedor de la horca.

-¿Cómo funcionan los niveles de estatus?

Refiriéndonos a las relaciones con los P.N.J., los jugadores sumarán el grado propio de su nivel de nobleza a la hora de emplear cualquier habilidad de "relación" (oratoria, savoir-faire, convencer, teatro, diplomacia, burocracia, o charlatanería); no se aplica sobre bajos fondos debido a que el tipo de personajes que allí puedan encontrarse estarán más impresionados ante la bolsa (y la manera de arrebatársela) del individuo en cuestión que por la nobleza de su nacimiento.

Cuando estas habilidades se apliquen sobre personajes también dotados de estatus; pero de un estatus diferente (por ejemplo, nobles sobre religiosos, religiosos sobre militares; militares del ejército sobre militares de la armada), sólo se empleará la diferencia entre ambos estatus, que beneficiará, lógicamente, a aquel personaje de mayor nivel. Las relaciones sociales no siempre eran cordiales, sobre todo entre el ejército y la marina.

Sobre el nivel de estatus particular de las mujeres se habla un poco más adelante, dentro de las desventajas.

Felino 6

Un personaje con esta ventaja nos recordará a los gatos al observarle: extremadamente ágil, rápido de movimientos, con un sentido del equilibrio sobrehumano. Recibe un +1 a todas las habilidades del área de Agilidad.

Hígado de Acero 5

El personaje goza de una resistencia natural ante el alcohol; cada vez que lo consuma, sumará +2 a (VIG + alternar).

Inmunidad 10

Una resistencia inusualmente alta a todo tipo de infecciones; los gérmenes y los virus te respetan instintivamente y no recuerdas haber estado enfermo ni una sola vez en tu vida. Ni lo estarás, claro. Esta ventaja no se aplica a accidentes tales como hongos, parásitos, picaduras de insectos, heridas o a procesos tales como el escorbuto (provocado por la carencia de vitamina C), ni tampoco a los venenos. Una ventaja soberbia.

Memoria Eidética 10

Un solo vistazo y ¡zas!, todos los datos del plano quedan en tu mente. Permite fijar indefinidamente en la memoria todos y cada uno de los detalles que hayas visto u oído en cualquier ocasión; el D.J. está en la obligación de repetírtelos, sin dejarse ni uno.

Marrullero 5

Conoces perfectamente cómo hacer daño en las peleas cuerpo a cuerpo, ¡y vaya si lo aplicas!. Puede aprenderse y ofrece un +2 a esta habilidad. Incompatible con el uso de cualquier arma, incluso improvisada.

Puntería 10

No sólo tu visión es excelente; sino que, aplicada a todas las armas que disparen proyectiles o que se empleen mediante algún tipo de lanzamiento (habilidad de lanzar incluida), ofrece un +2. Incompatible con la desventaja de vista débil. Puede ser aprendida.

Riqueza 5, 10, 20

Los personajes comienzan cada partida con un nivel de riqueza, generalmente muy bajo. El primer nivel de riqueza dobla la cantidad inicial, el segundo la multiplica por cinco y el tercero la multiplica por diez. La razón de estos multiplicadores estriba en que el personaje dispone de tierras que le garantizan una renta anual líquida del 10% de su valor (si el terreno tiene un valor de 1.000 pesos, al año le renta 100 y ya están descontadas las partes de los trabajadores, administradores y los posibles impuestos). Puede servir para obtener dinero, mediante su venta, en un caso de apuro y debe fijarse también su situación (adquirir una plantación en Jamaica antes de la conquista inglesa no es recomendable, a no ser que seas inglés o aliado suyo).

El pago se realiza, como ya hemos dicho, una vez al año; existían unas fechas fijas (día de san Juan); pero puede fijarse cualquier otra. Posteriores adquisiciones de terrenos son perfectamente posibles, todos garantizarán, más o menos, el 10% de renta anual.

Sentido del Peligro 6

En cualquier situación en la que exista un posible peligro para el personaje, el D.J. realizará una tirada en secreto sobre (PER + 2), siendo ese 2 el nivel de atención especial que ofrece esta ventaja.

Simpatía Animal 5

La persona que goce de esta especial relación con el mundo animal no será jamás atacado por un animal salvaje *terrestre*; aquellos entrenados para atacar (perros de presa, por ejemplo) sólo se lanzarán sobre él en último lugar si va acompañado, en caso de ir solo, lo harán de forma tan renuente que quedará para él la iniciativa del primer ataque. Una persona con esta ventaja jamás maltratará ni permitirá que en su presencia maltraten a los animales. Ofrece un +1 en las habilidades de cabalgar y guiar animales. No sirve absolutamente de nada contra insectos, arácnidos o habitantes del mar, aunque sí sobre reptiles.

Suerte 10

¡Realmente has nacido con un trébol de cuatro hojas en el sombrero! (que dirían los irlandeses). Puedes repetir una tirada hasta tres veces *por cada día de juego* (no de tiempo real) o hacer que alguno de

tus oponentes lo haga. En tu caso, obviamente, elegirás el mejor resultado y en el del oponente... Esta ventaja no se transmite, sólo puede ser aplicada sobre ti mismo; si el barco en el que tú vas se hunde, se hunde de veras, sólo que con mejores resultados para ti. Puede ser aplicada en pequeños detalles por el D.J., tales como encontrar monedas por el suelo, etc.

Visión Nocturna 10

Las penalizaciones por luz escasa quedan completamente anuladas en tu caso, ves prácticamente como si fuese de día; pero no garantiza visión alguna en condiciones de completa oscuridad, siempre es necesaria una mínima fuente de luz (estrellas, luna, una vela,...). Incompatible con vista débil.

Voz Resonante 6

Tu voz suena fuerte, clara, atractiva y envolvente. ¡Lástima que no se haya inventado la radio!. Si lo deseas, pueden oírte desde el extremo del palo mayor. Además de esto, sumarás un +1 a habilidades tales como oratoria, savoir-faire, convencer, teatro, diplomacia, burocracia, o charlatanería.



DESVENTAJAS

Al igual que ocurría con las ventajas, las desventajas suponen una herramienta importantísima a la hora de caracterizar nuestro personaje y dotarle de vida propia, de rasgos distintivos. No adquieras ninguna por el solo hecho de conseguir más puntos de generación, ¡piensa que es posible que te acompañe toda la vida! Escoge la que mejor se adecúe al personaje que tengas pensado, o no escojas ninguna. La elección es tuya.

Existen varios casos, que no dejaremos de citar, en los cuales una desventaja puede eliminarse. Para ello deberás pagar el número de puntos que te ofreció al adquirirla y ofrecer una buena razón al D.J. explicando por qué ya no sufres esa tara.

Alcoholismo -5

Este peligroso defecto se encontraba muy arraigado en la época. Por una parte, era simplemente suicida beber el agua que se transportaba a bordo de los barcos, un trago podía significar el tifus o algo peor, así que los marinos bebían cerveza o grog (ron mezclado con agua). En las ciudades sucedía lo mismo y, con excepción de las mujeres o los niños, no se bebía demasiada agua. Por otra parte, como vicio tenía un indudable arraigo social y cualquier persona que no beba alcohol sufrirá algún tipo de penalización en sus relaciones personales (una penalización que tú fijarás, dependiendo de la rudeza del ambiente)

Una persona alcohólica en este juego deberá acostarse todas las noches, si no borracho, al menos bastante bebido (por lo menos un -3 a todas sus acciones, consulta un poco más adelante). Tampoco podrá resistirse a ninguna invitación para consumir alcohol, excepto si, por motivos muy importantes, decide intentar una tirada de voluntad con un nivel de dificultad muy difícil -6, casi imposible -7, ó imposible -8.

Los efectos del consumo de alcohol (consulta la ventaja de hígado de acero) son los siguientes: cada cierto nivel de consumo (los denominamos unidades: pongamos que un litro de cerveza u otras bebidas no demasiado fuertes, o cada medio litro de ron, vino u otros licores es una unidad), el jugador realizará una tirada sobre VIG + alternar; la primera tirada se realizará sin modificador negativo, la segunda con -1, la tercera con -2 y así sucesivamente. Si se continúa hasta llegar a fallar una de esas tiradas (lo que no es obligatorio)... estarás borracho, como cada noche, cayendo al suelo con gran estrépito. Por lo que ves, si vas a beber... ¡adquiere alternar, aunque sea a nivel 0! (Recuerda cómo se realizan las tiradas cuando careces por completo de la necesaria habilidad).

Las penalizaciones a aplicar por el consumo de alcohol pueden aplicarse a todas las habilidades, reflejando el efecto pernicioso que su consumo en elevadas cantidades produce sobre el organismo humano. En el momento en el que se superen un número de unidades alcohólicas equivalente al modificador por nivel de VIG, se sufrirá una penalización de -1 a todas las acciones, tanto físicas como mentales. Eso quiere decir que una persona con modificador 0, sufrirá la primera penalización al consumir su primer litro de cerveza o el primer medio litro de ron. La segunda unidad comportará un -2 y así sucesivamente. Estos efectos son independientes de que el personaje pueda o no emborracharse.

Esta desventaja puede eliminarse.

Antipatía Animal -5

Al parecer los animalitos te tienen manía. Desde los perros, que ladran nada más verte, hasta los caballos, que no te soportan (ninguno te permitirá que lo montes), nadie parece apreciarte en el reino animal. Siempre serás el primero en sufrir los ataques de "los amigos del hombre" y no pienses en librarte de ningún bicho si no lo matas primero. Los habitantes del mar, los insectos o arácnidos no tienen, gracias a dios, nada contra ti.

Antisocial -5

¿Cómo demonios te lo montas? No pareces caerle bien a nadie. Todas las habilidades que hemos visto antes clasificadas informalmente como de "relación" (oratoria, savoir-faire, convencer, teatro, diplomacia, burocracia, bajos fondos o charlatanería) te serán penalizadas con un -2. ¡Pero es que ni siquiera intimidas bien! Añade intimidar a la lista: en realidad molestas tanto a las posibles víctimas, que éstas prefieren enfrentarse a ti.

Ciudadano de Segunda -5

O sea, en este tiempo y lugar, ser mujer. Si tu jugador pertenece al sexo femenino, su consideración dependerá mucho de la clase social a la que pertenezca; pero incluso dentro de esa clase, será considerada como inferior al varón y sujeta a él en todos los conceptos. Una mujer no tiene derecho a la mayoría de edad, permaneciendo perpetuamente bajo tutela, primero de su padre o tutor y más adelante de su marido. ¿Decides no someterte? ¡Estupendo, no esperábamos menos de ti! No olvides que siempre podrás aprovecharte de tu estatus social sobre individuos de menos nivel que tú; pero aún así, te encontrarás atada por las leyes y las costumbres.

Todos los ejemplos que han llegado hasta nosotros de mujeres aventureras de la época y que desarrollaron sus actividades en esa misma zona (las mujeres piratas Mary Read y Anne Bonny y la española Catalina de Erauso, la monja alférez) nos han legado la imagen de mujeres disfrazadas de hombre y que, enfrentándose con varones en condiciones de igualdad, resultaban iguales o incluso superiores a ellos.

Si las aventuras se desarrollan en un marco urbano o terrestre, al menos, tal vez no sea necesario el disfraz, pero, a bordo de un barco, se necesitará una muy buena historia para aceptarla en otro papel que el de pasajera.

Cobardía -8

No te agradan las peleas. De hecho, no te agrada nada que pueda poner en peligro tu integridad física. Nadie lo diría hablando contigo, pues pareces completamente normal... pero en acción, eso es otra cosa. Vas a sufrir el rechazo social de todas las personas que sepan de tu debilidad (una penalización de -4 ó superior) ¡y que no se te ocurra negarte a un duelo!, serías arrastrado al campo del honor. Una desventaja más adecuada para eruditos, sirvientes, etc. en quienes no resulta tan escandalosa.

Codicia -5

¡*Auris sacra fames!* No puedes resistirte al olor de los doblones, muchacho. Cualquier actividad que implique dinero te tendrá en la primera fila de los voluntarios. Esto no quiere decir que seas avaricioso, gastas como el que más, simplemente el dinero es lo más importante para ti en este mundo; puede que en el otro también.

Código de Honor -5

Muy apropiado para diversos tipos de personajes, aunque con contenidos muy distintos. Los piratas (bucaneros, corsarios,...) Profesarán el código de honor que se hayan marcado en la *ley de a bordo,* siendo el código bucanero más preciso, permanente y estricto.

Los caballeros (nivel +3 de estatus) tienen su propio código de honor: no permitir jamás un insulto a sí mismo o a su dama, defender al sexo débil (¡ejem!), no rehusar una petición de duelo cursada en la debida forma, no ejercer ningún trabajo manual...

Los jesuitas y otras órdenes religiosas tienen los votos realizados al profesar las sagradas órdenes (castidad, obediencia, pobreza,...). Esta desventaja puede eliminarse; pero tal vez conlleve una pérdida de estatus.

Delirios Paranoides -8

Si vivieras en La Mancha, te llamarían don Quijote. Escoge algún tipo de manía, desde creer que tú eres el heredero legítimo del Imperio Bizantino, que comandas una fragata de 80 cañones (y te espera justo tras ese cabo), que sabes dónde se encuentra el paradero del tesoro escondido de sir John Hawkins, que los judíos te persiguen sin descanso ni piedad,... Tú eliges; por lo general, la gente te soportará hasta que les hartes, lo que puede suceder a los cinco minutos de conocerte o a los diez. Sufres un -2 en tus habilidades de relación, excepto en intimidar, que permanece inalterada (*"Este tipo... ¿está loco o se lo hace?; por si acaso..."*).

Esta desventaja puede eliminarse, incluso el hidalgo manchego se recuperó al final.

Duro de Oído -5

Tus tiradas de escuchar (PER) sufren una penalización de -5. Eres incapaz de mantener una conversación si no es a gritos y puedes llegar a desesperar a cualquiera (¡Eh!: representa esto a la hora de jugar). Eso sí: cuando llega el momento de manejar los cañones, te encuentras en tu ambiente. Esta desventaja es incompatible con la ventaja de sentido del peligro.

Enanismo -8

Tu talla es anormalmente reducida; no puedes medir más de 1,40. Eso te imposibilita para montar a caballo, ser marino, sacerdote, militar y, probablemente, muchos otros oficios, a discreción del D.J. Sólo puedes mantener un nivel de estatus elevado si has nacido con él, siéndote imposible comprarlo.

Enemigo Mortal -8

Una desventaja que puede añadirle mucha salsa al juego. Independientemente de los enemigos que puedas llegar a hacerte a lo

largo de tus aventuras, existe uno en particular que te odia con toda su alma y daría su alma por acabar contigo. ¡Puede que incluso lo haya hecho! (o al menos, intentado). Aparecerá en los momentos más inoportunos, dotado de los medios o aliados que el D.J. estime pertinentes, que siempre serán muchos (por algo esta desventaja es tan valiosa) y portador de las peores intenciones. No puedes acabar con un enemigo de estas características: si matas al primero, aparecerá su hermano, su primo, su tío o un sobrino de Cercedilla.

Esta desventaja puede eliminarse, a partir del momento que pagues los 8 puntos, deberás esperar, en cualquier momento, un definitivo duelo mortal con el último miembro de la estirpe. ¡Cuidado! Te podía haber matado antes y puede hacerlo ahora.

Estatus Negativo -5 x nivel

¿Eres negro o indio? Tienes un serio problema. ¿Eres un esclavo blanco? También lo tienes; pero temporal. La escala social creada por los colonos europeos de la época situaba en un nivel de estatus -1 a los mendigos, miembros de profesiones no honradas (cómicos, prostitutas, trabajadores manuales sin demasiado éxito económico, ladrones, pícaros, bandoleros, etc.); en un estatus de -2 a los indios (pero no a los mestizos de español y familias nobles indias, como en México) y en un estatus de -3 a los negros esclavos. Los blancos esclavos se quedaban en el -1.

Sólo en las colonias españolas, los mulatos, negros libres y mestizos ocupaban una franja no muy bien delimitada entre el estatus -1 y el +1. Nos explicamos: los negros, aunque libres, jamás lograrían pasar del estatus 0 y eso con muchísima suerte; los mestizos y mulatos podían llegar a conseguir el estatus 0 e incluso +1 mediante la adquisición de unas bromas burocráticas denominadas *cédulas al sacar,* que les convertían el blancos... legalmente (1.000 pesos). Con una de estas cédulas y el ingreso en la milicia (nunca en la marina de guerra), podían llegar a lograr el rango de suboficial, hasta sargento.

En las demás colonias europeas la cosa estaba mucho más clara: ¿no eres blanco? ¿no sois muchos y feroces?, entonces -3.

El caso de la minoría judía es peculiar, no tienen acceso a las colonias españolas (que es donde sufrirían las mayores penalizaciones) excepto como comerciantes autorizados de otras naciones, cuando se dé este caso y únicamente de manera no permanente. En los demás dominios no tienen excesivos problemas, pero les está vedado el acceso a la nobleza, siendo su estatus tope el +2, pese a toda su posible riqueza y poder. Los judíos son, en el Caribe, realmente una minoría casi insignificante, al menos durante esta época.

Fanatismo -5

Tu fe, tu país, tu dama,... escoge algo por lo que luchar, por lo que ser intransigente hasta el punto de dar la vida por ello o tomar la del prójimo. En cuanto se sepa de tu debilidad, sufrirás de una penalización de -2 en el uso de todas las habilidades de relación (entre personas que no comparten tu manía). Intimidas a un nivel +1 cuando tu víctima conoce de tu fanatismo. Puede eliminarse.

Fealdad -2, -5, -10

Con -2 resultas, sinceramente, poco agraciado, claro que ¡en una sociedad de este tipo!; con -5 superas en fealdad al propio *Barbanegra* y con un nivel de -10 asustas a la gente por la calle, no esperes hacer vida normal, puede que incluso alguno muera del susto.

Añadirás a tus habilidades de relación una penalización igual al número de puntos que has obtenido mediante la compra de esta desventaja. Un pequeño favor: con el segundo nivel de fealdad, intimidas a +1; con el tercero, dado que causas más repulsión que miedo, las cosas se quedan como están.

Fobias -8

Temes algo de una manera completamente descontrolada, total. Harías cualquier cosa por no encontrarte con el objeto de tu fobia, por evitar enfrentarte a él.

Algunas fobias interesantes sobre las que puedes elegir son: ceraunofobia (a los truenos y explosiones); galefobia (a los gatos); hematofobia (a la sangre); pirofobia (al fuego); talefobia (a ser enterrado vivo); agorafobia (a los grandes espacios); hidrofobia (al agua); zoofobia (a los animales); amaxofobia (a los carruajes); ginofobia (al contacto con mujeres); talasofobia (al mar); aigmofobia (a los objetos punzantes); triscaidecafobia (al número trece)... Existen miles de ellas más.

Un personaje que no puede evitar enfrentarse a su fobia, deberá realizar una tirada de (VOL + Coraje + frialdad) con un nivel de dificultad extremo, -9. Si no consigue superarlo, caerá en estado catatónico, quedando hecho un ovillo inconsciente en el suelo.

Esta desventaja puede eliminarse.

Gigantismo -5

Mides más de 2 metros y tienes serios problemas con la ropa, a bordo de los barcos y con los caballos. No puedes ser marino ni sacerdote, aunque sí militar. No vas a sufrir más efectos negativos en tu vida social, pudiendo mantener el estatus que desees. Intimidas a +2; pero tus habilidades del área de Habilidad quedan todas a -1; los individuos muy altos suelen ser torpes y desmañados.

Glotonería -5

No puedes resistirte a la vista de la comida, devorando tres veces

más cantidad diaria de alimentos que cualquiera de tus compañeros; por eso vas a recibir una penalización de -1 en tus habilidades de relación y puede que en situaciones difíciles (con racionamiento de comida) se hable de hacerte picadillo.

Puedes evitar acudir a cualquier invitación que implique comida con una tirada sobre (VOL + Coraje) con un nivel de dificultad -6. No tienes por qué estar gordo y puedes eliminar esta desventaja cuando lo desees.

Indiscreto -5

Eres incapaz de guardar un secreto, de mantener una farsa y de seguir adelante con una broma; es inútil: lo contarás todo. O se te escapará o no podrás evitar hacer una confesión íntima a ese amigo tuyo de toda la vida que acabas de conocer. Supones un peligro para el grupo y éste decidirá no confiarte ningún secreto en cuanto se entere de tu debilidad ¡si es que te perdonan la vida!. Cualquier persona que sepa de tal fallo tuyo, te aplicará una penalización de -2 durante el empleo para con ella de tus habilidades de relación. Además, cualquier uso de la habilidad de teatro lo realizarás a -9.

Si sobrevives, puedes eliminar esta desventaja; supondremos que has aprendido a contener la lengua.

Juventud -5

Mientras seas menor de 18 años, tus opiniones no serán demasiado tenidas en cuenta ni tú tomado en serio; a no ser que demuestres que no eres un jovenzuelo como tantos otros.

Ludópata -5

Cualquier invitación al juego (en el que se apueste dinero, claro) ejerce sobre ti una magnética atracción que sólo podrá ser contrarrestada, por motivos muy serios, si obtienes una tirada de (VOL + Coraje) con un nivel de dificultad de -6. Si nadie sabe de este vicio tuyo y resultas ser el tesorero del grupo... ¡mala suerte! Continuarás jugando hasta obtener un resultado positivo en (VOL + Coraje); pero nunca antes de dos horas.

Puedes eliminar esta desventaja cuando lo desees.

Lujurioso -5

Ese oscuro objeto del deseo es el motor de tu vida, lo que más te importa en el mundo. Si te gustan las mujeres (seas hombre o mujer; en este último caso deberás comportarte de manera más discreta o puedes acabar en un convento para toda tu vida... como prisionera), no dejarás pasar ninguna por tu lado, esclava, duquesa o tabernera, sin lanzarle un piropo o hacerle una insinuación. Puede que tengas suerte; en ese caso, tu prioridad número uno será buscar un lugar más o menos retirado donde consumar tal afecto; no importa si te cuesta dinero, el caso es consumar. Si recibes un bofetón, una demanda de duelo o un disparo... bueno, hay que correr ciertos riesgos.

Cualquier invitación a... bueno, cualquier invitación galante, puede ser resistida, por muy buenos motivos, si obtienes una tirada de (VOL + Coraje) con un nivel de dificultad de -6.

Si te gustan los hombres (bien porque seas mujer o bien debido a que aquel incidente de tu juventud te dejara marcado... sí, cuando eras grumete), deberás comportarte de modo más discreto, ya sabes: el qué dirán; pero al fin y al cabo, los resultados van a ser los mismos.

Existe una forma de eliminar esta ¿desventaja?; pero tal vez te resulte demasiado drástica.

Mudo -8

Efectivamente: no puedes hablar y tampoco podrás hacerlo mientras representes tu papel. Todos tus intentos de comunicación deberán ser a través de señas o notas. Si el D.J. lo estima oportuno, esta desventaja puede eliminarse, excepto si es debida a que alguien te haya arrancado la lengua.

Pulso Inseguro -5

Demasiado alcohol, las fiebres de los pantanos o que seas patoso congénito; el caso es que tu pulso no ofrece demasiada confianza. Sufres un -1 en todas tus habilidades de manipulación.

Maloliente -6

¿Tus pies? ¿Tu piel? ¿Tus sobacos?¿Tu...? El caso es que *hiedes* compañero y estamos hablando de una época en la que lo más parecido a un baño era un naufragio. Todas tus habilidades de relación se verán reducidas en un -5; pero, a cambio, dispondrás de todo el sitio libre que desees para dormir a tus anchas.

Mal Temperamento -5

Vamos, que no soportas una broma. Algo que se parezca a un insulto, a una amenaza, a una invitación a luchar ¡y ahí estás tú! ¡valiente y osado como pocos!... hasta que te das cuenta de que ellos son veinte y vosotros dos. Resulta fácil provocarte y hacerte caer en una trampa. Eso sí, morirás como un valiente.

Claro que puede eliminarse; en cuanto hayas aprendido de qué va esto.

Mutilado -10

¿Pata de palo? ¿Parche? ¿Garfio? Entonces sólo te falta el loro.

Una pata de palo reduce tu velocidad a 1/2, haciendo casi imposible, -7, cualquier intento de trepar y otros similares. Moverte con sigilo te va a ser difícil, su apreciación caso por caso quedará al arbitrio del D.J.

Un garfio elimina la posibilidad de utilizar una mano, reduciéndola a las tareas más simples. A

cambio posees un arma bastante efectiva. ¡Cuidado con los picores!

Un parche supone que has perdido uno de los ojos. Sufres un -6 con todas las armas que disparen proyectiles o con los lanzamientos. La penalización se queda en -1 para la utilización de las demás armas y el combate cuerpo a cuerpo (claro: tu visión carece de profundidad de campo y calculas mal las distancias).

Esta última desventaja es incompatible con la habilidad de puntería.

¿Eliminar esta desventaja? ¿Estás de broma?

Recuerdos Traumáticos -8

Funcionan exactamente igual que las fobias. Al realizar la historia de tu personaje, deberás detallar un acontecimiento, decididamente traumático, que ha marcado tu vida desde entonces (el asesinato de tus padres, ser enterrado vivo, una violación, un cruento combate, etc.). En el momento en que el D.J. lo estime oportuno, puede exigir una tirada idéntica a las de fobias: parece que la misma situación va a repetirse o se está repitiendo ya.

Pueden llegar a superarse.

Sed de Sangre -8

El enemigo bueno es el enemigo muerto ¿no? Tú por lo menos aplicas a rajatabla esa norma, intentas acabar con tus oponentes de la manera más radical, no haces prisioneros pese a las órdenes recibidas y tiendes a aplicar la justicia por tu propia mano. Por una parte, eso es ilegal y puedes verte perseguido por ello; por otra, puedes equivocarte y matar a quien no debías... aparte de ganarte numerosos enemigos. Repara en el fin del *Olonés.*

Sueño Profundo -5

Una vez dormido, despertarte sólo es posible mediante cubos de agua. Esta desventaja elimina cualquier posibilidad de que un atacante furtivo llegue a perturbar tus ronquidos; si va a por ti, estás listo. Resulta incompatible con sentido del peligro.

Visión Débil -5

Durante esta época ya existen gafas y si utilizas alguna de ellas, sólo sufrirás una penalización de -1 con las armas de proyectiles y con los lanzamientos. El resto queda inalterado. Si pierdes las gafas o se te rompen, aparte de la dificultad que vas a tener para encontrar otras (sólo en las grandes ciudades o con un golpe de suerte), sufrirás una penalización de -6 en todas las habilidades que puedan verse afectadas. Incompatible con la ventaja de puntería.

Creando nuevas ventajas y desventajas

Al no estar agrupados estos rasgos especiales en forma de tablas, lo que exigiría un nuevo sistema de tiradas, puedes (incluso debes) añadir nuevos rasgos, de tu propia cosecha. Aquellos que te parezcan más oportunos o que te demanden tus jugadores y te parezcan necesarios para el juego.

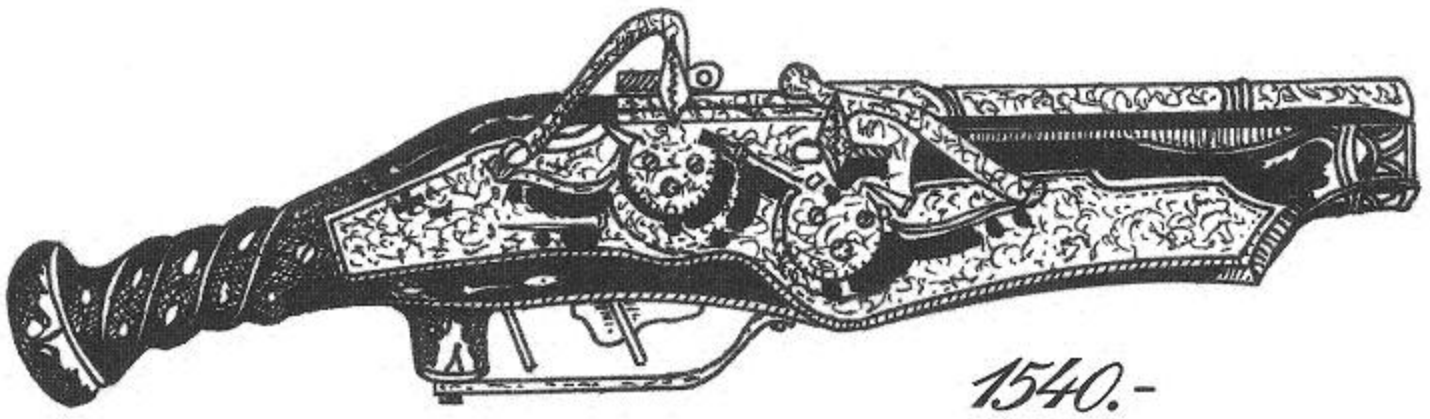
El sistema de creación de nuevas ventajas y desventajas es sencillo:

-En primer lugar elige los efectos que va a tener, positivos, negativos o una mezcla de ambos.

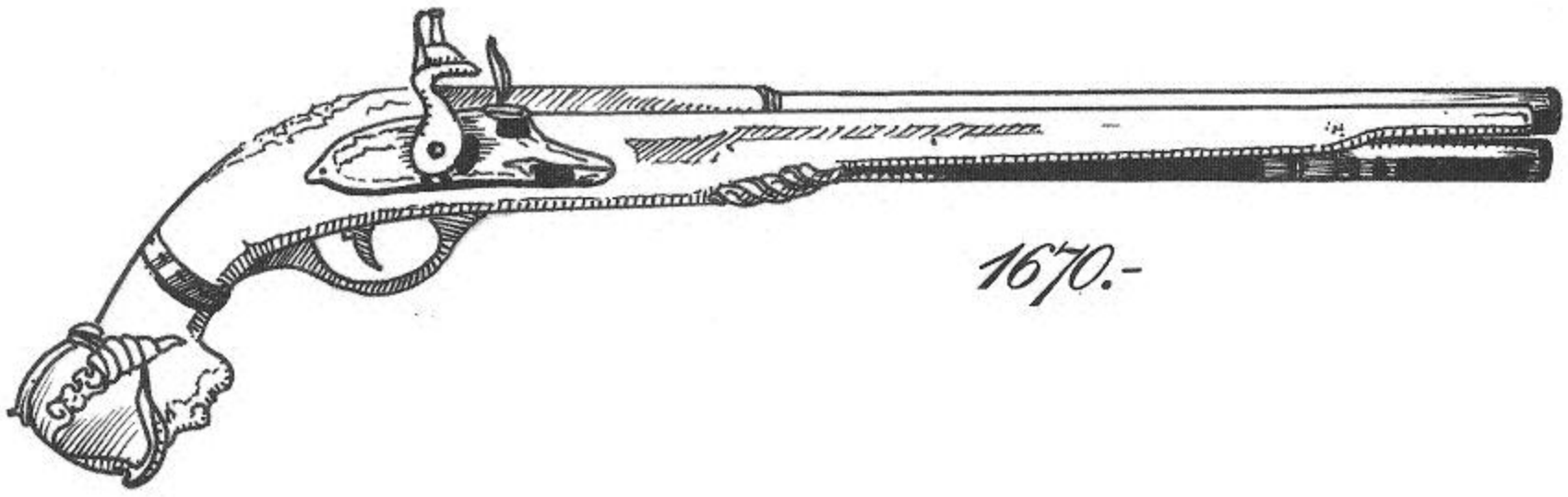
-Calcula su valor en puntos; pero procura no superar los 10 puntos para las ventajas más útiles ni los -8 para las desventajas más horrendas. Por lo general, aquellas ventajas que operan sobre todo un área de habilidades conllevan un modificador de +1; las que afectan sólo a una o dos, de +2. Las desventajas suelen ser menos refinadas, conllevando penalizaciones de -2 como mínimo, excepto en casos muy concretos. Los ejemplos que acabamos de describir con detalle te servirán de guía.

-Ponle un nombre atractivo.

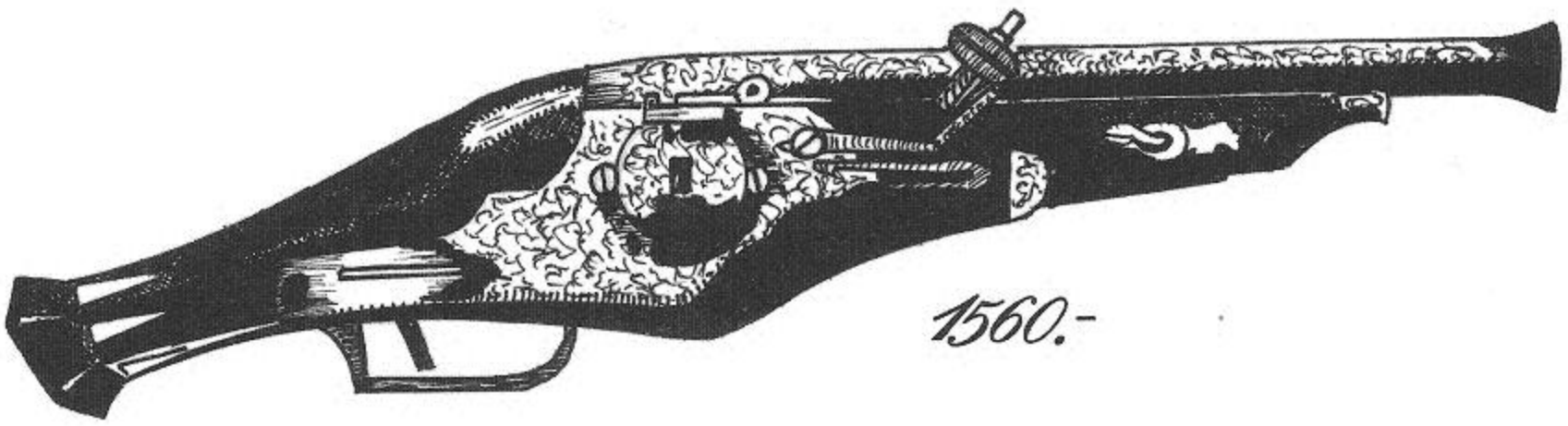




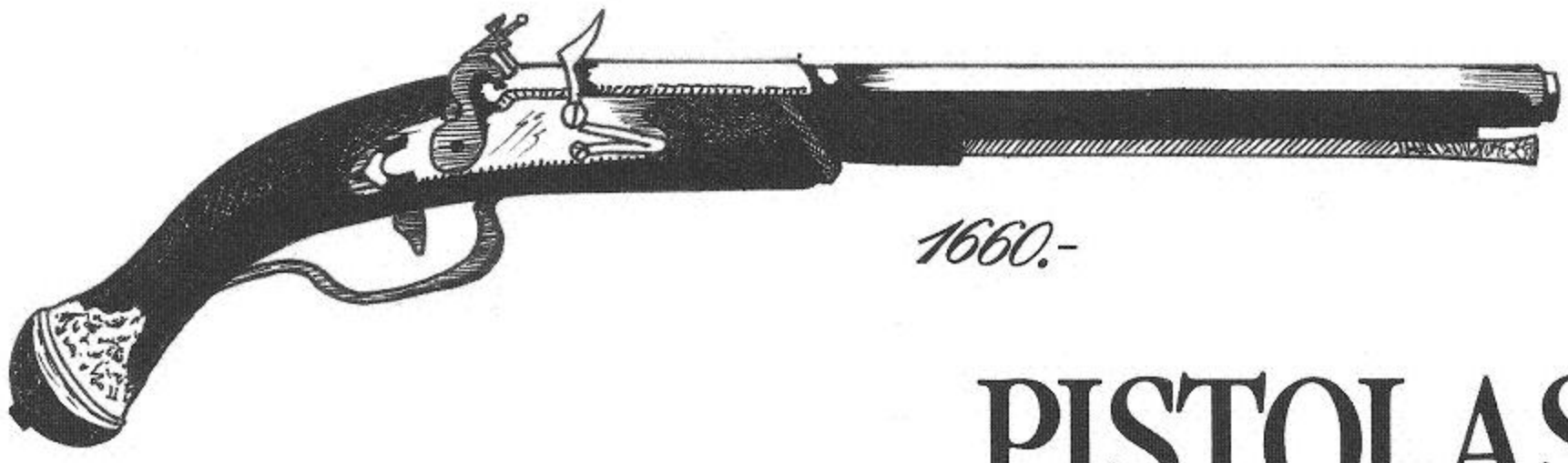
1540.-



1670.-



1560.-



1660.-

PISTOLAS

El Juego
Combate

En el peligroso mundo de **¡Piratas!** abundan las situaciones de riesgo. A menudo deberás luchar por tu vida o por la de tus compañeros, por tu honor o por la victoria de la nación a la que sirves. Unas veces, la violencia no servirá de mucho; pero otras... tu supervivencia dependerá únicamente de la espada que empuñes y de la fuerza de tu brazo. En este capítulo encontrarás las reglas que te permiten representar escenas tales como peleas callejeras, escaramuzas o duelos.

Todas las formas de combate y distintos tipos de armas que puedan ser utilizadas pueden resumirse en dos únicos grupos: **Combate a corta distancia y Combate a larga distancia.** Tan pronto como se inicie un combate, se pasará automáticamente a utilizar el sistema de turnos (2 segundos). Cada uno de esos turnos se dividirá en una serie de fases. Es importante seguir esta secuencia de fases tal y como se indica, ya que tu vida puede depender de ello.

Las fases son las siguientes:

1. Iniciativa

2. Impacto/Defensas

3. Daños

Fase de iniciativa

Al principio de cada turno, aquellos personajes que deseen realizar alguna acción, deberán seguir el siguiente orden: actuará antes quien tenga una mayor PER; a igualdad de Percepciones, quien goce de los mejores Reflejos y si también nos encontramos con un empate, se actuará de manera simultánea. Es posible que quien ataque primero no tenga que preocuparse de un posible contragolpe...

Calculada la iniciativa, los personajes declararán sus acciones siguiendo un orden de menor a mayor iniciativa; pero las ejecutarán de mayor a menor.

Fase de impacto/Defensa

Una vez entablada la pelea, procederemos a realizar de la siguiente manera las tiradas de ataque: Sumaremos a su **PER** la habilidad de combate que esté utilizando el atacante **(HCA)** y restaremos la habilidad que esté utilizando el defensor **(HCD)**; éste será el resultado que deberá obtener el atacante, lanzando 2D10 (y añadiendo, de ser necesarios, modificadores por el grado de dificultad de la situación).

De este modo, para que un ataque tenga éxito, el atacante deberá obtener en 2D10, una cifra igual o menor a la suma de **(PER + HCA - HCD)**. A esa suma de factores se le puede añadir otro factor, generalmente negativo, en forma de grado de dificultad (escasa luz, suelo en movimiento, poco espacio...).

Una vez resuelta la tirada de ataque, el defensor podrá tratar de esquivar o parar tal golpe procediendo de esta forma: deberá sumar a su **PER** la característica secundaria de **REF** y restar la categoría de éxito de su oponente; esa es la cifra que se debe obtener (igual o menor) con 2D10.

De este modo, para que una defensa (o esquiva) tenga éxito, el defensor deberá obtener, en 2D10, una cifra igual o menor a la suma de **(PER + REF - CE).** También aquí podrán tenerse en cuenta los grados de dificultad.

La elección entre esquivar los golpes o pararlos depende de, al menos, dos factores: el espacio del que se disponga (en el camarote del capitán tal vez no exista espacio suficiente para esquivar ese hachazo) y del arma que utilice el enemigo en relación con la propia (parar un tajo de machete con un sable de esgrima resulta tan malo para el sable como para ti).

Ejemplo: *el capitán Blackadder (PER 13, rapier +4) se enfrenta a su enemigo Black Roderick (PER 11, hacha de abordaje +3). Ata-*

ca primero Blackadder, debido a su mejor PER; su tirada será sobre 13 + 4 - 3 = 14, obtiene un 10, luego su Categoría de Exito es de 4, impacta... a no ser que Roderick esquive (elige no parar). Para lograrlo debe superar PER + Ref - Categoría de Exito del contrincante, esto es 11 +1 - 4 = 8; obtiene un 15, lamentable. Acaba de recibir medio metro de rapier en su pecho.

Fase de Daños

Una vez sufrido el impacto, deberemos calcular el daño que produce. Todas las armas poseen un Código de Daño representado por un pequeño número de D6 que el jugador lanzará tras golpear a su enemigo. Ese Código supone únicamente el mínimo de daño que ese arma puede ocasionar y a él habrá que sumar tantos D6 como la Categoría de Exito obtenida en el ataque, así como el beneficio de un alto VIG (un D6 por cada punto de diferencia con el VIG mínimo exigido. Si este VIG es inferior al exigido, la diferencia se restará en D6). Todas las armas tienen un Daño Máximo (diferente para cada una de ellas) que no se podrá superar. Este Daño Máximo no puede ser inferior a 1D6 (por modificadores negativos de VIG). La excepción es el combate sin armas: la Categoría de Exito se sumará como más Puntos de Daño, no D6.

Dentro del cálculo de los daños que puede recibir un personaje, un aspecto fundamental son los **puntos de daño,** una medida de la resistencia de dicho personaje a las heridas que pueda recibir. Todos los personajes comienzan con 50 puntos de daño y los irán perdiendo a medida que reciban impactos sobre su cuerpo.

Esos 50 puntos de daño están divididos en cuatro categorías de heridas. Los 20 primeros representan la **herida leve;** los 15 siguientes, del 21 al 35, la **herida de consideración;** desde el 36 al 45, la **herida grave** y del 46 al 50 la **posibilidad de muerte.** Cuando un personaje rebase alguna de las franjas deberá realizar una, tal vez dos tiradas:

-La primera para ver si realmente sufre la herida en cuestión. Deberá obtener, con 2D10, una cifra igual o menor a la suma de su **(VIG + COR - modificador)**. Como podrás ver, esto significa que recibir puntos de daño **no** equivale automáticamente a sufrir una herida; puede que todo que de en un simple golpe, en un enorme moratón y una ligera efusión de sangre, pero no en una verdadera herida... incluso en el caso de las armas de fuego (informes contemporáneos nos hablan de la elevada cantidad de heridas por armas de fuego que podía soportar cualquier soldado; en realidad lo peligroso era la fase de curación, cuando la mayoría de ellas se gangrenaba y acababan con el paciente).

El modificador citado es aquel que se encuentra entre paréntesis junto a la herida de la hoja de personaje. Si falla dicha tirada, sufrirá tal herida y sus consecuencias; si la supera, bien, todo habrá quedado en un susto y en una herida superficial (roces y cortes, abrasiones, algo de sangre,...) que podía haber sido mucho peor. A la hora de verificar si el personaje sufre o no la herida, sólo se tendrá en cuenta dicho modificador, ignorando cualquier otro que pueda sufrir el personaje. Esos modificadores no son acumulativos.

-La segunda tirada desempeña la finalidad de comprobar si el personaje mantiene la consciencia debido a los daños sufridos. Aunque tales daños no sean siquiera de la entidad de una herida leve, sino meras heridas superficiales, contusiones o ligeros cortes, el shock causado por estas lesiones menores puede conducir a un individuo a:

1.- Una disminución tal de velocidad y reflejos que suponga su pérdida de iniciativa en el próximo turno (o en su próximo ataque, si dispone de dos por turno). Esta posibilidad se aplica mientras el personaje no haya llegado al estado de herida grave.

2.- La inconsciencia (aunque en el caso de un héroe resulta todo un papelón). Si falla y se encuentra en la franja de herida grave (con los Puntos de Daño que reciba ahora o porque ya se encontrase en ella) quedará inconsciente tal y como describimos más adelante.

Para evitarlo deberá obtener, con 2D10, una cifra igual o menor a la suma de su **(VOL + COR - modificador).** El modificador será de -1 por cada conjunto de diez puntos (o fracción) del daño sufrido **hasta el momento**.

Junto a la herida en cuestión (en la Hoja de Personaje), encontraremos el modificador negativo que deberemos aplicar a **todas las acciones** que intentemos después de sufrirla. Una vez sufrida una herida, tal modificador se mantendrá hasta que consigamos curarla. Este modificador simboliza tanto el aturdimiento producido por los daños como los efectos de la herida sobre músculos y tendones, pérdida de sangre, dolor, etc.

Mientras el jugador se encuentre en una de la franjas de las heridas deberá tratar de superar las tiradas de VIG para no adquirirlas. Pero si el jugador sobrepasa una de las franjas hacia otra mayor, aunque no haya sufrido la herida de la franja que acaba de abandonar la adquirirá automáticamente.

Ejemplo: *seguimos con Roderick. Acaba de sufrir el impacto del rapier de Blackadder. Sabemos que el Código básico de Daño del rapier es de 3D6+2, añadimos los 4D6 de la categoría de Exito y la diferencia entre el VIG de Blackadder y el requerido por el arma (11 - 8 = 3, 3D6). El total es de 10D6 + 2. Desgraciadamente, el límite de daño del rapier es de 8D6 + 2. Arrojamos los dados (no al D.J., gracioso) y obtenemos 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3 y 5, total 18, añadimos el + 2 y nos da un 20, estos son los daños sufridos.*

Al ser los 23 primeros Puntos de Daño, los ubicamos en la franja

de herida leve, por lo que, a continuación, Roderick deberá superar su VIG + Cor - 1 (modificador de la herida leve) para que todo quede en un susto. El VIG de Roderick es de 11 y su Cor +1, la tirada debe realizarse sobre 11 (11 + 1 - 1). Roderick saca un 10, sólo ha sido un rasguño.

Ahora deberá realizar su tirada sobre inconsciencia, aunque realmente no haya sufrido heridas, sí que ha sentido el impacto y el shock provocado por el arma de Blackadder, por ello deberá superar su VIG (11) + Cor (+1) - 2 (ya hemos dicho que por cada 10 Puntos de daño o fracción sufrirá -1 a la tirada de inconsciencia, 14 equivale a - 2). El total es de 10, obtiene un 12... el dolor (y el susto) han sido demasiado para él, pero al encontrarse todavía en la franja de herida leve, sólo perderá velocidad y la iniciativa en el próximo turno (que, de todas formas, no tenía). Hoy por hoy llaman héroe a cualquier cosa.

Inconsciencia

Cuando un personaje no supera esta última tirada, pierde su contacto con la realidad y se precipita en un corto período de olvido y negrura. El estado de inconsciencia durará tantos asaltos como tarde en superar una tirada de recuperar la consciencia. Esas tiradas comenzarán a realizarse tras un número de asaltos igual a su categoría de fracaso.

La tirada para recuperar la consciencia seguirá el siguiente método: el jugador deberá obtener, con 2D10, una cifra igual o menor a la suma de su **(VIG + COR - modificador).**

El modificador utilizado es el mismo que empleamos en la tirada de inconsciencia, con la salvedad de que será reducido en 1 por cada asalto que realicemos dicha tirada. Es decir, si en el primer asalto tenemos un modificador de -4, en el segundo será de -3, en el tercero de -2 y así hasta superarlo. Si tenemos muy mala suerte, podemos llegar a precisar de modificadores positivos.

Pérdida de sangre

Tras sufrir una herida (herida, no simples puntos de daño) cortante o punzante, un personaje comienza a perder sangre a razón de 1 punto de daño por minuto durante un número de minutos equivalente a la cantidad de puntos de daño recibidos (si sufres 20 puntos de daño por corte o incisión, sufrirás otros 20 durante los próximos 20 minutos debido a la hemorragia). Si no se ataja esa hemorragia, el personaje puede llegar verse obligado a utilizar un modificador mucho más perjudicial que el que actualmente esté sufriendo. La pérdida de sangre cesa logrando una tirada de primeros auxilios, que puede ser aplicada por el mismo personaje o por otro.

Nota muy importante, la adrenalina: *Algunas secciones más atrás explicábamos el efecto potenciador de la adrenalina y la autoconfianza. Apareciendo en el juego representadas como un único factor modificador, distinguíamos autoconfianza cuando el sujeto se encontraba sólo frente a la situación más o menos difícil y adrenalina, cuando el sujeto se encontraba implicado en una situación de peligro o riesgo (real o imaginario, sufrido por él o por personas para con las cuales se tuviese algún tipo de interés en su protección). Es dentro del combate cuando aparecerá la plena acción de este modificador; en la mayoría de las tiradas ya ha sido tenido en cuenta, Cor aparece en muchas de ellas como ya habrás visto. Recuerda que en todas las tiradas en que no aparezca Cor, este modificador puede incluirse siguiendo las reglas sobre adrenalina (duración de los efectos, número de veces que puede producirse a lo largo de la sesión, etc.) y hacer así más favorables las tiradas para los jugadores. Al fin y al cabo son héroes ¿no? Vale, pero llegarán a serlo... si sobreviven.*

La Dama de la guadaña

Son muchas las formas en las que un personaje puede encontrarse ante tan poco deseada figura; algunas veces será imposible de evitar (la vejez, un cañonazo, un precipicio, los indios caníbales, la horca,...); pero en muchas otras ocasiones existirá la posibilidad de evitarla, pudiendo realizar las oportunas tiradas para salvarse. La razón más frecuente será, de todas formas, la pérdida excesiva de puntos de daño.

Las tiradas realizadas sobre el último tramo de puntos de daño pueden, como ya hemos dicho, llevarnos al encuentro final con la muerte. Las tiradas se realizarán de la manera habitual... añadiendo, si así lo deseas, algo más de dramatismo a su realización.

Un personaje que llega a las puertas de la muerte, tiene derecho (si la lógica así lo permite) a una última hazaña, sobre todo en los niveles heroicos del juego. Puede realizar una última acción y su desarrollo dependerá más de la interpretación del personaje que de la aplicación estricta de las reglas. No da puntos de experiencia (¡claro!) y su único objetivo es el de realzar el paso de ese personaje por la historia.

Localizaciones de impacto

Habitualmente, el objetivo de todas las armas será el torso del enemigo, esto conlleva una dificultad 0 y los efectos ya descritos; pero también es factible que se elijan otras localizaciones más concretas: brazos, piernas, manos, pies, cabeza, corazón,...

El único detalle a tener en cuenta es que este tipo de ataques resulta más difícil, ya que van dirigidos contra zonas más pequeñas del cuerpo, los efectos pueden variar también. Cuando un personaje trata de alcanzar una localización

Tabla de Localizaciones de Impacto

Localización	Al Azar 2d10	Dificultad	Efectos	Notas
Ojos	2-3	-8	Posible ceguera Daño x5	
Craneo	4-6	-3	Posible inconsciencia	
Rostro	7-8	-2	Cicatrices	limitación de daños: 10
Corazón	9	-6	Daño x4	
Torso	10-12	0	Normales	
Brazos	13	-3	Inutilización	Limitación de daños: 20
Piernas	14	-4	Inutilización	Limitación de daños: 20
Manos	15	-6	Inutilización	Limitación de daños: 10
Pies	16	-7	Inutilización	Limitación de daños: 10 Código de daño reducido a la mitad
Bajo vientre	17-20	-4	Posible inconsciencia	

determinada, deberá declararlo antes de llevar a cabo su acción. A continuación te presentamos algunos de los puntos clave sobre los que puede resultar interesante dirigir un ataque. Si consideras oportuno añadir alguno más, puedes hacerlo utilizando como guía los que ahora te presentamos.

-Cráneo. Cualquier impacto (con armas o sin ellas) recibido en el cráneo obligará a la víctima a superar una tirada de inconsciencia en la clasificación inmediatamente superior a la de la herida realmente recibida o hasta entonces acumulada. Es decir, que si la herida ha sido de consideración, la tirada se realizará con el modificador de grave.

Si la herida causa una cantidad de puntos de daño que ponen al personaje al borde de la muerte, la inconsciencia es automática, excepto si se obtiene un crítico al resistirla (y se desea aprovecharlo, ya que ésta es una de las mejores maneras de evitar el fallecimiento en combate).

El grado de dificultad es de **-3.**

-Rostro. Las heridas en el rostro no tienen otro efecto que el de provocar terribles cicatrices que pueden llegar a destruir la belleza de la víctima. Cada herida grave o superior que se efectúe en el rostro dejará una señal tan terrible que disminuirá en 1 nivel el grado de belleza de infeliz que la haya recibido.

El grado de dificultad es de **-2.**

-Ojos. Uno de los principales puntos débiles del ser humano. Un punto ideal para las acometidas de esgrima o las armas de fuego (sólo uno de ellos, claro; elígelo o determínalo al azar). Muy difícil de acertar; pero tremendamente efectivo. Al ser alcanzada, la víctima deberá superar, con 2D10, una tirada sobre **(PER + REF - Categoría de éxito)**; si la supera, el ojo habrá quedado perdido irremisiblemente, pero el impacto no habrá conseguido llegar hasta el cerebro. En caso de fallo, la hoja o el proyectil sí que habrán conseguido penetrar lo suficiente como para conseguir dañar el cerebro, ¿cuánto? **El daño normal multiplicado por 5.**

Sólo es posible utilizando armas de esgrima, de fuego y todo tipo de proyectiles punzantes (flechas, dardos, cuchillos,...). La estocada secreta de numerosos maestros de esgrima, el golpe mortal con el que ponían fin a las más graves disputas era, precisamente, la estocada al ojo.

El grado de dificultad es de **-8.**

-Corazón. Otro de los puntos vitales que te conviene proteger; en realidad, el corazón ya se encuentra bastante bien protegido dentro de su caja de costillas, aún así... **Cualquier impacto en la zona multiplica el daño causado normalmente por 4.**

Sólo es posible utilizando armas de esgrima, de fuego, todo tipo de proyectiles punzantes y armas de asta; en resumen: todas aquellas que sean capaces de penetrar en el pecho, no las que sólo sirven para golpear o cortar.

El grado de dificultad es de **-6.**

-Brazos/piernas. Cuando un personaje recibe un golpe potente en una de las extremidades, sufrirá menos cantidad de daño que el torso; pero corre el riesgo de ver cómo su brazo o pierna queda inutili-

zada. El código de daño del arma queda reducido a la mitad; pero si se sobrepasan los 20 puntos de daño, el jugador deberá superar una tirada de VIG (con el posible modificador de Cor debido a la adrenalina) o su brazo o pierna quedará inutilizado con posibilidad de cura (atravesado por armas de esgrima, armas de asta, un balazo de pistola, un cuchillo, una flecha), roto (golpeado con un arma contundente) o amputado (machete, hacha, bala de mosquete, explosión, etc.). Es el D.J. quien marcará finalmente la posibilidad concreta de que sea una u otro el resultado finalmente sufrido, atendiendo al tipo de arma y a las circunstancias.

El grado de dificultad es de **-3** para los brazos y **-4** para las piernas.

-Manos/pies. El resultado es idéntico al caso anterior, con la siguiente salvedad: los puntos de daño quedan reducidos a 10 y el código de daño del arma queda reducido también a la mitad.

El grado de dificultad es de **-6** para las manos y **-7** para las piernas.

Recuerda que deberás especificar si tu personaje es diestro o zurdo.

-Bajo vientre. Cualquier impacto (con armas o sin ellas) recibido en el bajo vientre obligará a la víctima a superar una tirada de inconsciencia en la clasificación inmediatamente superior a la de la herida realmente recibida o hasta entonces acumulada. Es decir, que si la herida ha sido de consideración, la tirada se realizará con el modificador de grave.

El grado de dificultad es de **-4.**

Estas localizaciones de impacto pueden utilizarse mediante el sistema de añadir una dificultad concreta a la acción base (tomamos como acción base del combate el ataque al torso del enemigo, dificultad 0); pero también puede utilizarse un sistema aleatorio, por ejemplo porque se trate de una bala perdida, de una piedra arrojada al azar, etc. En la **tabla de localizaciones de impacto** quedan señaladas las cifras que puedes usar, también se resumen todos los aspectos citados hasta ahora.

Limitación de daños

En general, los puntos de daño recibidos en cualquiera de las localizaciones se aplicarán a los 50 puntos totales a los que nos referíamos antes; pero este principio tiene algunas excepciones:

-El rostro, sólo 10 de esos puntos totales pueden llegar a causarse mediante golpes o impactos dirigidos al rostro (con excepción de los producidos por armas de fuego), el resto puede servir para causar más cicatrices; pero no más daño.

-Las extremidades, a partir de los 20 puntos que pueden llegar a hacer perder a la víctima el uso de sus brazos o piernas (en cada brazo o pierna, una herida de tal entidad habrá supuesto una pérdida masiva de sangre, destrucción de tejidos, etc.), el personaje no recibirá más daños; ulteriores ataques pueden servir para forzar a nuevas tiradas (para saber si le amputamos el brazo de una vez o no, diantre), pero para nada más.

-Las manos y pies, como en el caso anterior existe un límite, ahora de 10 puntos, sobre el cual la víctima queda forzada a nuevas tiradas de VIG; pero no pierde más puntos.

Movimiento durante el combate

Durante el combate, los personajes son capaces de atacar, moverse o moverse y atacar; esto último con una serie de penalizaciones que dependerán del tipo de movimiento. En el combate a corta distancia podrás moverte y atacar; pero no atacar primero y moverte después. En cambio, si se trata de combate a larga distancia, se pueden combinar ataques y movimiento libremente (aunque se sufrirán penalizaciones en algunos casos). Las reglas de aplicación al movimiento en general y a las persecuciones se explican un poco más adelante.

Los tipos de movimiento son cuatro:

Cauteloso

El personaje se mantiene alerta, con la guardia alta y sin perder de vista a sus enemigos, vigilando en todo momento sus acciones. Podrá moverse de esta forma una distancia máxima igual a la cuarta parte de su movimiento normal durante ese turno. Si se realiza un ataque a larga distancia después de ese movimiento cauteloso, el grado de dificultad será de -2.

Esquivando

Bajo esta denominación se agrupan todo tipo de maniobras que ayuden a evitar ser alcanzado por tus oponentes: agacharse, rodar por el suelo, saltar,... Puede avanzarse un máximo de metros equivalente a la mitad del movimiento habitual del personaje. Si se realiza un ataque a larga distancia después de moverse esquivando, el personaje sufrirá una penalización de -8.

Rápido

El personaje intenta conseguir la mayor velocidad posible sin bajar del todo la guardia y sin dar la espalda al enemigo. El grado de dificultad sufrido por los ataques a larga distancia es de -4. Puede avanzarse un máximo de metros equivalente al movimiento habitual del personaje.

Huida

Olvidándose por completo de mantenerse en guardia, el personaje se mueve lo más deprisa posible.

Pierde totalmente la iniciativa frente a cualquier oponente; pero puede recorrer el numero máximo de metros fijado para su AGI. No se podrá efectuar ataque alguno en el mismo asalto en el que se realice ese tipo de movimiento.

Combate a corta distancia

Es el que se produce cuando los contendientes se encuentran al alcance de sus armas. Pueden utilizarse armas de fuego; pero no otras armas que disparen proyectiles ni lanzamientos, ya que en estos casos se precisa de al menos 5 metros para que resulten efectivas (hagan daño).

Pelea

La pelea, una especialidad del combate a corta distancia, tiene lugar cuando dos o más personajes se encuentran trabados entre sí, golpeándose mediante puñetazos, patadas, cabezazos, etc. Las únicas armas que pueden utilizarse en esos casos (ya que no hay espacio para utilizar otras) serán las pistolas, toda clase de cuchillos o puñales y las porras o armas improvisadas de pequeño tamaño. Este tipo de combate será también el que se dé en los posibles enfrentamientos con los animales.

Para agarrar a un posible contrincante, deberá realizarse una maniobra similar a la de un ataque normal y una defensa como la ya explicada; si el atacante tiene éxito, habrá asido a su víctima; para librarse de la presa de un atacante es necesario obtener una categoría de éxito sobre VIG superior a la de éste.

Combate a larga distancia

El combate a larga distancia es aquel que se mantiene mediante la utilización de proyectiles o lanzamientos. Como parte de la descripción de cada arma (ver más adelante, ver también **Tabla de armas**), encontraremos hasta qué distancia es efectiva en el caso de disparar proyectiles.

Tabla de Modificadores al Disparo

Modificador	Situación
0	Blanco situado a una distancia inferior a 5 metros
-1	Blanco entre 5-10 metros
-2	Blanco entre 11-15 metros
-3	Blanco entre 16-20 metros
-4	Blanco entre 21-25 metros
-5	Blanco entre 26-30 metros
-6	Blanco entre 31-35 metros
-7	Blanco entre 36-40 metros
-8	Blanco entre 41-45 metros
-9	Blanco entre 46-50 metros
-10	Blanco entre 51-60 metros
-2	Si el blanco realiza movimiento rápido
-3	Si el blanco realiza movimiento cauteloso
-6	Si el blanco realiza movimiento esquivando
+1	Si el blanco huye
-2	Si el blanco está agachado
-4	Si el blanco está tumbado
-2	Si el tirador acaba de hacer movimiento cauteloso
-8	Si el tirador acaba de hacer movimiento esquivando
-4	Si el tirador acaba de hacer movimiento rápido
-6	Si el blanco está semioculto
-2	Si se acaba de cambiar de blanco
-5	Si el blanco es menor de 25 x 25 centimetros
+2	Si el blanco es mayor de 2 x 2 metros

Las dificultades propias de este combate serán: distancia, tamaño del blanco y velocidad del mismo, además de las ya habituales como luz escasa, cobertura del blanco, movimiento del suelo (barcos, por ejemplo,...), etc.

Los grados de dificultad para este tipo de combate los encontrarás en la **Tabla de modificadores al disparo.** Recuerda que todas las dificultades son acumulables.

Apuntando

Si así lo deseas, con cualquier arma que dispare proyectiles puedes dejar transcurrir hasta un máximo de dos turnos apuntando, por cada uno de ellos recibirás un +1 a tu habilidad con ese arma. Algunas armas gozan de modificadores especiales que ya verás en cada caso en concreto.

Armaduras

No puede decirse que las armaduras sean especialmente utilizadas durante esta época y mucho menos entre los piratas y demás marinos. Las razones son varias; pero la principal es que una armadura no garantiza que vaya a detener un impacto de bala; además, en el mar, las piezas metálicas precisan de un trato muy cuidadoso y muchas horas sacando brillo para evitar que se oxiden. También resultan molestas en combate.

Las únicas armaduras que se utilizan durante esta época son las corazas de la guardia de los virreyes (que utilizan a veces los solda-

dos españoles) y los petos de cuero; de los efectos de los escudos (rodelas, escudos indígenas), hablaremos al describirlos en el apartado de armas. También existen los cascos. Un caso especial es el de las capas, utilizadas en los combates de armas blancas como escudo improvisado y cuyo estudio realmente se impartía en las academias de esgrima, lo veremos más adelante.

Los piratas no suelen utilizar armadura en absoluto, de hecho ni siquiera suelen llevar camisa; cualquiera de entre ellos que preste demasiada atención a este tipo de protecciones será recibido por la rechifla general y probablemente se enfrente a unas cuantas buenas peleas hasta que demuestre su hombría.

-Coraza: son piezas de acero, por lo general pesadas y molestas, que protegen el torso de quienes las utilizan. Conllevan un -3 de dificultad a la utilización de cualquier arma por parte del atacante (excepto armas de fuego) ya que es más difícil impactar sobre ella: los filos y puntas resbalan sobre tal superficie lisa. Por otra parte, todas aquellas armas cuyo código de daño (sin tener en cuenta posibles modificadores por fuerza) **no** sea superior a 2D6, serán incapaces de atravesarla. También reduce en esos mismos 2D6 el código de daño de cualquier arma que impacte sobre el pecho de quien lleve puesta la coraza.

Supone un -1 al uso de cualquier habilidad referida a armas de cuerpo a cuerpo (hemos dicho que resulta incómoda) y a sigilo. Su precio es de 20 pesos.

-Peto: idéntica a la armadura anterior; pero de cuero. Conlleva un -1 de dificultad a la utilización de cualquier arma por parte del atacante (excepto armas de fuego) y no sufre ninguna de las contrapartidas de la coraza. Reduce en 1D6 el código de daño de cualquier arma; cualquier arma que no supere esa cantidad de daño (por ejemplo, debido a los modificadores negativos por carecer del VIG requerido) no causará ningún daño. Su precio es de 2 pesos.

-Casco: proporciona a la cabeza (en concreto al cráneo) las mismas ventajas que la coraza al torso y no conlleva ninguno de sus inconvenientes. Su precio es de 5 pesos.

Recuerda que los efectos de obtener un crítico eliminan todas estas protecciones; ante un éxito de estas características, las armaduras no cuentan.

Tabla de Habilidades de Combate

Habilidad	Coste
Combate sin armas	6
Armas C/C	6
Armas de asta	
Porras	
Cuchillo	
Machete	
Sable de caballería	
Espadon	
Hacha	
Garfio	
Látigo	
Rodela	
Capa	
Esgrima	8
Rapier	
Espada	
Sable	
Armas de fuego	6
Armas cortas	
Armas largas	
Cañones	
Armas indigenas	6
Cerbatanas	
Hoz	
Arco	
Escudo	
Lanza	

Armas y habilidades de combate

Las habilidades de combate se tratarán igual que el resto de las habilidades, exceptuando que se deberá comprar cada tipo de arma por separado. Recuerda que la habilidad de armas improvisadas se utiliza para encontrar y utilizar objetos que guarden algún tipo de semejanza funcional con el arma a la que pretenden sustituir (casi siempre porras o mazas).

De modo que si nuestro deseo es saber manejar un machete, deberemos comprar la habilidad armas de cuerpo a cuerpo/machete (6 puntos a nivel 0); para saber utilizar el látigo, emplearemos el mismo sistema, volviendo a comprar armas de cuerpo a cuerpo (esta vez armas de cuerpo a cuerpo/látigo) al nivel deseado. con respecto a las demás habilidades procederemos del mismo modo.

Para lanzar un arma susceptible de tal acción (cuchillo, granada o una piedra) deberemos conocer la habilidad lanzar. Combate sin armas sirve, como es lógico, para utilizar los puños, piernas y dar cabezazos.

Descripción de las armas

Pasamos ahora a describir las armas que podrán utilizar los personajes. En el caso de la habilidad de combate sin armas resulta bastante claro: puñetazos, cabezazos, patadas...

En cuanto a las **armas de cuerpo a cuerpo,** todas y cada una de las "familias" en que las agrupamos costarán 6 puntos. Entre ellas tenemos:

-Armas de asta: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/armas de asta, permite la utilización de la alabarda y la pica. La alabarda consta de un mango de madera de unos dos metros de largo al que se le ha adosado una punta metálica, como la de las lan-

zas y una cuchilla transversal parecida a un hacha. Este arma puede llegar a causar bastante daño, pero es muy lenta (sólo ataca una vez cada dos turnos siguiendo la siguiente secuencia: preparación, ataque, preparación; durante la preparación se puede parar con ella sin perder dicha secuencia), llama mucho la atención y necesita de mucho espacio libre para su uso. La pica o *chuzo* es un arma bastante habitual entre las tripulaciones que se ven abocadas al abordaje, consiste en un asta de poco más de metro y medio de longitud con una punta metálica en su extremo. Mucho más ligera que la alabarda, su empleo no sufre de ninguna limitación. Ambas necesitan de las dos manos para su utilización.

-Porras: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/porras, permite el uso de elementos tales como los garrotes, las cachiporras, o las cabillas. Un garrote viene a ser de tamaño respetable, como un bate de béisbol, debe ser utilizado con las dos manos. Una cachiporra resulta algo más reducida y puede manejarse con una sola mano. La cabilla es esa porra de madera que aparece providencialmente en todas las peleas a bordo de un barco, siempre a mano del "chico bueno"; representa a todas las porras y similares. En realidad, a bordo de un barco cumplen una misión muy importante: son los puntos donde se amarran los cabos de las velas, desatar uno de esos cabos para utilizar la cabilla puede no tener ningún efecto... o propiciar un desastre.

-Cuchillo: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo, permite el uso de elementos tales como la daga, el cuchillo, la main-gauche, o el estilete. La daga es el más pequeño de los puñales y representa también a las navajas de la época. El cuchillo resulta algo mayor. La main-gauche o mano izquierda es una daga de parada, utilizada por los esgrimistas en la mano izquierda (de ahí su nombre) con el fin de parar los ataques de sus enemigos y lanzarles ataques con ella; conlleva un +1 a la posibilidad de parada del atacado y puede utilizarse para atacar (sin ningún modificador por utilizar la mano izquierda, se entrenaba específicamente con este fin). El estilete es un puñal sin filos, prácticamente cónico, muy agudo y apropiado para el asesinato.

-Machete: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/machete, permite únicamente el uso de este tipo de armas, pesadas hojas metálicas, sin punta y con un solo filo, capaces de destrozar una extremidad sin necesidad de cortarla, únicamente mediante la fuerza del golpe. Suponen una de las mejores elecciones a la hora de entablar combate... pero no resultan refinadas en absoluto.

-Sable de caballería: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/sable de caballería, permite únicamente el uso de este sable, un arma ligeramente curva, pesada y de un solo filo, muy adecuada para golpear desde lo alto de una cabalgadura. Carece de punta.

-Espadón: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/espadón, permite el uso de la espada conocida como claymore, el único espadón en uso todavía. La claymore es la espada tradicional escocesa (e irlandesa en menor medida); en realidad no se utilizaban ya las viejas claymores, enormes espadas de dos manos, sino espadas de dos filos, cortadas muchas veces de las hojas de las antiguas y con una elaborada protección para el puño. De todas formas, resultaban bastante más impresionantes que las demás armas blancas que se pudiesen encontrar en la época. Lo último de lo que se desprenderá un personaje escocés será de la claymore familiar.

-Hacha: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/hacha, permite el uso del hacha de abordaje, la única utilizada por aquel entonces. Se trata de un hacha ligera que puede servir también como herramienta. Las hachas utilizadas exclusivamente como herramientas (las de cortar madera) conllevan un -2 en combate.

-Garfio: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/garfio, permite el uso de esta herramienta, bien se encuentre adosada al muñón del antebrazo o se trate de la herramienta utilizada por los estibadores para descargar los barcos.

-Látigo: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/látigo, permite el uso de este objeto de castigo. No resulta una buena elección como arma, ya que no causa demasiado daño, aunque sí es muy doloroso. Un impacto de látigo nos obliga a una tirada para inconsciencia utilizando el modificador directamente superior al que ya estamos utilizando. Con él se pueden realizar también ataques al arma del enemigo o a sus ojos; sobre los primeros hablamos un poco más adelante; los ataques a los ojos (que no pueden ser parados, sólo esquivados o bloqueados con una capa, rodela o similar) se resuelven del modo habitual.

La cantidad de azotes usualmente establecida como castigo es de 39 (40 menos 1, la *ley de Moisés)*, pero pueden llegar a administrarse hasta 200 ó 300... suficientes para matar a una persona varias veces.

-Rodela: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/rodela, permite el uso de estos pequeños escudos, que se utilizaban atados a la muñeca. Después de 1600, sólo los escoceses (en su país) se empeñaban en utilizarlo, en el Caribe sería extraordinariamente raro (a bordo de un barco conviene tener siempre libres las dos manos). Implica un -1 a la habilidad de armas cuerpo a cuerpo que esté empleando el enemigo.

-Capa: conocer esta habilidad, armas de cuerpo a cuerpo/capa, permite el uso de la capa a modo de escudo. Sus efectos son iguales a los de la rodela (-1 a la habilidad del atacante); se emplea arrollada al antebrazo izquierdo (o al dere-

cho si se es zurdo) y su utilización permanece invariable a lo largo de todo el período. Con ella se pueden realizar también ataques al arma del enemigo o a su rostro; sobre los primeros hablamos un poco más adelante; los ataques a los ojos (que no pueden ser parados, sólo esquivados o bloqueados con una capa, rodela o similar) se resuelven del modo habitual, si el resultado es de ceguera, ésta sólo durará durante un número de turnos equivalente a la categoría de fracaso.

Las armas propias de la **esgrima** son tres. Adquirir este noble arte a nivel 0 cuesta 8 puntos y permite la utilización de cualquiera de ellas. Compensan su escaso nivel de daño producido con una mayor velocidad de ataque. Estas son las armas más adecuadas para un caballero.

Las tres armas son el rapier (estoque), la espada y el sable. La primera, también denominada estoque, es un arma sin filos, una pieza forjada del mejor metal y delgada como un lápiz. La espada es un arma de dos filos, mucho más delgada que la claymore y que cuenta con una guarda bastante elaborada; las españolas de Toledo son las más famosas. El sable es la versión ligera del sable de caballería, un arma ligeramente curva de un solo filo.

Un esgrimista goza de la incomparable ventaja de atacar **dos veces** cada turno. El primer ataque siguiendo su PER y el segundo a partir de su PER -1. En caso de empate se siguen las normas habituales. Por si esto fuera poco, la elegancia de un buen esgrimista es suprema.

La habilidad de **armas de fuego** requiere el gasto de 6 puntos para alcanzar el nivel 0 en cualquiera de sus tres familias. Esas tres familias son:

-Armas cortas: conocer esta habilidad, armas de fuego/armas cortas, permite el uso de todo tipo de pistolas. Existen de diversos calibres, lo que se representa mediante sus distintos códigos de daño. También se presentan en distintos tamaños, desde pistolas poco más grandes que una Derringer hasta monstruosidades de casi medio metro. Generalmente eran de cañón único, pero no siempre.

-Armas largas: conocer esta habilidad, armas de fuego/armas largas, permite el uso del arcabuz, de todo tipo de mosquetes, del rifle y del trabuco. El arcabuz es un tipo de mosquete ligero; el mosquete era el arma larga por excelencia; el rifle de esta época era un arma de cañón largo y rayado en su interior que ofrecía una considerable precisión; el trabuco consistía en una especie de escopeta de un solo cañón y boca muy ancha, muy útil para disparar postas.

Algunos detalles importantes:

-Llaves. La llave de un arma de fuego de esta época era el mecanismo mediante el cual se encendía la pólvora del cartucho y la bala era disparada. Recuerda que en esta época los cartuchos debían ser fabricados por cada soldado utilizando papel, balas de plomo que él mismo podía fundir de ser necesario, cordel y pólvora. Pues bien, en el siglo XVI, el sistema de ignición de los cartuchos empleaba una larga mecha, de combustión lenta (medio metro podía durar encendido hasta cuatro horas), esta mecha debía mantenerse encendida en todo momento. Al apretar el gatillo, la mecha encendida caía sobre la cazoleta del arma, donde una pequeña cantidad de pólvora se encendía prendiendo en el cartucho y haciéndole estallar. ¿Complicado no? Los inconvenientes de este sistema son obvios: con lluvia o tiempo húmedo (esas nieblas...) la mecha no prendía, el arma requería atención constante y, además, la presencia del tirador quedaba delatada por la noche a causa de la mecha encendida. Los mosquetes de esta época precisaban de una horquilla para sujetarlos. No eran armas demasiado precisas ni tampoco muy rápidas. Este sistema de llave de mecha se reservó para las armas largas, arcabuz y mosquete.

El siguiente sistema fue el de la llave de rueda, que ya se aplicó a las pistolas. La llave de rueda incorporaba un complejo mecanismo que hacía girar una pieza de pirita sobre un trozo de hierro, las chispas producidas se encargaban del disparo. Algunas de estas llaves se fabricaban de manera que resultasen impermeables, lo que permitía disparar las armas en condiciones meteorológicas adversas e incluso, se dice, que bajo el agua. Lamentablemente, este tipo de mecanismo resultaba de lo más frágil y complicado de fabricar (las llaves eran fabricadas por relojeros). Tales armas (pistolas, mosquetes y rifles), comenzaron a utilizarse sobre el año 1600.

El tercer sistema fue el de la llave de sílex. Un tornillo sujetaba una pieza de este material y, al accionar el gatillo, golpeaba sobre una pieza de acero, la chispa producida era la responsable del disparo. Con este sistema se construyeron pistolas, mosquetes, rifles y trabucos. Comenzó a utilizarse alrededor de 1650, relegando al olvido a las demás armas de fuego.

-Número de cañones: Ya hemos dicho que solía ser sólo uno. Pagando tres veces el valor inicial del arma, siempre que se encontrase un modelo así, podía conseguirse un arma de las mismas características, pero de dos cañones. Existían también pistolas de tres, cuatro y más cañones (incluso revólveres); sólo se realizaban por encargo especial y su precio resultaba prohibitivo.

-Cañones: conocer esta habilidad, armas de fuego/cañones, permite el uso de todo tipo de cañones. En el apartado dedicado a barcos y navegación señalamos sus clases: falconetes, culebrinas, cañones ligeros y cañones. La cantidad de daño que causa cualquiera de ellos resulta excesiva para ser representada en una tabla, de modo que sólo serán útiles para el com-

bate naval y las masacres indiscriminadas de P.N.J. Recuerda que los proyectiles disparados en aquellos tiempos eran sólidos y sólo mataban mediante impactos directos o merced a las lluvias de metralla que provocaban.

-El mal tiempo: las armas de fuego de pólvora sufren una completa dependencia de la humedad ambiente. Bajo la densa cortina de lluvia de una fuerte tormenta los cañones son inutilizables, las llaves de sílex o de rueda sólo funcionan la mitad de las veces (excepto las llaves de rueda herméticas) y las llaves de mecha quedan inservibles. Con una lluvia normal, las mechas no prenden con un resultado de 13 ó más y las otras llaves con 16 ó más (excepto, de nuevo, las llaves de rueda herméticas). Con llovizna, niebla densa o espuma marina, las llaves de sílex y rueda no se ven afectadas y las mechas sólo encienden con 16 ó menos. Con mechas nos referimos a las llaves de mecha y a las mechas de granadas u otro tipo de explosivos.

Las características concretas de todas estas armas de fuego podréis encontrarlas en la **tabla de armas de fuego.** Una explicación de los detalles consignados en dicha tabla sería como sigue:

-**Nombre**, nos facilita el nombre del arma.

-Llave, el tipo de su mecanismo. El precio de las llaves de rueda herméticas es 10 veces el de una normal.

-¡Oh, no!, un tipo de problema corriente en la época, el arma se negaba simple y llanamente a funcionar por causas ignotas. Previo a cada disparo, el D.J. realizará una tirada secreta sobre este factor, si iguala o supera la cifra mostrada en la tabla, el arma no disparará. Ya hemos visto cómo el mal tiempo puede alterar esto. Los posibles daños que pueda recibir el mecanismo, también, esto queda a tu discreción.

-Notas, el mosquete de mecha pesa tanto que precisa una horquilla; el modificador por apuntar del rifle puede ser de +3 ó +4, depende de su modelo, cada caso exige hasta 3 ó 4 turnos apuntando para gozar de todo el modificador; el trabuco afecta a una persona con toda su fuerza a un metro, a dos a dos metros con fuerza 4D, a tres a tres metros con fuerza 3D, a cuatro a cuatro metros con fuerza 2D y a cinco a cinco metros con fuerza 1D, a partir de esa distancia y hasta el límite, sólo causa 1D de daño.

-Años, expresa cuándo se pusieron en uso y hasta cuándo duraron; resultará extremadamente raro encontrar armas pasadas de moda... excepto entre las milicias españolas, eso sí, en mal estado.

-Alcance, la distancia máxima a la que el arma es efectiva.

-Precio, expresado en pesos. Las pistolas pueden ser de diversos calibres, bolsillo, normales o de abordaje. Las primeras cuestan el precio listado, las segundas lo multiplican por dos y las terceras por tres.

-Cadencia de fuego, el número de disparos que el arma puede realizar... o más bien la velocidad a la que una persona puede recargar el arma. Las armas con más de un cañón dispondrán de un disparo por turno hasta vaciar todos los cañones. Recuerda que las armas de esta época debían cargarse por cada disparo realizado. Después de un disparo, o pasas la cantidad de tiempo requerida recargando el arma o la arrojas al suelo y peleas con la espada (o tienes suerte y dispones de un arma de varios cañones).

-Código de daño, ***expresado en dados de 6.*** Observa que el de las pistolas varía ya que existen tres tipos de calibres. La utilización de armas de fuego implica que **no** se sumará de ninguna forma la categoría de éxito al daño realizado. Un efecto especial de las armas de fuego es que cualquier acierto realizado en el torso y que efectivamente haya determinado una herida (herida, no simples puntos de daño), impulsará a la víctima, en dirección opuesta a la del disparo, una cantidad de metros equivalente a la categoría de éxito del atacante.

Las **armas indígenas** cuestan 6 puntos cada una de ellas y permiten la utilización de:

-Cerbatana: un tubo hueco mediante el cual pueden dispararse dardos envenenados. Una cerbatana puede dispararse una vez cada turno

-Arco: los indios todavía los utilizan para disparar flechas, muchas de ellas envenenadas. Un arco puede dispararse una vez cada dos turnos y requiere el uso de las dos manos.

-Escudo: similar a la rodela de los europeos, conlleva un -2 a cualquier habilidad de armas de los enemigos, incluidas las armas de fuego, ya que parte del cuerpo permanece oculta.

-Lanza: similar a la pica de los europeos.

Encontrarás todos los detalles necesarios sobre el combate sin armas, las armas de cuerpo a cuerpo, de esgrima e indígenas en la **Tabla de armas II.** La explicación de los términos empleados en dicha tabla es la siguiente:

-Nombre, expresa el nombre del arma.

-Precio, su coste.

-Corta, clava, golpea, arrojadiza o proyectil, expresa el tipo de daño que inflige el arma.

-Guarda, algunas armas blancas ofrecen una guarda para el puño, los ataques a esta mano se realizarán con un -2 adicional; el puño puede golpear con 1D6 de daño suplementario.

-VIG mínimo se refiere al nivel mínimo en esta característica que se requiere para utilizar el arma; por cada nivel inferior al exigido, el arma se manejará a -1 a la habilidad y con 1D6 de daño menos. Por cada nivel de VIG superior a ese mínimo (sólo superior, no igual), el arma causa 1D6 más de daño, hasta llegar a su daño máximo.

-Código de daño es el daño básico que causa el arma, sobre él añadiremos un número de D6 equivalente a la categoría de éxito y el número de D6 en que el VIG mínimo sea superado (como hemos explicado antes).

-Daño máximo es, evidentemente, el número de D6 que no puede ser superado de ninguna forma, ni añadiendo dados por categoría de éxito ni por exceso de VIG. Este daño máximo **sí** que puede ser superado una vez aplicados los modificadores por localización de impacto. En estos casos se realizará la tirada de daños sobre la cantidad base y esa cantidad se multiplicará después por la cifra pertinente.

Combate sin armas es un caso especial. No requiere VIG mínimo y la categoría de éxito sólo suma el equivalente en puntos, no en D6.

Una **granada** causa el daño listado en un espacio de 3x3 metros; emplea metralla y se arroja con la habilidad de lanzar. Se preparan mediante la habilidad de explosivos, pesan algo menos de un kilogramo y precisan unos 250 gramos de pólvora, el resto del peso corresponde a la metralla y a su envoltura de cerámica. El sistema de encendido es una simple mecha. por lo general se preparan justo antes de entrar en combate; una vez encendida la mecha, se arrojan y... a esperar. Su factor de fallo (el *¡oh, no!* de las armas de fuego) es de 16 ó más.

Pólvora y cañones

Las armas de fuego de la época utilizan pólvora negra y balas redondas de plomo. El precio de dos docenas de cartuchos preparados o de los ingredientes necesarios para prepararlos es de 1 peso.

La pólvora, convenientemente prensada y dotada de mechas de la duración apropiada, puede utilizarse para volar puertas, muros y todo tipo de obstáculos. Para volar una puerta (o, al menos, hacerla salirse de sus goznes) es precisa una cantidad de pólvora prensada de 1/2 kilo; el explosivo debe ser preparado por un especialista (explosivos), quien corre el peligro de verse alcanzado por su propia explosión. El precio de la pólvora lo fijaremos en 1 peso cada 250 gramos y utilizamos el mismo factor de fallo que para las granadas. Para un muro, pueden servir 5 kilos, al menos el doble si es de piedra sólida. Pueden prepararse mecanismos de relojería para provocar la ignición, incluso con trampas de seguridad... pero resultarían más una obra de arte que un verdadero artefacto explosivo. De todas formas, está permitido.

Los cañones, que pueden utilizarse tanto a bordo de barcos como en tierra (aunque la cureña de los cañones navales tiene ciertas particularidades), cuestan 1000 pesos los mayores; 500 los ligeros; 250 las culebrinas y 100 los falconetes. El precio de su munición (20 disparos, pólvora y balas) es de 100, 50, 25 y 10 pesos respectivamente.

Los barcos necesitan estar reforzados para soportar el esfuerzo de utilizar artillería a bordo. Reforzar un buque de esta manera (se supone que los buques de guerra ya lo han sido... o no estarían navegando) cuesta el 10% de su valor inicial.

Reglas de parada y ataques múltiples

Ya hemos explicado cómo un personaje, cuando es atacado, puede elegir entre esquivar o parar el ataque. Los ataques mediante proyectiles no pueden ser parados; las balas, flechas, piedras, etc. sólo pueden evitarse mediante el uso de una buena cobertura. El ataque de un látigo tampoco puede pararse ya que, al ser flexible, acabaría alcanzando a su víctima de todas maneras.

¿Qué sucede cuando varios personajes atacan a un mismo objetivo? Bien, en principio, este tipo de sucia maniobra queda limitada a tres atacantes, ya que no queda sitio para más; cuatro se estorbarían entre ellos. **Un personaje atacado por varios oponentes podrá esquivar o parar un número de ataques igual a su Ref,** pero sólo dispone de un intento por ataque; si lo falla, se aplican sus daños, el posible modificador a sus futuras actividades, etc. y se pasa al siguiente ataque.

¿Y qué sucede cuando paramos un ataque con un arma blanca? ¿Puede romperse? En efecto, esto puede suceder cuando el atacado sufre un fallo crítico en su defensa: de 2-10 el arma cae al suelo, de 11-20 se rompe. Cuando las armas de esgrima paran golpes de claymore, machetes o sables de caballería (armas bastante pesadas), con un resultado de 18-20 el arma se rompe. Por eso resulta preferible esquivar en estos casos.

Los personajes sólo pueden atacar una vez por turno, excepto si conocen la habilidad de esgrima, en cuyo caso gozan de dos ataques. Tener dos pistolas preparadas, una en cada mano, sólo garantiza que se podrán realizar dos disparos, uno en el primer turno y otro en el siguiente.

Modificadores: daño reducido y ataques a las manos

Los combates no tienen por qué ser siempre a muerte. Una elección del atacante puede ser el elegir la cantidad de daño que desea hacer, reduciendo el código de daño de su arma hasta 1, si así lo desea y no aplicando ningún modificador positivo a su daño.

Un efecto secundario del ataque a las manos del oponente puede ser que éste suelte el arma tras haber sido alcanzado. La víctima de esta maniobra deberá realizar una tirada sobre VOL + frialdad tras recibir un golpe en la mano del arma (y tras las demás tiradas oportunas), si no lo supera, el arma habrá caído al suelo. Recuerda lo que hemos dicho un poco más

atrás sobre las guardas de las espadas.

Para recoger un arma del suelo es necesario emplear en ello un turno completo... y que nadie se interponga.

Críticos

El efecto básico de obtener un resultado de éxito crítico en el transcurso de un combate radica en que se aplica el máximo daño posible: 6 x número de dados (+ las posibles cifras que pudieran sumarse). Ejemplo, un arma que realice 3D6 +2 causará 18 + 2 = 20 puntos de daño. Estos resultados sólo pueden contrarrestarse obteniendo éxitos críticos parando o esquivando. De no ser así, siempre causan heridas, excepto si en la tirada para resistirla se obtiene un éxito crítico. Las tiradas para inconsciencia se realizan de manera normal.

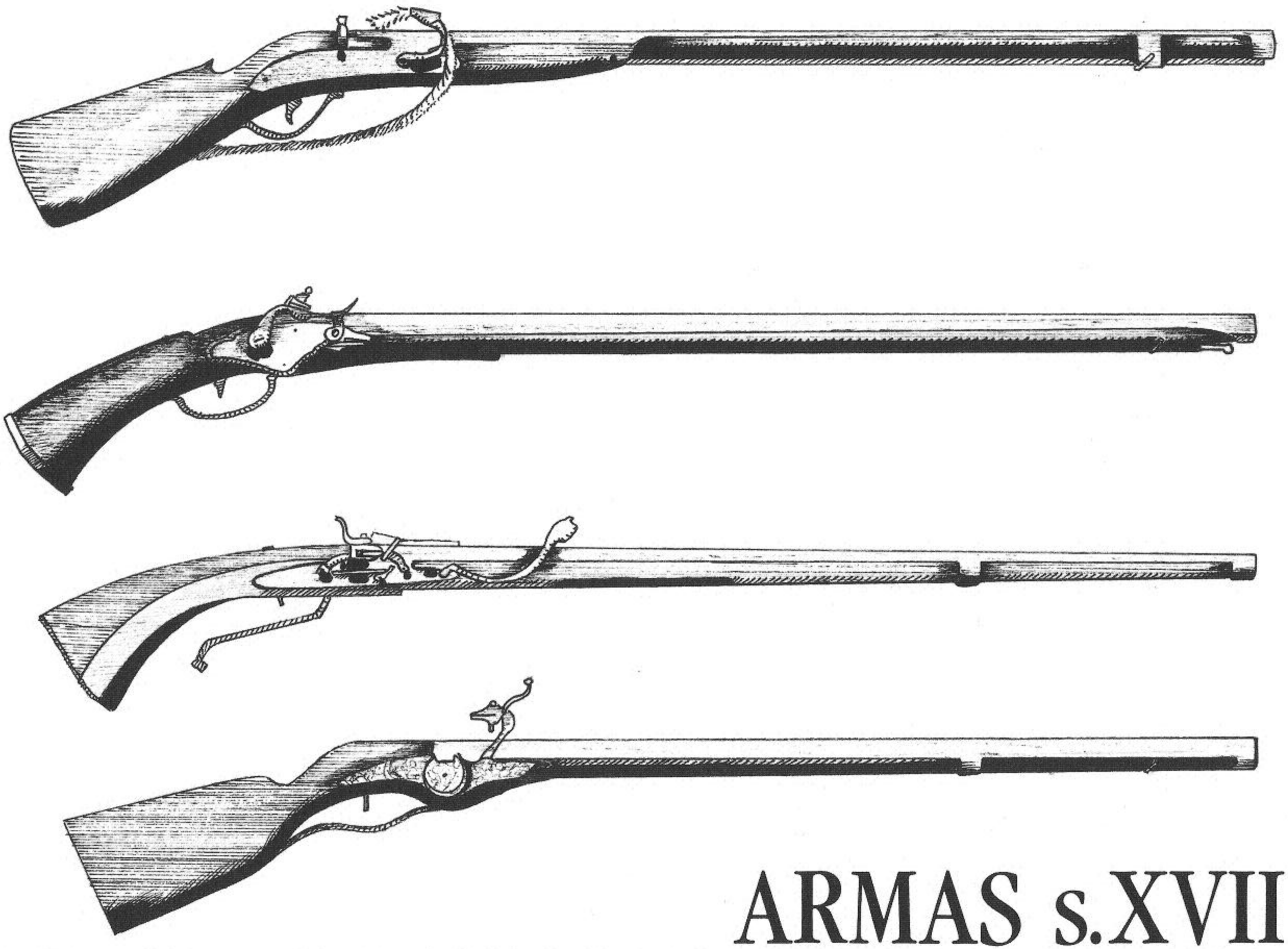
Si además resulta de aplicación un modificador por localización de impacto, la cifra máxima de la que hemos hablado antes se multiplicará por dicho modificador. Una buena manera de acabar con los enemigos... pero difícil.

Tabla de Armas de Fuego

Nombre	Llave	¡On, no!	Notas	Años	Alcance	Precio	Disparos	Codigo Daño
Arcabuz	Mecha	15+		hasta 1600	50	25 Pesos	1 x minuto	8d6
Mosquete	Mecha	15+	Horquilla	Hasta 1600	75	15 Pesos	1 x minuto	6d6
Pistola	Rueda	16+		1600-1650	10	20 Pesos	1 x minuto	2d/3d/4d
Mosquete	Rueda	16+		1600-1650	100	15 pesos	1 x minuto	7d6
Rifle	Rueda	16+	+3	1600-1650	100	50 Pesos	1 x minuto	6d6
Pistola	Sílex	18+		Desde 1650	15	20 Pesos	1 x 20 segundos	2d/3d/4d
Mosquete	Sílex	18+		Desde 1650	100	12 Pesos	1 x 20 segundos	8d6
Rifle	Sílex	18+	+4	Desde 1650	300	30 Pesos	1 x minuto	10d6
Trabuco	Sílex	17+	Especial	Desde 1650	15	10 Pesos	1 x 15 segundos	5d6

Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo

Nombre	Precio	Corta	Clava	Golpea	Proyectil	Guarda	VIG min.	Codigo Daño	Daño Max.
Alabarda	5 Pesos	SI	SI	NO	NO	NO	10	5d6	10d6
Pica	2 Pesos	NO	SI	NO	NO	NO	9	4d6	6d6
Garrote	1 Real	NO	NO	SI	NO	NO	9	1d6+3	3d6+3
Cachiporra	1/2 Real	NO	NO	SI	NO	NO	8	2d6+3	4d6+3
Cabilla	1 Maravedi	NO	NO	SI	NO	NO	7	2d6	4d6
Daga	1/2 Peso	NO	SI	NO	SI	NO	7	2d6	4d6
Cuchillo	1 Peso	SI	SI	NO	SI	NO	8	3d6	6d6
Main-Gaunche	2 Pesos	NO	SI	NO	NO	SI	9	3d6	6d6
Rodela	2 Pesos	NO	NO	NO	NO	NO	---	---	---
Capa	5 Pesos	NO	NO	NO	NO	NO	---	---	---
Estilite	1 Pesos	NO	SI	NO	NO	NO	7	3d6	5d6
Machete	2 Pesos	SI	NO	SI	NO	NO	10	3d6	8d6
Sable de caballería	2 Pesos	SI	NO	NO	NO	NO	10	3d6	6d6
Claymore	20 Pesos	SI	NO	NO	NO	SI	11	4d6	8d6
Hacha	1 Peso	SI	NO	NO	NO	NO	9	3d6	6d6
Garfio	1/2 Peso	NO	SI	NO	NO	NO	8	2d6	4d6
Látigo	3 Pesos	NO	NO	NO	NO	NO	8	1	1
Rapier	10 Pesos	NO	SI	NO	NO	NO	8	4d6+2	6d6+2
Espada	10 Pesos	SI	SI	NO	NO	SI	9	5d6+2	6d6+2
Sable	10 Pesos	SI	NO	NO	NO	NO	8	3d6+2	3d6+2
Cerbatana	---	NO	SI	NO	SI	NO	8	---	---
Arco	---	NO	SI	NO	SI	NO	9	3d6	6d6
Escudo	---	NO	NO	NO	NO	NO	---	---	---
Piedra	---	NO	NO	SI	SI	NO	7	1d6	4d6
Granada	1 Peso	NO	NO	NO	SI	NO	7	6d6	6d6
Puñetazo	---	NO	NO	SI	NO	NO	---	1d6	---
Patada	---	NO	NO	SI	NO	NO	---	2d6+2	---
Cabezazo	---	NO	NO	SI	NO	NO	---	2d6	---



ARMAS s.XVII

El Juego
Vida, Curación y Coraje

La hemos visto cómo el estado físico del personaje se mide de una forma negativa: si no sufre heridas, se encuentra perfectamente. Desde ese estado ideal puede ir sufriendo distintos ataques a su integridad que pueden llegar a (¡no lo quiera el destino!) causar su muerte. Han quedado expuestas diversas reglas relativas a la obtención de dichas heridas (comenzando por los más inofensivos puntos de daño), la posibilidad de desangrarse, la inconsciencia y las penalizaciones debidas a los daños.

Una forma de mejorar el estado de salud del personaje herido consiste en realizarle (o realizarse) unos primeros auxilios, poco más que un simple vendaje y cuyo efecto instantáneo, en caso de realizarse correctamente, es el de recuperar **2D6** puntos de daño y cortar cualquier hemorragia. Estos primeros auxilios sólo pueden realizarse una vez para el conjunto de las heridas.

Como regla opcional, puedes diferenciar cada herida y curarla por separado; en ese caso sólo se recuperarán **1D6 - 2** puntos de daño (mínimo de 1) por herida mediante los primeros auxilios. Por *herida* entendemos todas las heridas recibidas en una misma localización de impacto.

Cuidados más profesionales, los debidos a la acción de los médicos, permiten recuperar **1D10** puntos de daño adicionales más la categoría de éxito que obtenga el doctor. Para realizar esta cura, un médico necesitará al menos 1 hora (puedes variar esta cifra si lo consideras conveniente) por cada paciente, además de exigirse un reposo total durante todo ese día al herido. Estos cuidados sólo pueden ofrecerse una vez para el conjunto de las heridas.

El ritmo normal de curación será de 2 puntos de daño al día si se supera una tirada previa de VIG (y aquí no vale la adrenalina). Con cuidados médicos y reposo casi total (lo dejamos a tu control, amable D.J., pero por ejemplo no deberías permitir nuevas peleas ni prolongados o exhaustivos esfuerzos físicos), un herido puede recuperar hasta 4 puntos de daño diarios.

Como regla opcional a la recuperación de puntos de daño puedes introducir de nuevo el requisito de exigir una tirada diaria sobre la habilidad de medicina del doctor.

Los daños producidos por el combate sin armas curan a una velocidad de 5 puntos de daño al día (de nuevo, si lo deseas, puedes exigir una previa tirada de VIG).

Nota: Consideramos que introducir la posibilidad de gangrenas, septicemias, tétanos y demás peligrosísimas complicaciones del proceso de curación sería perfectamente realista, pero desmedido. Los personajes no deberían morir por efectos de una simple tirada (aunque sea de VIG) si no existe una situación de peligro y escenificación del mismo; aplicar reglas de curación a un personaje que está tumbado en su cama y acabar con él nos parece cruel e inhumano, los P.J. deberían morir en combate, atrapados por una maliciosa trampa, aplastados por su propio barco en el dique seco... pero no por un conjunto de reglas de curación. El objetivo de estas normas es recuperar a los personajes para la vida activa, no acabar con ellos.

Caídas

La gravedad de los daños provocados por una caída es proporcional a la altura desde la que se desplome el personaje. En condiciones normales, un personaje no sufrirá daños por caer desde una altura igual o inferior a dos metros. A partir de dos metros (y en caída libre) la cantidad de daño producida será de

igual al producto de 5 por el número de metros expresado en puntos de daño.

Como regla opcional, puedes utilizar la localización de impacto aleatoria, de determinarse heridas (no simples puntos de daño) en brazos, manos, piernas o pies, será necesario obtener una tirada de VIG para evitar una rotura.

Asfixia

Privada de aire respirable, una persona puede aguantar un espacio de tiempo equivalente a (1 + su modificador de VIG) minutos; a partir de ahí, comenzará a recibir 1 punto de daño por cada 4 segundos que pase sin oxígeno.

Estrangular a una persona requiere aferrarla por el cuello (reglas de combate sin armas), agarrar y... apretar. Como ya se ha dicho, la víctima puede intentar soltarse cada turno superando la categoría de éxito de su atacante en VIG. Por cada turno posterior al primero en que no consiga esto, recibirá dos puntos de daño. De modo que, con mala suerte, en 50 segundos puede pasar a mejor vida.

Venenos

Durante esta época el arte de los venenos (pura química, algo de botánica, una pizca de zoología aplicada y mucha mala idea) todavía no había alcanzado su pleno desarrollo. La mayoría de ellos podían ser detectados gracias a su peculiar sabor (de ahí la antigua costumbre de emplear catadores); no causaban una muerte rápida y requerían, pese a todo, unos conocimientos especializados que se encontraban fuera del alcance de la gran mayoría de la población, incluso instruída. Pero, en el Caribe, nos encontramos en, o muy cerca de una de las zonas con mayor riqueza natural del mundo. Esto implica numerosas plantas venenosas o productoras de agentes venenosos y también peligrosos animales e insectos.

La acción de los venenos es parecida a la de cualquier otra arma: una vez aplicados (por vía oral, cutánea o mediante su introducción el torrente sanguíneo), requieren una tirada de VIG (sin adrenalina que valga); dependiendo del resultado obtenido se sufrirán más, menos o ningún daño. Recomendamos no emplear ningún veneno (que existen, evidentemente) natural o de creación humana, capaz de acabar el solito con un P.J.

Los venenos y sus antídotos pueden fabricarse utilizando la habilidad de conocimiento profesional/química, pero esto sólo sirve para utilizar sus elementos activos; las plantas y los animales que disponen de estas armas sólo pueden reconocerse o encontrarse mediante la habilidad de conocimiento de la zona.

Ahí van algunos ejemplos (las denominaciones son muy posteriores al período que nos ocupa) vegetales y mortales propios de la zona:

-Strychnos toxifera: se trata de una planta trepadora. Machacando la corteza se obtiene un compuesto que actúa por contacto con la sangre de la víctima, preferentemente a través de heridas. Si se impregna con esta sustancia un arma blanca, flecha o similar, la víctima sufrirá 10 puntos de daño cada 5 minutos, hasta morir por parálisis respiratoria. Una dosis de 1 centímetro cúbico causará 10 puntos de daño cada 15 minutos.

No se conoce antídoto... pero puede que los indios sepan de alguno.

-Ricinus communis: de sus semillas se obtiene el aceite de ricino. Su ingestión es totalmente inofensiva, pero si llega al torrente sanguíneo a través de una herida o quemadura puede resultar fatal, provocando en la víctima 10 puntos de daño cada 12 horas, en un proceso que va de la pérdida de apetito al delirio, seguido del colapso y la muerte.

Diversos antídotos pueden eliminar su toxicidad, pero la recuperación nunca es instantánea, claro.

-Gloriosa Superba: lirio trepador propio de los ambientes tropicales y ecuatoriales, con numerosas variedades. Sus raíces, tallos y hojas contiene principios tremendamente tóxicos. Tres gramos de cualquier parte de esta planta machacada e ingeridos por vía oral provocan 10 puntos de daño por minuto.

El antídoto consiste en una preparación de la misma planta.

-Hura Crepitans: cualquier parte del árbol contiene un principio tóxico muy similar al del ricino. Un centímetro cúbico del jugo obtenido machacando raíces, ramas, hojas o flores provocará 10 puntos de daño cada 6 horas si llega a la circulación sanguínea a través de una herida, siendo inofensivo si se ingiere.

El antídoto consiste en una preparación de la misma planta.

-Melia Azedarach: un pequeño y mortífero arbusto. La ingestión de uno de sus frutos ataca a todo el sistema nervioso central provocando 10 puntos de daño cada media hora.

De nuevo, si existe antídoto, sólo los indios saben de él.

Los venenos animales, por lo general, no son lo suficientemente potentes para causar la muerte directa, excepto los de algunas especies de serpientes que tal vez se topen nuestros aventureros. Su esquema de actuación sería el siguiente: administrado el veneno, generalmente por contacto con la circulación sanguínea, será precisa una tirada de VIG (repetimos, sin adrenalina); una vez superada, se derivarán una serie de efectos que podrán ir desde sufrir varios puntos de daño hasta no verse afectado (puede depender de la categoría de éxito, de la potencia que le quieras conceder al veneno o de ambas cosas). Si la tirada no se ha superado te quedan dos opciones: seguir aplicando puntos de daño hasta la muerte del personaje o hasta que le sea aplicado un antídoto (el ritmo y

la cantidad de los puntos de daño puede depender de la categoría de fracaso, de la potencia del veneno o de ambas cosas) o parar ese proceso de forma natural en un determinado momento, marcando por ejemplo un límite de puntos de daño a la acción del veneno.

Los efectos secundarios del veneno (modificadores negativos, vómitos, posible ceguera, debilidad, etc.) quedan a tu completa discreción cuando crees o utilices el veneno. La recuperación, natural o mediante antídoto, sigue las reglas generales antes expuestas.

Enfermedades

Otro de los riesgos propios de la época. Nombres exóticos como *las fiebres, la malaria, el paludismo, el vómito negro, la baquía,...* nos hablan del indecible terror que hubieron de sufrir aquellas personas, en un hábitat hostil, ante el ataque de estos enemigos a los que era imposible combatir. Muchas de ellas nos resultan desconocidas hoy en día, ya que recibían denominaciones locales y lo único que se sabía sobre ellas era que mataban.

Su acción queda, como en el caso de los venenos, bajo tu completo control. No deberías utilizarlas para acabar con ninguno de tus P.J., tan solo para hacerles la vida más difícil. Por lo general, un personaje sufrirá de una de estas enfermedades tropicales cuando falle una tirada de VIG (sin el modificador de Coraje, por supuesto) con la dificultad que tú estimes conveniente. Por ejemplo: -1 en una ciudad que sufre una epidemia o en un pantano; -2 en una casa donde existen varios enfermos; -3 en una habitación con otro enfermo; -4 si se mantiene algún tipo de relación con un enfermo (hablar a muy corta distancia, dormir con él, comer del mismo puchero, compartir los vendajes...).

Las enfermedades tropicales causan puntos de daño, no demasiados, tal vez hasta 10, pero que permanecen ahí sin poder ser eliminados, conllevando un claro riesgo ante cualquier situación de combate (las defensas del cuerpo se encuentran minadas). Este es el caso de las fiebres, muy difíciles de curar incluso hoy en día. En otras ocasiones, un tratamiento adecuado (como la quinina, que actúa contra el paludismo) puede curar totalmente al enfermo.

Como en el caso de los venenos, deberás tener bien claro el modificador a la tirada de VIG que se debe superar (si existe) y los efectos que tendrá la enfermedad, así como la forma de curarla. Las enfermedades suelen necesitar procesos largos y tediosos de recuperación de modo que, en nuestra opinión, ésta es simplemente una herramienta más en manos del D.J. a la hora de crear ambiente. Puedes emplear versiones *light* de las enfermedades, con pequeñas penalizaciones a las acciones de los jugadores y que puedan ser eliminadas en poco tiempo, a lo sumo en una semana de actividad moderada, tranquilidad y buenos alimentos.

Con respecto al famoso escorbuto, sufrido por las tripulaciones de los barcos forzados a realizar largos viajes por mar, no se daba entre los navíos que navegaban por el Caribe. En realidad no se trata de una enfermedad, sino de una situación de carencia de vitamina C (como explicamos en la sección dedicada a barcos y navegación) y los tripulantes que viajaban por la zona nunca se veían privados de alimentos frescos tanto tiempo como para sufrir sus consecuencias.

Fuego

El contacto con el fuego produce 1D6 puntos de daño por turno en el área afectada. La ropa protege durante breves segundos, lo mismo que los tejidos húmedos o similares (estos ofrecen, sin embargo, algo más de tiempo antes de comenzar a sufrir los efectos del fuego, digamos que hasta 10 segundos en el caso de una capa empapada de agua).

Animales

No son comunes los casos en que los animales salvajes atacan al hombre; estos incidentes suelen producirse cuando el animal es acorralado, se amenaza a sus crías o está herido. Los animales entrenados para el ataque o la guardia, como los perros, sí que atacarán a los intrusos y otros, como las pirañas o los tiburones, ante la mera presencia de la sangre. Un buen método de alejar o defenderse de los animales peligrosos o molestos es utilizar el fuego.

Para los animales utilizaremos una versión simplificada del sistema de características y habilidades empleado con los seres humanos. De ellos sólo nos interesa el número de puntos de daño que pueden recibir antes de morir, su AGI, su PER, su nivel de habilidad para atacar y la suma de sus modificadores de AGI y PER (sus Ref); añadimos su VIG por si se desea entrar en competiciones de fuerza con el bicho, moverle del sitio, escapar de su presa, etc. El combate con cualquier animal puede ser a larga distancia (le pegamos un tiro) o a corta (con las limitaciones señaladas para la lucha cuerpo a cuerpo). El combate con un animal se resuelve de la manera normal: ataca primero quien mayor PER tenga o quien consiga sorprender al otro (a juicio del D.J.); la defensa sigue también el sistema ya fijado, los daños se resuelven de la manera normal.

Excepción: *los daños que sufre el animal cuentan siempre como heridas, cuando llega al tope de puntos de daño que puede soportar, muere. Por lo general un animal no luchará hasta la muerte excepto si defiende a su camada, está acorralado o se encuentra enloquecido por la sangre, las heridas u otro motivo ignoto (como una orden vudú, por ejemplo).*

En caso de persecución, un animal acuático alcanzará siempre a

un hombre nadando a partir de un cierto punto, ya que son mucho más rápidos; la única persecución posible (si se desea que la persona escape al combate) es aquella en la que el ser humano tenga la posibilidad de salir del agua o ponerse a cubierto con una serie de tiradas (por ejemplo, tres tiradas de nadar en complicado)... o que alguien le pegue un tiro al tiburón.

Ofrecemos a continuación algunos ejemplos de los animales peligrosos más frecuentes que pueden encontrar nuestros aguerridos aventureros:

Nombre: perro
Puntos de daño: 5-20
VIG: 2-10
AGI: 10
PER: 12
Habilidad de ataque, número de ataques y daños que causa: +2, 1, 1-1D6
Ref: +1

El perro es un animal que acompaña al hombre dondequiera que éste vaya. Puede estar amaestrado o en estado salvaje, que es cuando son más peligrosos, ya que acostumbran a cazar en manadas de 10-20 individuos. Los hay de distinto tamaño y ferocidad, como queda reflejado en el amplio espectro que cubre su descripción.

Nombre: caimán
Puntos de daño: 65
VIG: 12
AGI: 7 (tierra)/12 (agua)
PER: 7/12 (agua)
Habilidad de ataque, número de ataques y daños que causa: +1, 1, 5D6 + 3
Ref: -4 (tierra)/+ 2 (agua)

El caimán es un habitante de los pantanos, tímido ante el ser humano, pero terrible defensor de su territorio. Su táctica habitual consiste en arrastrar consigo a su víctima bajo el agua. Su coraza de escamas resiste todo tipo de ataques sin armas y aquellos armados que no superen 1D6 de daño; reduce además en 1D6 el código de daño del arma utilizada.

Nombre: tiburón
Puntos de daño: 65
VIG: 15
AGI: 15
PER: 12
Habilidad de ataque, número de ataques y daños que causa: +4, 1, 10D6+5
Ref: +4

Los temidos asesinos de los mares, enloquecen al olfatear la sangre en el agua y atacan ante los movimientos bruscos (como los de un nadador atemorizado); su coriácea epidermis resiste sin ningún problema cualquier ataque sin armas.

Nombre: jabalí
Puntos de daño: 40
VIG: 13
AGI:10
PER: 10
Habilidad de ataque, número de ataques y daños que causa: +2, 1, 4D6
Ref: 0

Salvajes habitantes de los bosques; cazados por los hombres, se vuelven a veces contra su cazador con arrolladora eficacia.

Nombre: rata
Puntos de daño: 5
VIG: 2
AGI:15
PER: 15
Habilidad de ataque, número de ataques y daños que causa: +3, 1, 3
Ref: + 6

El caso de las ratas resulta especial, una rata aislada no supone problema para una persona madura sana (y que no las tema). No son un blanco fácil, pero sólo causan 3 puntos de daño al atacar y no suelen atacar al hombre... ¿o sí? En un ambiente que ellas consideren como suyo (un subterráneo, la bodega de un barco abandonado en alta mar, abarrotada de carne putrefacta... tal vez humana), las ratas pueden atacar en manada y en ese caso las posibles víctimas tendrán un gran problema.

Nombre: jaguar
Puntos de daño: 25
VIG: 10
AGI:15
PER: 15
Habilidad de ataque, número de ataques y daños que causa: +4, 2, 2D6
Ref: + 6

Los felinos cazadores de la selva, suelen morar en los árboles y no atacan si no se les fuerza a ello, aunque existen historias de jaguares cazadores de hombres y de hechiceros que se transforman en ellos. La verdad sobre estas leyendas permanece oculta. Estos ágiles animales atacan dos veces por turno (mordisco más zarpazo), una a iniciativa PER y la otra a PER - 1.

Shocks y daños mentales

Los posibles daños que puede recibir un personaje no serán siempre físicos. Existen ocasiones en las que incluso los más curtidos y experimentados aventureros pueden ver cosas que no olvidarán jamás. ¿Qué tipo de cosas? Masacres que superen todo lo que hasta entonces hayan podido conocer; puede ser por la cantidad, forma de realizarse, identidad de las víctimas (personas amadas),... O sucesos extraños que ponen a prueba las creencias de los individuos o entran de lleno en el campo de sus supersticiones, etc.

En estos casos y cuando lo estimes oportuno, obligarás a tus jugadores a realizar una tirada de VOL + frialdad. Si la superan, deberán vivir con el recuerdo, pero no sufrirán daños permanentes (si no se goza de la habilidad de frialdad, se opera como con cualquier otra habilidad de la que se carezca, en este caso VOL - 7). Si fallan, deberán acudir a la **tabla de choques emocionales.**

Este tipo de sucesos no serán el pan de cada día en una campaña de **¡Piratas!,** pero pueden llegar a darse. Los efectos a medio o largo plazo que puedan derivarse de la

muerte de conocidos, seres queridos, personajes importantes, etc. quedan sujetos a la decisión de los P.J. y a su estilo de representación del personaje.

Como efecto secundario de la desventaja *sed de sangre,* cualquier personaje que la sufra y a los solos efectos de este tipo de situaciones, sumará +2 a sus tiradas de frialdad; si no posee esta habilidad, la bonificación equivale al nivel 1.

Puntos de Coraje

Los **Puntos de Coraje (P. Cor.)** se emplean en aquellas situaciones en las que un personaje tiene que dar lo mejor de sí mismo. Reflejan todo lo que hemos hablado hasta ahora sobre el amor propio del personaje, su voluntad de sobrevivir. En definitiva, su orgullo, conciencia y honor.

Los Puntos de Coraje son una de las grandes diferencias entre un glorioso aventurero y una persona normal y corriente. Alguien con muchos Puntos de Coraje estará tan completamente seguro de sí mismo y de sus capacidades que puede "obligar" al destino y a la ley de probabilidades a trabajar a su favor.

La cantidad de P. Cor. que posee un personaje al comenzar el juego es equivalente a su nivel de Cor.

Un jugador puede decidir que su personaje gaste puntos de Cor inmediatamente antes de realizar una tirada para superar una acción, esa acción no es que vaya a verse coronada por el éxito: **esa acción representa el éxito en su estado más puro.** La utilización de estos puntos supone un éxito crítico de proporciones asombrosas: caminar sobre los remos del costado de una galeaza mientras sus remeros trabajan, deslizarse a lo largo de una vela apoyado en un cuchillo que la va rasgando hasta llegar abajo, recibir un impacto de bala que sólo roza el pecho, salir con vida de la explosión del pañol de pólvora de un barco, impresionar a la hija del gobernador de Maracaibo y al propio padre a la vez...

La utilización de estos puntos tiene algunas limitaciones: sólo pueden emplearse sobre habilidades que se poseen; la utilización para conseguir esos mismos efectos con habilidades desconocidas exige dos Puntos de Cor, no uno. Estos puntos no pueden llegar a superar el valor de Cor del personaje, de modo que si por alguna razón esta Cor desciende, los Puntos de Cor descienden también.

Ejemplo: *con VIG 12 y VOL 13, mis modificadores son +1 y +1, luego mi Cor es +2. Dos son entonces los Puntos de Cor máximos que podré tener hasta que no eleve alguna de esas dos características principales o la secundaria de Cor.*

Su utilización en combate conlleva algunas consideraciones: cuando alguno de tus P.J. se pelea con un marinero o soldado cualquiera no hay problema, lo más seguro es que ni siquiera goce de P. Cor.; pero ante un P.N.J. importante un solo ataque así modificado sería un éxito crítico... al ojo izquierdo si se desea. Un pequeño detalle no debería pasársenos por alto y es que el P.N.J. en cuestión ¡podrá contraatacar utilizando un P. Cor. para defenderse! No es muy recomendable utilizarlos todos en combate, pero está claro que el que ya los haya gastado todos lleva las de perder.

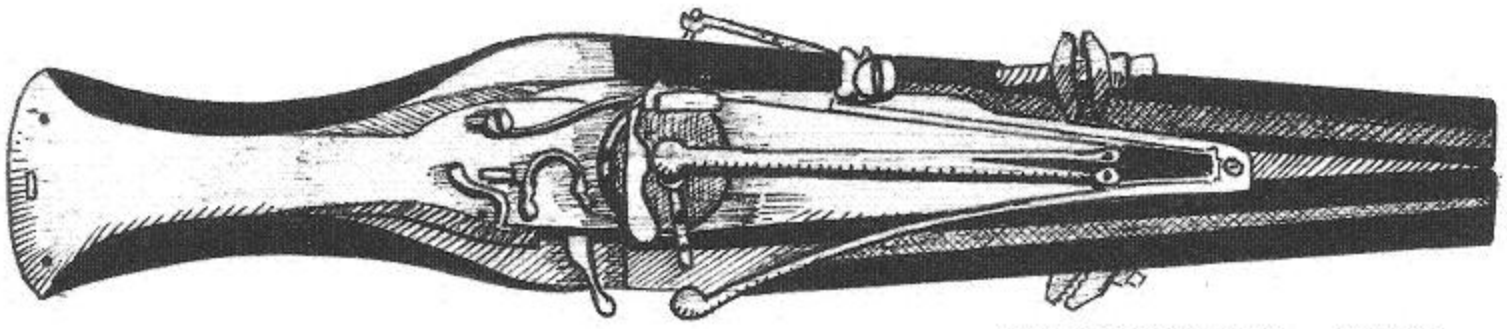
No existen los Puntos de Coraje negativos, de modo que si el modificador de Cor de cualquier personaje es negativo, sus Puntos de Cor son 0.

Los P. de Cor se renuevan al final de cada sesión de juego, pudiendo no alcanzarse la cifra inicial. El D.J., al repartir los Puntos de Experiencia (de los que hablaremos más adelante), concederá también los Puntos de Cor que crea que merecen los personajes de acuerdo a las hazañas que hayan realizado o éxitos resonantes que hayan conseguido. recuerda que no se puede superar el límite de Cor. Concretaremos un poco más al hablar de los susodichos Puntos de Experiencia.

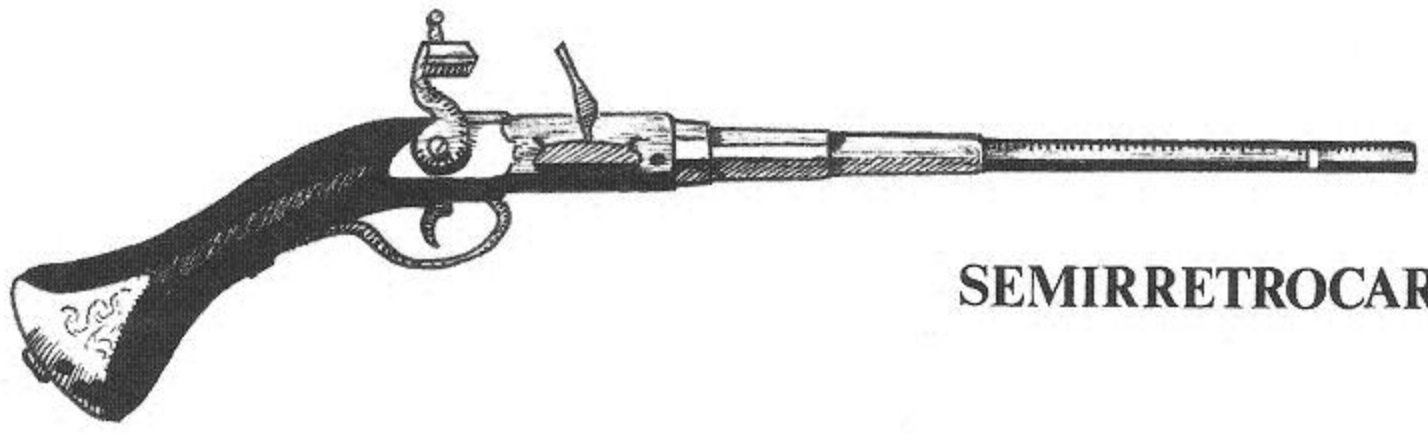


Tabla de Choques Emocionales

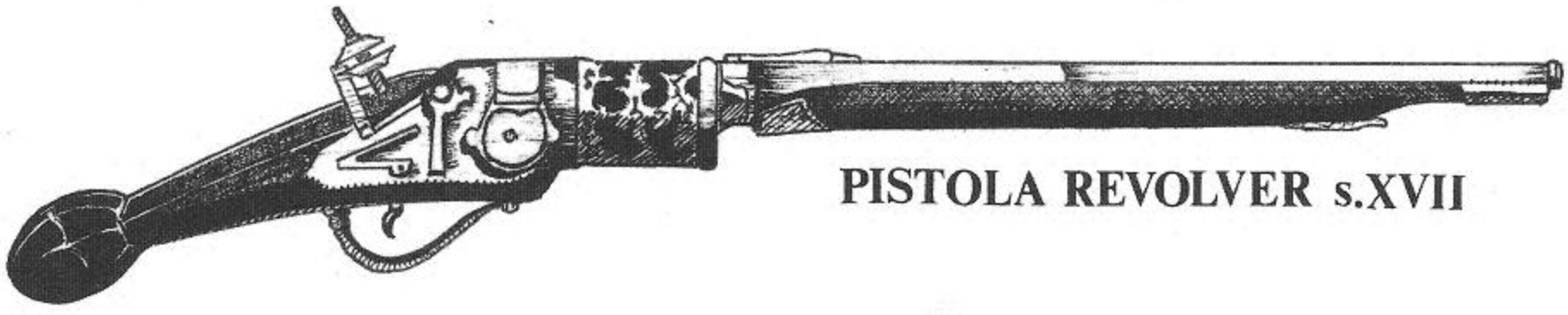
C.F.	Efectos
-1	El personaje se desmaya durante 1d6 turnos
-2	El personaje se desmaya durante 1d6 turnos
-3	El personaje sale huyendo presa de una excitación histérica que dura 1d10 minutos.
-4	El personaje reacciona de manera violenta, atacando de forma suicida a lo que pueda haber causado o causar tal hecho; de no exister o no encontrarse a la vista, sufrirá de sed de sangre durante 1d6 días
-5	El personaje sufre una crisis nerviosa, quedándose completamente inmóvil y enmudeciendo durante 1d10 minutos
-6	El personaje adquiere un fobia relacionada con el suceso
-7 o más	El personaje pierde un nivel de Cor permanente
Fallo Crítico	El personaje adquiere una fobia relacionada con el suceso y pierde un nivel de Cor permanentemente



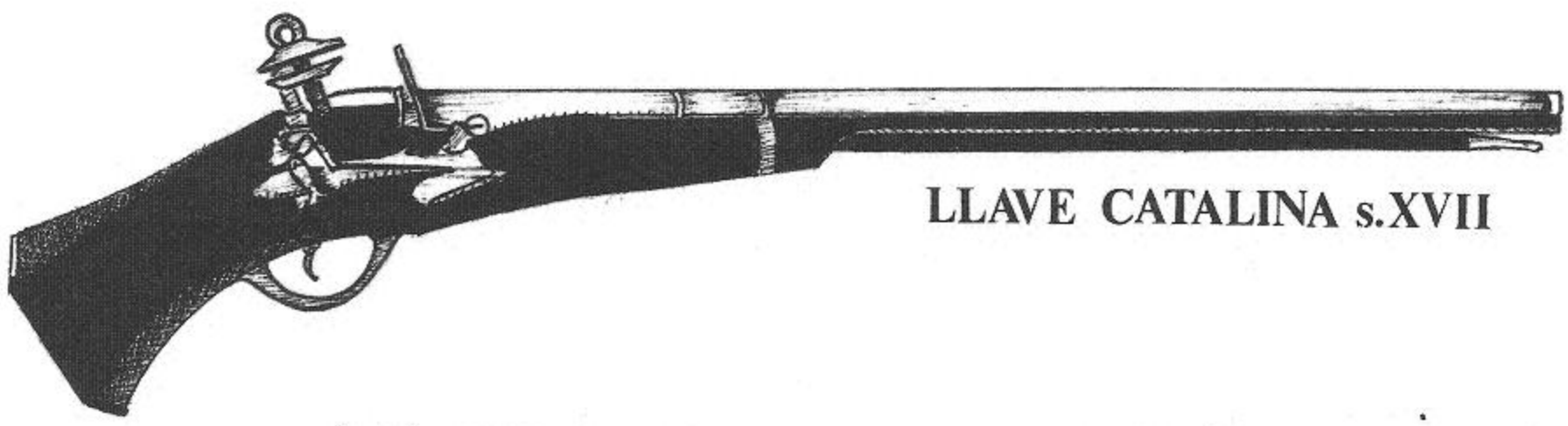
DIAPASON s.XVI



SEMIRRETROCARGA s.XVII



PISTOLA REVOLVER s.XVII



LLAVE CATALINA s.XVII

TIPOS DE PISTOLAS

El Juego
Persecuciones

El sistema de persecuciones de **¡Piratas!** resulta ciertamente sencillo; pero antes hablaremos un poco sobre las capacidades físicas de los personajes:

-Correr: un personaje puede correr a una velocidad equivalente a 3/5 de (VIG + (correr + 1)) en metros por segundo. En distancias largas (pongamos que más de 200 metros), será necesaria una tirada de control sobre VIG cada 100 metros aparte de esos doscientos iniciales, un fallo supone reducir VIG en un punto; la nueva tirada se realizará sobre VIG modificado y así sucesivamente hasta llegar a 0, que es cuando el personaje cae al suelo extenuado.

-Saltar: un personaje puede saltar una cantidad de metros equivalente a la mitad su (AGI + (saltar + 1)).

Correr y saltar son las dos únicas excepciones a la regla general de que para utilizar una habilidad debe poseerse al menos a nivel 0 (ó realizar la tirada sobre la característica menos el coste de ese nivel 0 expresado en niveles). Un personaje puede correr y saltar utilizando su VIG y AGI respectivamente, sin que estas características se vean modificadas; como si, a todos los efectos, sus niveles fueran de 0 (eso sí, a la hora de comprar los niveles, el nivel 0 se sigue pagando mediante el mecanismo común ya establecido). El cómputo de los niveles de correr y saltar se realiza, como ya habréis sospechado al ver el doble paréntesis, computando el nivel 0 como 1, el 1 como 2, el 2 como 3 y así sucesivamente. Así que ya veis, vale la pena adquirir aunque sea el nivel 0.

-Nadar: la velocidad de un personaje que sepa nadar es equivalente a su nivel de habilidad más uno en metros por turno. Así, un personaje con nivel 0 avanzará a razón de 1 metro cada dos segundos; otro con nivel 1, dos metros y así sucesivamente. Un personaje que no sepa nadar lo intentará a VIG - 10 (10 es el coste del nivel 0), por lo que lo mejor será que vayas aplicando las reglas de asfixia.

Las persecuciones

Las persecuciones no son más que carreras a plena velocidad en las que uno o más personajes intentan atrapar a otro u otros personajes. Fijamos la distancia entre perseguidor (o perseguidores) y perseguido (o perseguidos) y comenzamos a realizar tiradas sobre VIG + (correr + 1) o sobre VIG a secas si no están entrenados en correr.

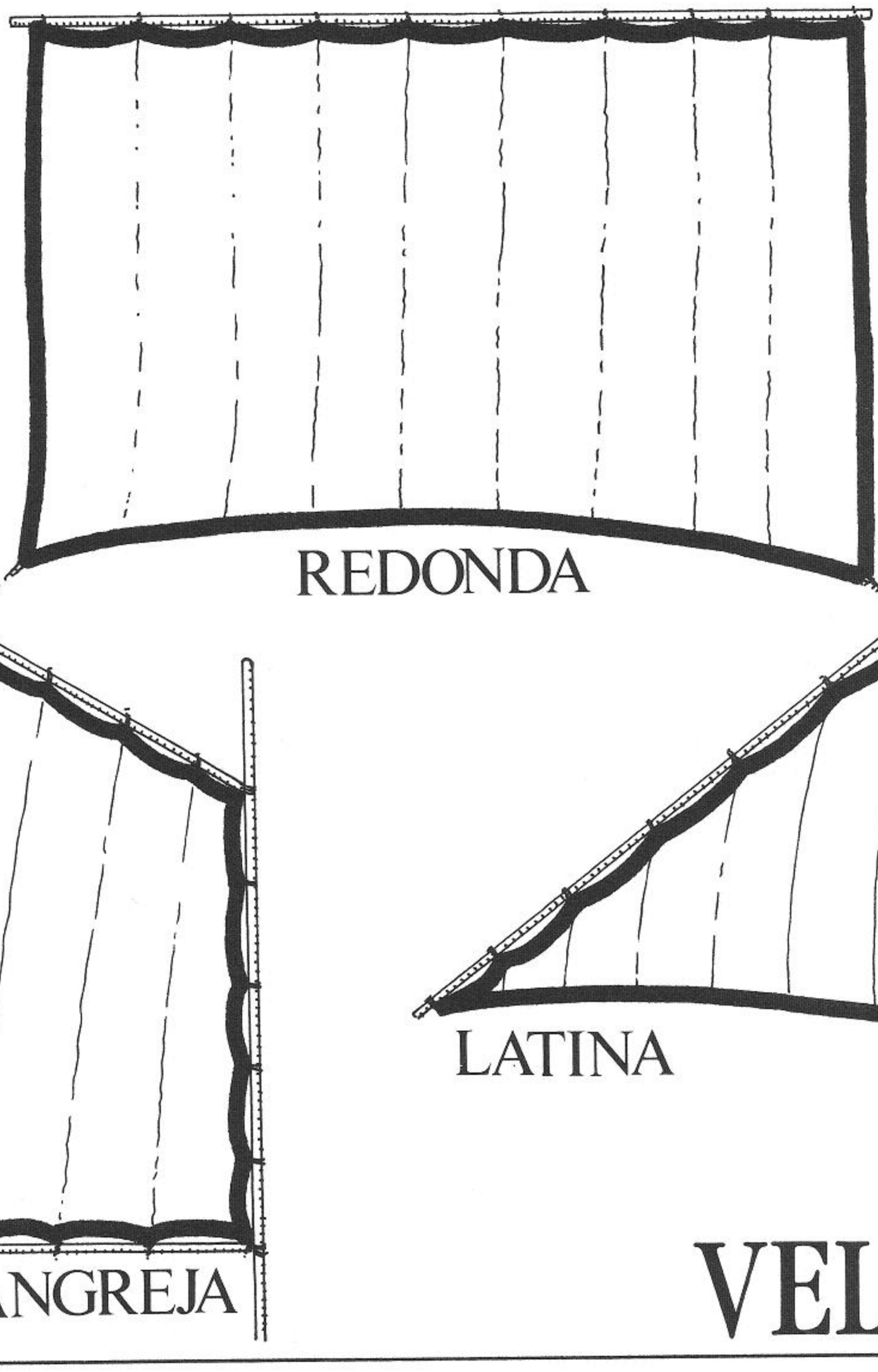
De esta manera, un personaje con nivel 0 en correr realizaría sus tiradas, como ya hemos explicado antes, sobre VIG + (0 + 1), o sea, sobre VIG + 1 y un personaje sin nivel de correr, exclusivamente sobre VIG.

Cada fallo reduce en un nivel esa cifra inicial, quien primero llega a 0, cae rendido al suelo. Si eso sucede con todos los persecutores, el perseguido escapa; si es el perseguido quien cae sin poder seguir adelante, los persecutores se harán con él.

Las persecuciones a caballo se realizan sobre AGI + cabalgar, con la pequeña diferencia de que primero se fija la distancia en metros que separa a persecutor de perseguido. Un fallo del primero aumenta en (1 x categoría de fracaso) metros dicha distancia, mientras que un fallo del perseguido la reduce en la misma cantidad. Dos fallos simultáneos de ambos no alteran la distancia. Un fallo crítico supone una caída y un éxito crítico es equivalente a una caída o violenta detención del caballo del contrario.

El D.J. decide el momento o la cantidad de metros en la que el perseguido se pierde de vista, alcanza un refugio, toma un atajo, etc. y la persecución cesa.





VELAS

El Juego
Interacción
entre los Personajes

Cuando un P.J. conoce a un P.N.J., ¿cómo le cae a éste la conducta, la presencia, la apariencia del personaje jugador? ¿Cómo reacciona ante él? ¿Le aprecia o le odia? ¿Jugará limpio con él o empleará sus trucos más rastreros?

Casi con toda seguridad , esas reacciones se encontrarán ya planeadas en tu mente, junto con la personalidad, apariencia y objetivos propios de ese P.N.J. Sin embargo y para que te sirva como herramienta para cuando lo precises, te ofrecemos un sistema alternativo de medición de los sentimientos de esos P.N.J.

En el mundo de **¡Piratas!** existen tres emociones demasiado importantes como para obviarlas, son la confianza, el amor y el odio. En las grandes epopeyas de la época, tales sentimientos tenían papeles estelares a lo largo de su desarrollo, de modo que hemos querido presentarte un conjunto de reglas con las que intentaremos representarlas... si es que de alguna manera un puñado de números puede representar algo tan complicado e imprevisible como estos elementos del corazón humano.

El primero de estos sentimientos, el más común, es sin duda alguna la confianza, el respeto. De esa confianza puede nacer el amor o, de su traición, surgir el odio.

Confianza

Marca el grado en el que los demás (los P.N.J.) confían en ti. Si la confianza que inspiras es muy alta, tu gente te respetará y te seguirá como a un líder. Por el contrario, si por algún motivo traicionas esa confianza depositada en ti, puede surgir el odio y su efecto más inmediato: la traición; la confianza depositada en tu persona desaparecerá, surgiendo un nivel de odio igual a la confianza traicionada.

Un P.N.J. al que agrades, si entras dentro del campo de sus atracciones (generalmente si sois del sexo opuesto) puede llegar fácilmente a enamorarse cuando su nivel de confianza llegue a ser muy alto. No es la única forma de enamorar a alguien, pero sí resulta habitual. Encontrarás los grados de confianza y su significado en la **Tabla de confianza.**

Evidentemente dicha tabla deja un gran campo de acción a la improvisación del D.J., pero al menos ahora dispones de un sistema para calibrar este tipo de reacciones. La tabla se maneja de la siguiente forma: cada grado incluye un campo de 5 niveles, la primera impresión de un personaje se encuadrará siempre en el grado 0 (de 1 a 5 niveles) y a partir de ese momento, en las circunstancias en las que parezca lógico que puedas llegar a impresionar a una persona para que confíe en ti (por tu comportamiento como capitán en una tormenta, por el duelo en el que te batiste ayer, por el rescate de la hija del gobernador de Maracaibo, porque has cedido todos tus bienes a la Iglesia,...) tendrás en cuenta la categoría de éxito mediante la cual superaste la acción en concreto (si existieron varias tiradas puedes elegir la más favorable). En el caso de medir la reacción ante un comportamiento moral, ante un *gesto* que no implique tiradas (arrojar un tesoro por la borda, demostrar ser compasivo, valiente, etc.), realizarás una tirada sobre ENC, pudiendo facilitar o dificultar la tirada según el carácter del P.N.J.

En ambos casos tendrás en cuenta el valor de la categoría de éxito y lo trasladarás a la tabla. Debajo de cada grado aparece un número de puntos, es ahí donde deberás ubicar esa categoría de éxito. Así, una c. de e. de 9 sobre capitanear en una gran tormenta hará que tus marineros confíen en ti 9 puntos, lo que nos lleva al grado +1, que va de 6 a 10 puntos y que conlleva una serie de efectos.

Esos puntos de confianza irán aumentando o disminuyendo a tenor de los distintos resultados de las acciones que tomemos en cuenta. Las nuevas categorías de éxito se irán

motín (si tiene éxito puedes verte abandonado en una isla desierta), en otro lugar puede ser una simple daga en la oscuridad o veneno en tu ron.

Un acto abierto de traición (o algo que pueda parecerlo) en relación con las personas que confían en ti les hará pasar radicalmente de un factor positivo a su equivalente negativo (de +4 a -4, de +2 a -2)... a no ser que la traición (o su apariencia, repetimos) sea tan enorme que su estima por ti descienda aún más.

Las tiradas deberá hacerlas el D.J. en secreto, de modo que el P.J. conozca únicamente sobre la confianza que se gana aquellos datos derivados de sus acciones que se hayan visto coronadas por el éxito.

Amor

El verdadero amor puede aparecer ya en el nivel +4 de la tabla anterior. Las ocasiones en las que puedes impresionar a una persona con vistas a enamorarla (o conseguirlo sin proponértelo) varían sobre las hasta ahora explicadas. No son tanto categorías de éxito sobre acciones realizadas, sino gestos, comportamientos, forma de comportarse del personaje.

La primera impresión sumará o restará puntos directamente desde 0; en cada ocasión posterior que el D.J. considere oportuna realizará una tirada sobre (ENC del P.J. + savoir faire + todos sus posibles modificadores derivados de las ventajas o desventajas) - (savoir faire del P.N.J.). Igual que antes, irás sumando las categorías de éxito de estas tiradas hasta llegar al nivel +4 de la tabla. El verdadero objetivo es conseguir el + 6, cuando el amor es ya completo.

Los intentos de seducción planificados y preconcebidos se realizarán con tiradas sobre esta habilidad (una tirada que debe acompañar inexcusablemente a una detallada descripción por parte del jugador sobre qué hace para seducir a su presa... digo, a la persona elegida); se tendrán en cuenta todos los posibles modificadores derivados de las ventajas y desventajas y de nuevo tomaremos en cuenta la categoría de éxito. Tales intentos de seducción pueden repetirse cuantas veces parezca necesario al P.J. y la situación general lo permita.

El sexo (al menos en el caso de honradas y honestas damas y desde el punto de vista masculino) suele llegar a partir del nivel +4. Pagar por mantener relaciones sexuales o aprovecharse de un personaje con la desventaja de lujurioso no es, para nada, el mismo tema que estamos tratando aquí, sino una mera transacción comercial o el efecto más o menos automático de una desventaja.

Ante un P.N.J. al que se desea enamorar, debemos tener en cuenta que puede sentir cierto amor por otra persona; en ese caso, nuestros éxitos servirán también para reducir en la misma cantidad la cifra de amor por la persona originaria (amor que puede permanecer como simple confianza, no es que pase a odiarle). Llegará un momento en que su amor pase del nivel +4 a uno inferior y el nuestro continúe su marcha ascendente. De todas formas, será el D.J. quien decida si un P.N.J. puede "desenamorarse" o, por el contrario, permanecerá fiel a su pareja.



Tabla de Confianza

Grado	Efectos
-6 (-30 a -26)	Daría la vida por lograr tu total destruccion de la manera más ruin, dolorosa y dañina posible, incluso al precio de su propia vida
-5 (-25 a -21)	No le gustas y buscará tu mayor perjuicio y total destrucción a costa de todos sus bienes
-4 (-20 a -16)	No le gustas y buscará tu perjuicio o incluso te atacará a la mínima ocasión que encuentre, siempre que las probanbilidades de éxito parezcan equilibradas
-3 (-15 a -11)	No le gustas y posiblemente busque la manera de perjudicarte o atacarte si encuentra algún apoyo o sus probabilidades de éxito parecen ser abrumadoras
-2 (-10 a -6)	No confía en ti y no le gustas, pero sólo te atacará o perjudicará si no se deriva de ello nungún tipo de problema
-1 (-5 a 0)	No confía en ti, pero sólo te atacará o perjudicará si tiene mucho que ganar con ello
0 (1 a 5)	Actitud completamente neutral, no te perjudicará, pero tampoco moverá un dedo para salvarte si eso puede suponerle problemas
+1 (6 a 10)	Le caes bien y confía algo en ti, pero sólo actuará en tu beneficio si encuntra ganancias para ello
+2 (11 a 15)	Confía en ti y le gustas, pero sólo actuará en tu beneficio si de ello no se deriva ningún tipo de problemas para el
+3 (16 a 20)	Confía en ti, le gustas y actuará en tu beneficio siempre que las posibilidades de éxito parezcan elevadas
+4 (21 a 25)	Confía en ti, te considera un amigo y actuara en tu beneficio a poco que demuestres tus capacidades
+5 (26 a 30)	Confía en ti, te adora y buscará activamente favorecerte, incluso comprometiendo sus buenes por tu causa
+6 (31 a 35)	Literalmente moría por ti.

El Juego
Vudú

Introducción

¿Existe magia en el mundo de **¡Piratas!**? ¿Tiene cabida esta fuerza misteriosa en el desarrollo de un juego histórico que no se aparta de la realidad? La contestación es muy clara: sí y no. Sí que existirá la magia si tú lo deseas y no, si no lo estimas oportuno. La respuesta es muy parecida a la de la pregunta ¿existe hoy en día la magia? Todo depende del grado de creencia que pongas en ella. De todas formas y por las razones que explicaremos un poco más adelante, la magia en este juego se encuentra limitada a un solo sistema religioso: **el vudú.**

En principio, un juego de rol de las características de **¡Piratas!** no casa demasiado bien con un sistema de magia *al uso,* en el que dicha energía puede ser manipulada por cualquiera y utilizada como una herramienta más. Los personajes tendrán un acceso muy, pero que muy restringido a la manipulación de esta fuerza; de hecho, recomendamos reservar su utilización para ciertos P.N.J., bastante escasos en número y en frecuencia de aparición. También creemos que debe mantenerse todo este sistema en el mayor secreto posible respecto de tus jugadores y que deberías controlar de la manera más estricta toda presencia mágica en tus partidas. El vudú debería ser, lo mismo que las grandes tormentas o los huracanes, un terrible imprevisto cuya aparición se teme, cuyos presagios no anuncian nada bueno, pero ante el cual los personajes sólo se encontrarán un par de veces a lo largo de toda su vida.

Aún así, ¿todavía deseas permitir su uso a alguno de los jugadores? ¿Tienes una idea fenomenal para desarrollarla y hacer sufrir a tus amigos? ¿Seguro que lo has pensado bien? ¡Adelante entonces! ¡Después de todo, si pensáramos que no vale la pena, no lo incluiríamos! Como seguramente ya sabrás, existe un precedente de síntesis de géneros (consulta el apartado de bibliografía al final del libro) que logra reunir vudú y piratería con excelentes resultados; pero repetimos que nuestra intención es orientar el juego hacia derroteros más realistas, individualistas y cinematográficos.

Si planteas incluir vudú en tu campaña, deberás fijar de antemano algunos extremos: hasta qué punto es conocida la existencia de esta magia, por quién y quiénes la practican. También deberás cuidar que ninguno de los hechizos o ritos presentes dé al traste con tu campaña; intenta prever (¡ja,ja!) las posibles reacciones de tus jugadores. La creación de cualquier personaje con poderes mágicos deberás supervisarla con cuidado y ejerciendo tu derecho de veto como D.J. siempre que lo estimes conveniente.

Limitaciones del sistema mágico

Durante esta época y en el marco geográfico en el que nos moveremos, los únicos personajes con acceso a la magia serán los esclavos negros, o sus descendientes. Estos personajes, como se explica más adelante, habrán traído de su continente natal un sistema religioso mediante el cual pueden invocar la ayuda de ciertas presencias o **loas** para que les ayuden en sus hechizos.

¿Existen otros sistemas de magia? No, la magia india ha quedado completamente desplazada de la zona debido a la acción de los conquistadores y colonizadores. Evidentemente, una civilización bien poca magia puede hacer si el último de sus sabios ha muerto hace décadas. Las diversas tribus aztecas se encuentran demasiado lejos para influir en el Caribe y, además, sus centros religiosos y culturales fueron clausurados por los españoles, como muy tarde, allá por el 1530. Los únicos iniciados de entre ellos hallarían refugio entre las tribus semisalvajes del norte de México. Los mayas, que se hallaban sumidos en la más profunda decadencia ya en tiempos de sus primeros contactos con los españoles, poco recuerdan de las grandes glorias de su raza. Pobres y perseguidos, refugiados en sus selvas, los hechiceros de sus clanes simple-

mente evocarán antiguas ceremonias de las que ninguno conocerá ya el verdadero significado. Los incas, que todavía son depositarios de antiguos secretos y tradiciones, se encuentran a medio mundo de distancia, de modo que sólo nos quedan los chamanes de las tribus salvajes de la zona, principalmente en la zona de Honduras y Nicaragua. Sobre estos chamanes existen diversos rumores: que conocen los secretos de las plantas, frutos y semillas; que hablan con los animales y que pueden convertirse en el símbolo de su *tótem.* Practican diversos y crueles ritos con sus prisioneros y entre algunas tribus todavía se da el canibalismo. Poco o nada más se sabe. Los indios que viven bajo el poder de los españoles sólo recuerdan algunas ideas vagas y confusas sobre su antigua religión. Ceremonias, nombres de dioses o héroes, tradiciones que intentan mezclar con el cristianismo que les fue impuesto; pero eso no significa nada, carecen de todo conocimiento sobre lo oculto y su saber se limita a la medicina tradicional de sus pueblos.

En cuanto a los europeos... puede que alguno dispusiera de conocimientos mágicos bastantes como para hacerse notar; pero no allí ni en aquella época. Las colonias españolas se encontraban supervisadas por la Inquisición y el resto de los territorios eran demasiado poco importantes como para atraer a ningún estudioso o practicante de las negras artes; practicante que llamaría demasiado la atención, quisiéralo o no, en el marco cerrado y opresivo de unas sociedades tan limitadas y pequeñas como las isleñas. Apenas quedaban indios en ellas que pudiesen enseñar nada a un hechicero; no, de existir alguno llegaría más tarde, décadas más tarde y se instalaría en las colonias norteamericanas.

El caso de los esclavos negros es completamente distinto. No sólo fueron obligados a emigrar en masa, en enormes cantidades; sino que fueron secuestradas personas de todas las edades, sexo, origen social y formación, hechiceros entre ellos. No sólo eso: en realidad, los hechiceros africanos que fueron llevados al Caribe se llevaron a sus dioses consigo y fueron capaces de conseguir que se adaptasen a su nuevo ambiente. Los blancos, que les necesitaban como fuerza de trabajo para sus plantaciones, ya que no quedaban indios, no se inmiscuyeron demasiado en su forma de vida... siempre que rindiesen en el trabajo. Sería mucho más adelante cuando decidieron inculcarles la fe cristiana, una fe que pronto se encargarían los esclavos de compatibilizar con su vieja religión.

Recomendaciones

Por lo tanto, sólo los personajes de cultura africana, sean esclavos o no, tienen acceso a la magia, al vudú. Los blancos o los indios también podrían, ya que su poder no depende de la raza; pero resulta prácticamente imposible que un blanco fuese educado como negro o admitido en las secretas ceremonias vudú. De los indios, ni pensarlo. Los ritos, tradiciones, oraciones, ídolos y otros objetos mágicos existen, evidentemente; pero no siempre necesitas que sean mágicos de verdad. Puede que, simplemente, los seguidores del vudú les otorguen una gran importancia no siendo mágicos en absoluto. Puede también ocurrir que los aventureros vivan toda la aventura entre esclavos adoradores del vudú en una plantación haitiana y no lleguen a conocer a un verdadero sacerdote... simplemente porque en ese lugar no hay ninguno, a pesar de todas las ceremonias y *mumbo-jumbo* que puedan presenciar.

Así que ya sabes: dispones en tus manos de una excelente herramienta para asustar a tus personajes (y deberían asustarse de verdad, en aquella época lo sobrenatural no se percibía como hoy en día, de manera casi científica; sino que mediante el contacto con lo oculto, una persona se arriesgaba a perder su alma inmortal...), de un elemento impresionante a la hora de crear ambientes misteriosos (el antiguo cementerio español de Port Royal, envuelto entre las brumas, poco antes del amanecer...) y de una valiosa ayuda para los jugadores. Simplemente, no la uses en todo momento; el vudú no es una mera pistola y su significado llegaría a devaluarse.

El significado del vudú

El vudú se considera como una religión americana; pero, en realidad, fue exportado desde Africa durante el siglo XVII. Basado por lo general en los sacrificios tanto animales como humanos, en el aspecto mágico de esta religión se tiende siempre a dominar a los dioses, u obtener su amparo y privilegio. En un principio, el culto vuduísta pudo ser conservado en estado puro, ya que la esclavitud así lo disponía. Fue más adelante, una vez abolida la trata de esclavos, cuando las culturas se acercaron de forma paulatina, terminando por producirse una mezcolanza de ritos vuduístas y cristianos. Esto supuso la desaparición de los sacrificios humanos y la transformación de las ofrendas animales con el fin de que estas resultaran menos terroríficas a los ojos del hombre blanco. En este apartado, hablaremos del vudú en sus orígenes, cuando la mano del hombre blanco no había supuesto la transformación de este culto. Dicho esto nos disponemos a tratar el sistema de reglas para los practicantes de esta religión.

Si bien en otros sistemas el aprendizaje se divide en niveles o grados, en este juego hemos eliminado tal procedimiento; cuando una persona se inicia en las prácticas vuduístas, decide lo que quiere aprender y lo que no. Por ejemplo, puede sentirse sumamente interesada en la utilización de las raíces mientras que los aceites y los inciensos no le llaman especialmente la atención. En cualquier caso, un sacerdote o sacerdotisa tendrá siempre acceso a todos los aspectos del vudú mientras tenga tiempo

suficiente para aprender. Para tener acceso al vudú, la persona interesada debe ponerse en contacto con alguien que esté dispuesto a compartir sus conocimientos. En el vudú, los sacerdotes son llamados *Hungans* y las sacerdotisas *Mambos*.

La Voluntad

Todo conjuro realizado supone un gasto de energía o potencial mágico. El trance al que se someten los brujos es intenso y agotador. Para determinar el potencial de un sacerdote y los conjuros que puede realizar sin la necesidad de descansar, utilizaremos la VOL. Los puntos que representan el valor en niveles de esta característica serán gastados a medida que el sacerdote realice conjuros. Una vez que estos se agoten, caerá inconsciente hasta que, a razón de un punto de voluntad (a partir de ahora P.V.) por hora, recupere las fuerzas. Por mucho tiempo que el brujo duerma no pasará de sus P.V. originales. Viendo esto podrás preguntarte: *"Bueno, si en un momento determinado sólo poseo 4 puntos de VOL y por razones ajenas al vudú me veo obligado a realizar una tirada sobre esta característica, ¿debo hacer la tirada sobre mi VOL actual?."* Bien, la respuesta es **no;** digamos que los P.V. únicamente se gastan para lanzar hechizos y a la hora de realizar tiradas ajenas, utilizaremos la VOL original.

Ejemplo: *una mambo con VOL 13 ha lanzado una serie de hechizos a lo largo del día, de manera que sus P.V. han quedado reducidos a 4. En un momento determinado recibe un golpe en la cabeza que le obliga a realizar una tirada sobre su VOL para no caer inconsciente. La tirada deberá realizarse sobre su VOL original, es decir 13, y no sobre sus P.V. actuales, 4.*

Consiguiendo hechizos

Como ya hemos dicho, toda persona interesada en la práctica del vudú, deberá entrar en contacto con un sacerdote o sacerdotisa. En esta religión, los hechizos no son guardados por escrito en los típicos grimorios. Su enseñanza se realiza de forma oral, y todo brujo tiene prohibido escribir las fórmulas mágicas, con el fin de que estas no sean descubiertas por personas ajenas al culto y puedan ser utilizadas de forma errónea.

Un dato interesante: como ya hemos dicho, en teoría cualquier persona, incluso los europeos puede tener acceso al vudú. El éxito en estas prácticas no dependerá de su cultura, únicamente de la voluntad.

Loas

En el vuduísmo, un loa es un dios y éstos son prácticamente innumerables. Podríamos decir que existe un loa para cada sentimiento humano; conceptos como la suerte en el juego o el amor, incluso para los fenómenos meteorológicos. En este juego, los loas tendrán un papel esencial a la hora de lanzar cierto tipo de hechizos. De esto hablaremos más adelante, aunque debes saber que a la hora de realizar conjuros en un determinado momento, de la elección del loa invocado dependerá el éxito del hechizo. Dicho esto, te ofrecemos a continuación una lista con los loas más importantes y aquello que rigen.

Agassou Loa con poderes curativos

Agau Loa provocador de desgracias

Attibon Legba Loa que ayuda a las parturientas

Babko Loa malvado

Brigitte Loa de seducción

Dadal Loa de la fertilidad

Damballa Loa bondadoso y de poder

Ezili-Freda-Dahomey Loa sexual

Gallone Loa de la buena suerte

Ibo Loa amigo

Immamou Loa de los vendavales

Kadja Bossu Loa protector

La Balianne Loa del amor

Nanan-Bouclou Loa curativo

Ogoun-Ge-Rouge Loa bélico

Ursule Loa de buena fortuna

Realizando hechizos

En este juego, hemos ideado dos formas de realizar hechizos. Una sencilla, que siempre se utiliza cuando el brujo no se encuentra falto de P.V. y otra más arriesgada, que se utiliza siempre como último recurso porque los P.V. necesarios para el hechizo superan los disponibles en un momento determinado. Comenzamos por explicar la primera.

Hechizos normales o método sencillo

Para realizar hechizos de forma normal, lo único que debe hacer el personaje es lanzar 2D10. Si al sumarlos, el resultado es igual o menor que su VOL, el hechizo habrá sido consumado sin ningún problema y los P.V. serán gastados de forma normal.

Lanzamiento de hechizos con la ayuda de un loa

Cuando un brujo desea lanzar un hechizo pero esto requiere más P.V. de los que posee en ese momento, el hunga o la mambo pueden recurrir a la ayuda de los loas. Dependiendo del hechizo que se pretenda lanzar, se deberá invocar a un loa que domine el campo al que pertenezca el conjuro. Por ejemplo, si deseamos utilizar un hechizo para protegernos durante el combate, deberemos invocar la ayuda del loa Ogoun-Ge-Rouge, que rige lo relacionado con las guerras. Por supuesto, podemos pedir ayuda a un loa que no tenga nada que ver con el hechizo, pero su influencia será negativa. Aún

así, los dioses del vudú son en su mayoría poco amigos del ser humano, por lo que es muy común que su influencia no siempre nos favorezca, aunque debemos conformarnos con la oportunidad que se nos brinda. Esta idea puede resultar sumamente atractiva, pero tiene un serio inconveniente: es probable que el dios invocado sufra un ataque de ira al ser molestado. La posibilidad de que esto ocurra, varía según el tipo de loa, y viene determinada por una cifra a la que llamaremos **favor divino**. Este número puede ser positivo o negativo, de manera que, dependiendo del loa invocado, su influencia sea favorable o desfavorable.

La fórmula a seguir para realizar un hechizo invocando a un loa es la siguiente:

VOL del brujo ± favor divino - P.V. requeridos

El personaje debe tirar 2D10 y sumarlos. Si la cifra obtenida es igual o menor que el resultado de la fórmula anterior, el hechizo habrá sido lanzado sin problemas. Los P.V. del brujo llegarán a cero y caerá inmediatamente inconsciente. Entenderemos que el loa invocado ha sido benévolo y ha ayudado al brujo. Si por el contrario la cifra obtenida es mayor que la requerida, deberá consultar la tabla **de fracasos** para determinar la reacción del loa. En esta tabla aparecen dos columnas; en la de la izquierda mostramos la categoría de fracaso obtenida, es decir, la cantidad por la que se supera la cifra requerida. En la otra columna aparece la reacción del loa según la categoría de fracaso. Estas tiradas se realizan en secreto, el hungan o la mambo jamás sabrán que ha ocurrido... hasta que perciban sus efectos.A continuación te ofrecemos la lista de los loas más importantes junto con su favor divino.

Agassou: +2 a los hechizos de curación y -2 a hechizos de cualquier otro tipo.

Tabla de Fracasos

C.F.	Reacción del Loa
1-3	El hechizo no surte efecto aunque el hechicero no lo sabe
4-6	El hechizo lanzado cae sobre el propio brujo
7-9	El hechizo no surte efecto y el brujo tarda el doble de tiempo en recuperar sus P.V.
10-12	El hechizo causa justamente el efecto contrario al esperado
13	El loa lanza una pequeña maldición de tipo físico que dura dos días. Sientete creativo
14	El loa lanza sobre el brujo una pequeña maldición de tipo psíquico que dura dos días. Siéntete creativo
15	El loa poseerá a uno de los asistentes a la ceremonia durante un par de horas. Improvisa
16-18	El brujo sufre una maldición seria de cualquier tipo, absolutamente incurable. Siéntete muy creativo
19 +	La cabeza del brujo revienta y, por supuesto, muere de inmediato

Agau: +3 a cualquier tipo de maldición y -4 a cualquier otro hechizo.

Attibon Legba: +1 a los hechizos relacionados con la fertilidad y la maternidad, -5 a cualquier otro hechizo.

Babka: +4 a cualquier tipo de hechizo destructivo, - 5 a cualquier otro hechizo.

Brigitte: +1 a hechizos relacionados con el amor, -3 a cualquier otro hechizo.

Dadal: +1 a los hechizos de la fertilidad y -6 a cualquier otro hechizo.

Damballa: +3 cualquier hechizo de amor y curación.

Ezili-Freda-Dahomey: +1 a cualquier hechizo sexual y -3 a otros hechizos.

Gallone: +2 a cualquier hechizo relacionado con la suerte.

Ibo: +2 a cualquier hechizo.

Immamou: +2 a cualquier hechizo relacionado con el clima, -4 a cualquier otro.

Kadja Bossu: +1 a cualquier hechizo de protección, -3 a cualquier otro hechizo.

La Balianne: +1 a cualquier hechizo de amor, -3 a otros hechizos.

Nanan-Bouclou: +2 a hechizos de curación y -4 a otros hechizos.

Ogoun-Ge-Rouge: +4 a cualquier hechizo de guerra.

Ursule: +2 a hechizos relacionados con el azar, -4 a cualquier otro.

Nota importante: *Una buena idea para aquellos personajes que tengan acceso al vudú podría ser la de ocultarles el favor divino de cada loa, con el fin de que lo vayan descubriendo por ellos mismos. Si esto te parece demasiado arriesgado, puedes ocultarles sólo una de las cifras.*

Eligiendo un camino

En la práctica del vudú, existen varios caminos a los que tendrán acceso el hungan o la mambo. Si bien es posible que sólo utilicen uno a lo largo de su vida, también resulta probable que sean varios los campos que dominen en mayor o menor profundidad. En cualquier caso, hay una técnica básica en el

aprendizaje del vudú, aunque no es necesario dominarla. Se trata de las famosas "muñecas". Además, existen otras vías que, por decirlo de alguna manera, resultan más avanzadas. Son los siguientes:

- Inciensos
- Hierbas

Antes de hablar de cada uno de estos caminos, te ofrecemos los apartados en los que se divide cada hechizo junto con una breve explicación:

Nombre: Nombre o materia prima utilizada.

Coste: Coste del hechizo en P.V.

Ritual y preparación: Organización y desarrollo del hechizo.

Acólitos: Número de participantes recomendado para la consecución del hechizo.

Efectos: Acción del hechizo.

Loa: Dios que rige el hechizo.

Tiempo requerido y duración del hechizo: Todos los hechizos requieren el correcto desarrollo de un ritual que durará al menos tantos cuartos de hora como P.V. deba gastar el hechicero; los efectos del hechizo se extenderán por el mismo período de tiempo, excepto las maldiciones, que permanecen hasta la muerte de la víctima, hasta que el hechizo sea retirado o hasta que se contrarreste mediante otro hechizo; otros hechizos conllevan una duración distinta y ya determinada. Doblar el tiempo de desarrollo del ritual aumenta la VOL del hechicero en un punto.

El camino de los inciensos

Todos los hechizos basados en la quema de inciensos se realizan aspirando los humos que estos producen; el lugar donde se opera puede variar (al aire libre, en un templo, etc.). Además, serán necesarios algunos ingredientes que incluimos en el apartado denominado "ritual y preparación".

Los acólitos son voluntarios que se prestan a bailar y orar a los dioses mientras el sacerdote realiza el hechizo. Cada hechizo requiere un número, pero por cada voluntario de más que se ofrezca, la VOL del brujo subirá un punto.

Estos inciensos se fabrican mediante la mezcla de distintas sustancias vegetales con el incienso normal. Todo el proceso de realización del incienso queda dentro del ámbito de conocimiento del hechizo y de su ceremonial y supondremos, excepto si tú deseas lo contrario, que ha sido correctamente realizado. Si estás interesado en ello, la localización de tales ingredientes se rige por la característica de PER y son ya conocidos al adquirir este camino, como señalaremos al final del capítulo, dentro del proceso de creación de hechiceros. El incienso se adquiere normalmente, comprándolo a los mercaderes de mercancías de lujo a un precio muy alto.

Nombre: *"Del crisol del valor"*

Coste: 4 P.V.

Ritual y preparación: Mezclar con el incienso un pequeño vaso de sangre de la persona a quien se dirige el hechizo.

Acólitos: 2

Efectos: La persona sobre quien se lanza el hechizo, ignora todas las tiradas de coraje durante todo un día (su éxito será automático).

Loa: Ogoun-Ge-Rouge.

Nombre: *"Del sueño"*

Coste: 6 P.V.

Ritual y preparación: Mezclar con la sangre del afectado y una pluma de su almohada.

Acólitos: 1

Efectos: Produce en el afectado un sueño premonitorio durante la noche. En este, aparecen personas relacionadas con el suceso que acontecerá, pero nunca el desenlace de éste.

Loa: Ibo.

Nombre: *"Purificación"*

Coste: 4 P.V.

Ritual y preparación: Debe realizarse frente a la morada de quien se vea afectado por el hechizo.

Acólitos: 3

Efectos: Anula un mal de ojo lanzado por otro brujo.

Loa: Kadja-Bossu.

Nombre: *"Lobban"*

Coste: 4 P.V.

Ritual y preparación: Realizar en la sala a purificar.

Acólitos: 4

Efectos: Ningún hechizo puede "entrar" en la sala purificada. Al alcanzar el lugar el hechizo se pierde.

Loa: Kadja-Bossu.

Nombre: *"Del alma crédula"*

Coste: 6 P.V.

Ritual y preparación: Realizar el hechizo en el interior del medio de transporte. Quemar junto al incienso una porción de vela de barco.

Acólitos: 3

Efectos: La maniobrabilidad del medio de transporte se incrementa en +3 (+3 a las tiradas de capitanear).

Loa: Kadja-Bossu, Immamou.

Nombre: *"De la valla protectora"*

Coste: 4 P.V.

Ritual y preparación: Junto al incienso se debe quemar un mechón de pelo de la persona a quien se dirige el hechizo, además de un trozo de su ropa.

Acólitos: 2

Efectos: El VIG del afectado se incrementa en un +3.

Loa: Kadja-Bossu.

Nombre: *"Del Qabal"*

Coste: 4 P.V.

Ritual y preparación: Quemar con el incienso una porción de uña del afectado.

Acólitos: 4

Efectos: Unicamente afecta al brujo que lanza el hechizo. Incrementa su VIG en +4 por el plazo de una hora.

Loa: Kadja-Bossu.

Nombre: *"De pino"*

Coste: 5 P.V.

Ritual y preparación: Debe ser la persona afectada quien aspire los humos.

Acólitos: 3

Efectos: Dobla la velocidad de curación natural.

Loa: Agassou, Nanan Bouclou, Damballa.

Nombre: *"Gran cielo"*

Coste: 8 P.V.

Ritual y preparación: Debe ser el hechicero quien aspire los humos.

Acólitos: 4

Efectos: Propicia la aparición de un fuerte viento (aunque adecuado para la navegación) procedente de la dirección que se desee.

Loa: Immamou.

Nombre: *"Niebla oscura"*

Coste: 6 P.V.

Ritual y preparación: Debe ser el hechicero quien aspire los humos. Sólo puede realizarse de noche o en lugares donde la luz del sol no incida directamente (Por ejemplo, un bosque) y siempre al aire libre.

Acólitos: 3

Efectos: Sobre el terreno ascenderá un densa y húmeda neblina que cubrirá rápidamente un espacio de hasta 100x100 metros.

Loa: Immamou.

Nombre: *"Ultimo día"*

Coste: 8 P.V.

Ritual y preparación: Debe ser el hechicero quien aspire los humos.

Acólitos: 5

Efectos: Causa el desencadenamiento de una fuerte tormenta, acompañada de grandes vientos y densas cortinas de lluvia; numerosos rayos golpearán el terreno cerca del lugar donde se encuentre el hechicero, pero ninguno le causará el menor mal. Estos rayos no pueden ser dirigidos como armas, pero sí es posible que impacten sobre cualquiera de los otros asistentes a la ceremonia acabando con su vida.

Loa: Immamou.

Nombre: *"Posesión"*

Coste: 10 P.V.

Ritual y preparación: Debe ser la persona afectada quien aspire los humos.

Acólitos: 10

Efectos: El loa deseado poseerá a la persona designada para ello por el hechicero; ésta persona debe participar voluntariamente del rito. Una vez poseída por el loa que se requiera, gozará de la presencia divina en sus acciones, presencia que se manifiesta en un modificador a sus tiradas equivalente al doble del favor divino del loa. Por supuesto, este modificador sólo se aplicará a aquellos campos que tú consideres como propios del dominio del loa.

Ejemplo: ***Ogoun-Ge-Rouge*** *otorga +4 a cualquier hechizo de guerra; aplicado a una posesión, el sujeto gozará del doble de ese modificador (+8) a todas las habilidades de armas que conozca.* ***Ezili-Freda-Dahomey*** *concede +1 a cualquier hechizo sexual, esto se representa mediante un +2 a la habilidad de seducción.* ***Ursule*** *concederá la ventaja de suerte,* ***Agassou*** *el conocimiento de la curación...*

La concreción de los efectos de estas posesiones queda, de todas maneras, a tu personal interpretación y desarrollo.

Loa: Babka.

El camino de las hierbas

Según esta técnica todos los hechizos se basaban en la oración y, en ocasiones, la ingestión de infusiones de diversas hierbas. Las preparaciones de hierbas sólo deberán ser ingeridas cuando específicamente se señale esto; en los otros casos operan únicamente como un medio para concentrar la actividad de los loas en el punto y objetivo deseado, siendo muy peligroso beberlas. Igual que en el caso del camino anterior, el conocimiento de las hierbas, la adquisición de este camino implica la de todos los conocimientos necesarios sobre la mezcla, dosificación, etc. de las sustancias requeridas. Si deseas que el hungan o la mambo realicen la búsqueda de las hierbas por su cuenta, la característica requerida será PER.

En este caso, el tiempo de duración del hechizo se refiere al ceremonial que debe acompañar a la preparación y toma o aplicación de la infusión. Sin este ceremonial, la mezcla de hierbas causará poco o ningún efecto.

Nombre: *"Achicoria"*

Coste: 6 P.V.

Ritual y preparación: Mezclar con la infusión un pañuelo mojado en la sangre del afectado (unas gotas bastan) y pronunciar continuamente su nombre.

Acólitos: 3

Efectos: Se utiliza para lanzar maldiciones de tipo físico a una persona. El afectado deberá realizar una tirada sobre su VOL aplicando un -3. Si falla la tirada, la maldición surtirá efecto inmediato; ésta no desaparecerá si no es mediante un conjuro que la anule (*"Protección"*).

Los efectos de esta maldición o "mal de ojo" pueden ser variables y se resumen en distintas penalizaciones a todas las habilidades dependientes de un área en concreto, a elegir por el hungan. Mediante el coste citado, la penalización será de -1; con 6 puntos más, de -2; con 18 puntos, de -3. Con cada 6 P.V. de más invertidos en el hechizo, la víctima sufrirá un -1 suplementario, hasta llegar a un límite equivalente a la mitad de sus niveles en esa característica base. La maldición afecta a la característica, habilidades dependientes y a las características secundarias que puedan verse implicadas a los efectos de TODAS las tiradas posibles hasta que se retire o se anule el hechizo.

Loa: Agau, Babka.

Nombre: *"Agua de Aryngo"*

Coste: 7 P.V.

Ritual y preparación: Mezclar con la infusión, un mechón de pelo de la persona seleccionada.

Acólitos: 2

Efectos: Este hechizo sirve para atraer a una persona del sexo opuesto. De esta forma, la víctima deberá realizar una tirada sobre su VOL aplicando un -4. Si la falla, se sentirá irremediablemente atraída por el brujo durante un día. Tras este tiempo, el hechizo desaparecerá y la víctima no recordará absolutamente nada, a no ser que supere una tirada sobre su VOL aplicando un -4.

Loa: Ezili-Freda- Dahomey, Brigitte, La Balianne.

Nombre: *"Bowell"*

Coste: 8 P.V.

Ritual y preparación: Esta infusión debe ser aplicada mediante gasas, directamente sobre las heridas del afectado.

Acólitos: 4

Efectos: Cura 2D10 de puntos de vida a lo largo de un día de aplicación. No puede repetirse sobre la misma persona en el mismo día.

Loa: Agassou, Nanan Bouclou, Damballa.

Nombre: *"Diez dedos"*.

Coste: 8 P.V.

Ritual y preparación: Hacer tomar esta infusión a la persona deseada.

Acólitos: 5

Efectos: El afectado cae en un estado de hipnosis mediante el cual obedece las órdenes dadas, siempre que estas no supongan un atentado contra sus principios morales o éticos. La víctima puede librarse de este hechizo con una tirada sobre su VOL aplicando un -5. Tras un tiempo de 2 horas, el hechizo desaparecerá y la víctima no recordará nada.

Loa: Ibo.

Nombre: *"Fern"*

Coste: 7 P.V.

Ritual y preparación: Mezclar con la infusión un mechón de pelo del brujo contra quien se lanza este hechizo.

Acólitos: 3

Efectos: Este hechizo no sólo evita que el mal de ojo caiga sobre una persona, sino que hace que quien lo padezca sea el brujo que lo ha lanzado.

Loa: Kadja-Bossu, Agau, Babka.

Nombre: *"Grano del paraíso"*

Coste: 6 P.V.

Ritual y preparación: Esta infusión debe ser bebida por la persona deseada.

Acólitos: 3

Efectos: Se trata de una infusión afrodisíaca. La persona que la bebe debe hacer una tirada sobre su VOL aplicando un -4. En caso de no superarla, inevitablemente dará rienda suelta a sus instintos, de lo que se aprovechará la persona que le haya dado a beber tal infusión. La duración es de dos horas.

Loa: Brigitte, La Balianne, Ezili-Freda-Dahomey.

Nombre: *"Mango"*

Coste: 6 P.V.

Ritual y preparación: La infusión debe ser tomada por la mujer embarazada.

Acólitos: 4

Efectos: Impiden la aparición de malformaciones en el feto y protege de las enfermedades hereditarias. Así mismo disminuye los dolores del parto y anula las posibles complicaciones.

Loa: Attibon, Legba, Dadal.

Nombre: *"Cola de serpiente"*

Coste: 6 P.V.

Ritual y preparación: La infusión debe ser tomada por la pareja.

Acólitos: 4

Efectos: La unión sexual que se realice inmediatamente después de tomar esta infusión tendrá descendencia segura pese a cualquier problema de infertilidad de alguno o ambos miembros de la pareja.

Loa: Attibon, Legba, Dadal.

Nombre: *"Salamandra"*

Coste: 6 P.V.

Ritual y preparación: La infusión debe ser tomada por la persona que desee aprovecharse del hechizo.

Acólitos: 5

Efectos: Otorga una resistencia total a los efectos del fuego durante un corto período de cinco minutos. La voluntad del sujeto deberá estar encaminada a un único objetivo (matar a su enemigo, rescatar a su prometida, localizar un objeto,...) de modo que cualquier interrupción en su labor que no sea causada por el fuego (la caída de una viga en llamas no se consideraría interrupción, pero sí la aparición de otra persona...) conllevará la ruptura del hechizo. Las ropas y otros objetos no compartirán la inmunidad al fuego.

Loa: Agassou, Kadja-Bossu.

Nombre: *"Compañero"*

Coste: 7 P.V.

Ritual y preparación: La infusión debe ser tomada por el hechicero.

Acólitos: 5

Efectos: El hechicero puede realizar una llamada a un animal cualquiera, dentro su ámbito de visión, e impartirle una orden sencilla (una sola palabra, puede ir acompañada de un gesto: "llévame"," atácale", "mátalos"... son aceptables) que el animal cumplirá con su mejor intención, pero de modo literal. Serpientes y arañas venenosas entran dentro del ámbito de este hechizo. El hechizo puede realizarse y, una vez el hechicero cuente con el animal deseado, conducirlo hasta el lugar apropiado, donde se le dará la orden oportuna. El control sobre el animal dura una hora antes de recibir la orden y, tras ella, hasta su cumplimiento o su muerte.

Loa: Kadja-Bossu.

Nombre: *"Zombi"*

Coste: 12 P.V.

Ritual y preparación: La infu-

sión debe ser tomada por la víctima del hechizo, suponemos que no voluntariamente.

Acólitos: 10

Efectos: El ritual de la creación de zombies conlleva la obligada ingestión de la pócima durante varios días; en cada uno de ellos la víctima deberá superar una tirada de VOL a -2. Si la supera, no le ocurrirá nada; si no, perderá un nivel de dicha característica... de forma permanente y su próxima tirada se realizará sobre la nueva cifra. Al finalizar el proceso (cuando VOL llega a 0), la víctima se ha convertido en un cascarón vacío, desprovisto por completo de voluntad y sujeto enteramente a las órdenes del brujo. Su inteligencia habrá desaparecido, así como todos sus conocimientos intelectuales. El zombi es todavía capaz de realizar diversas tareas (¡como tripular un barco o luchar!), pero será incapaz de hablar. Una persona sometida a este tratamiento no pierde reflejos o velocidad, únicamente puede engañar a los ojos de un observador ajeno a la situación debido a que el zombi, al carecer por completo de iniciativa, no tomará ninguna decisión ni emprenderá acción alguna sin la pertinente orden de su amo.

Las órdenes dadas a un zombi deben ser sencillas, de una sola frase. No resultan buenos especialistas, pero sí unos excelentes criados o guardianes. Esta es la venganza preferida de los hungans o mambos. Una persona sometida a este hechizo jamás se recuperará; si el proceso se interrumpe antes de la zombificación final, la víctima quedará libre, pero jamás recuperará la VOL perdida (excepto como parte del proceso habitual de desarrollo de los personajes, con los puntos de experiencia que puedan ganar). La pérdida de VOL más allá de los niveles considerados humanos (5 en adelante) significa que el cerebro de la víctima ha quedado irremisiblemente dañado y permanecerá sumida en ese estado terroríficamente infantil durante el resto de sus días.

En combate, uno de estos zombis ignorará todas las tiradas que deba realizar en orden a su obtención de heridas (VOL o Coraje). Sólo cuando los puntos de daño lleguen al máximo de 50, dejará de existir. No se debe olvidar que, pese a su apariencia, son seres todavía vivos y a los que puede afectar la pérdida de un ojo, de un miembro, etc.

Loa: Agau, Babka.

Nombre: *"Luz en las tinieblas"*

Coste: 9 P.V.

Ritual y preparación: La infusión debe ser introducida en la boca del cadáver.

Acólitos: 8

Efectos: Permite la realización de una pregunta sencilla, que pueda ser respondida mediante un mero "sí" o "no" a un cadáver reciente (que no lleve más de una semana muerto y conserve la cabeza más o menos entera), sobre cualquier materia que el difunto pudiese conocer en vida.

Loa: Babka.

Nombre: *"Resurrección"*

Coste: 12 P.V.

Ritual y preparación: La infusión debe ser introducida en la boca del cadáver.

Acólitos: 10

Efectos: Permite la reanimación de un cadáver que no lleve más de una semana muerto. El difunto pasará a depender completamente del hechicero. estos cadáveres reanimados retienen aquellos conocimientos sencillos que tuviesen en vida, pudiendo actuar como criados o guardianes. En general se comportan exactamente igual que los vivos zombificados; incluso su proceso de corrupción queda más o menos detenido, aunque estos zombis no son capaces de permanecer en pie durante más de un año.

Estos zombis son fácilmente reconocibles porque suelen ir ataviados tal y como fueron enterrados: con ropas cosidas entre sí, no abotonadas; con las mandíbulas sujetas por un pañuelo anudado y los bolsillos del traje desgarrados. Carecen de la capacidad del habla y apenas recuerdan nada de su existencia como vivos. Tampoco sangran cuando son heridos. En combate ignoran cualquier tipo de herida hasta llegar a los 50 puntos de daño, aunque se les corte la cabeza o cualquier otro miembro.

Si son obligados a ingerir cualquier alimento salado, recuperarán la conciencia de quiénes son así como de lo que son en realidad, cayendo en un estado de completa desesperación en el que reclamarán la muerte verdadera y definitiva (ellos mismos no son capaces de darse muerte); si esto ocurriera, habrán quedado fuera de la influencia del hechicero que los reanimara, pero su único objetivo a partir de entonces será morir de una vez por todas. Un zombi que ha recuperado la consciencia no puede volver a ser reanimado tras su segunda muerte. Los vivos convertidos en zombis no pueden ser "despertados" haciéndoles comer alimentos con sal.

Loa: Babka.

Nota : *A continuación te ofrecemos los posibles modificadores que se pueden aplicar a la hora de realizar un conjuro.*

- Por cada P.V. de más utilizado, se añada un +1 a la VOL del sacerdote.

- Por cada ingrediente que no se posea para el hechizo se restará un -2 a la VOL; los ingredientes que hacen referencia a partes del cuerpo de los afectados (uñas, pelo, etc.) siempre son imprescindibles. El incienso base también lo es.

-Un sacrificio humano añade +2 a la voluntad del hechicero, ulteriores sacrificios pueden llegar a aumentar hasta un total de +2 (uno por cada víctima además de la primera) el favor divino del loa.

Muñecas

Las muñecas del vudú son poco más que una representación de una persona con mayor o menor parecido respecto del original. Estos instrumentos se fabrican con diversos materiales, aunque los más básicos son la manteca, la miga de pan y la cera. Además, estos materiales deben combinarse con algo que pertenezca a la persona enemiga, como restos de uñas, cabellos, ropa, etc. Naturalmente, no es la muñeca la que provoca el maleficio, sino que simplemente actúa como un transmisor del poder del brujo. Para que el maleficio tenga efecto, el personaje deberá gastar 10 P.V., para cualquier tipo de maleficio. Además, durante la construcción de la muñeca, deberá sacrificar un gallo blanco o un conejo y empaparse el rostro con su sangre. Por último la muñeca debe ser cosida con hilo de algodón y se lanzará el maleficio mientras se clavan agujas en las zonas vitales.

La persona objetivo de tal práctica deberá superar entonces una tirada de VOL + Coraje con un grado de dificultad milagroso, -10. Si lo consigue, la muñeca habrá quedado destruida y todos los restos corporales de la víctima (las uñas, pelo, etc., a que hacíamos antes referencia) en poder del brujo perderán su efectividad. La única posibilidad que tiene el brujo de repetir el hechizo es conseguir, **directamente,** nuevos restos de la víctima (es decir, que no vale comprárselos a ningún intermediario; él mismo deberá obtener nuevos mechones, uñas...).

Los efectos del maleficio serán similares a los del hechizo conocido como *"Achicoria";* pero siempre del grado máximo: la víctima sufre una penalización sobre cualquiera de sus características (una, a elegir por el hechicero) equivalente a la mitad de sus niveles originarios. El hechizo va tomando fuerza paulatinamente, día a día, comenzando con terribles sueños y pesadillas que van aumentando su carácter ominoso y portador de oscuros presagios. La penalización irá aumentando sus efectos, desde -1 el primer día, acumulando un nivel más diariamente. Todo esto va acompañado de dolores, sensaciones molestas como de pinchazos y la imposibilidad completa y total de mantener relaciones sexuales, descansar o dormir mientras dure el hechizo. En resumen: además de los efectos propios de la maldición, la víctima no conocerá la paz, (elimina también la posibilidad de maniobras tales como concentrarse o apuntar).

Creación de nuevos hechizos

Si así lo deseas porque lo estimas conveniente para el desarrollo de la partida, puedes inventarte nuevos hechizos, todos los que desees, con las limitaciones lógicas... ¡de que en principio esto no es un juego fantástico, basado en la magia! Así, un hungan dotado del poder de lanzar bolas de fuego será tan improbable y animarará a tus jugadores a abandonar la mesa de juego tanto como una mambo capaz de contactar con esas extrañas criaturas medio pez que viven en ciudades bajo el agua. ¿O tal vez no? La decisión final es tuya y la creación de nuevos hechizos no debería causarte ningún problema. Como siempre: ¡adelante!

Creación de un hechicero vudú y proceso de aprendizaje

Los personajes dotados de poderes vudú, hungans o mambos, se crean como cualquier otro personaje. Evidentemente, su característica más importante es la VOL. Aparte de eso, deberán cumplir los requisitos exigidos a los sacerdotes (habilidades + estatus) y adquirir sus conocimientos mágicos de acuerdo con las siguientes equivalencias:

-Cada uno de los caminos (el de los inciensos o el de las hierbas) cuesta 25 puntos y ofrece, como ya se ha explicado, el conocimiento necesario para elaborar los ingredientes que serán utilizados.

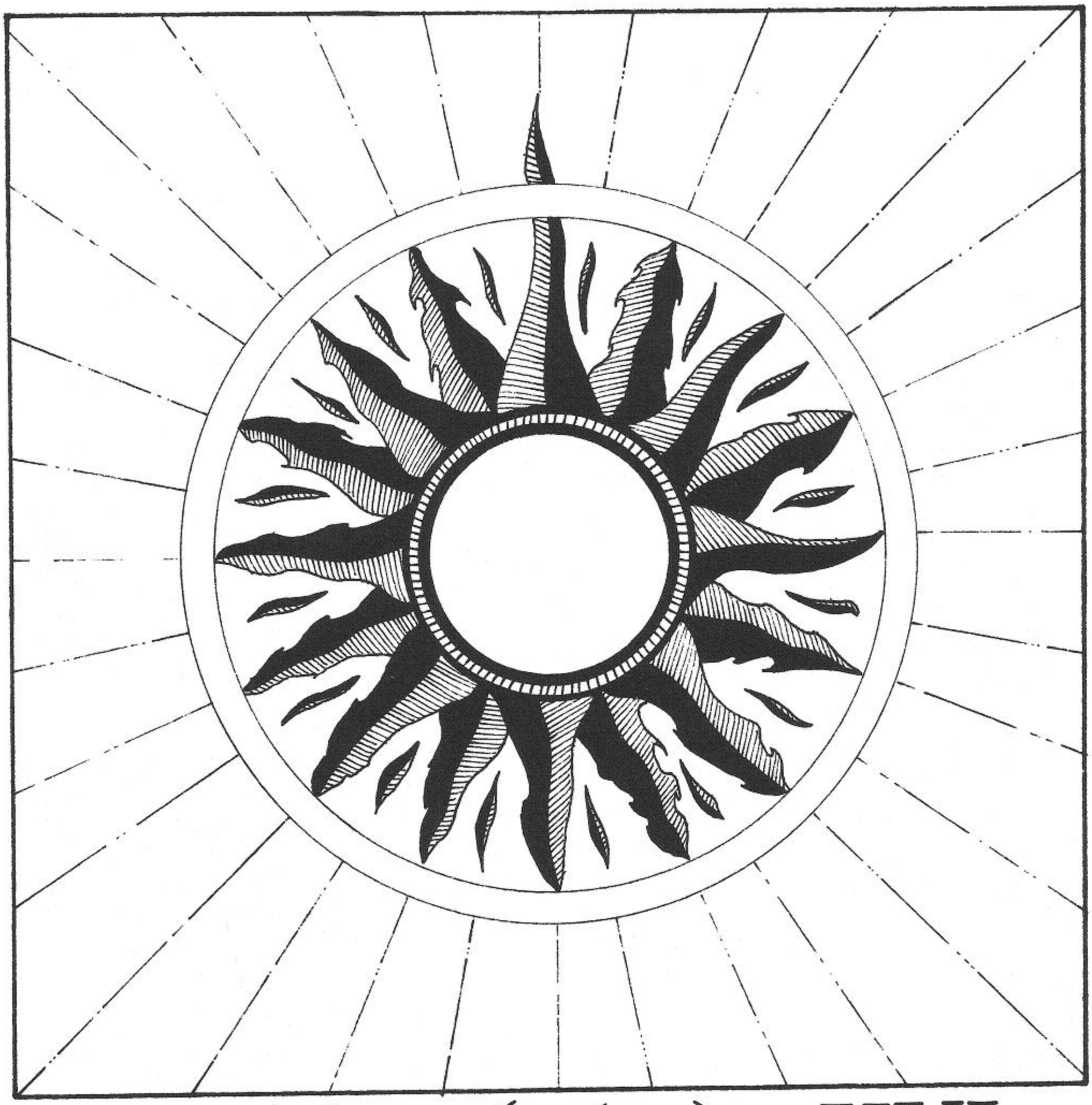
-Cada uno de los hechizos, que sólo puede aprenderse mediante la transmisión oral por parte de otro hungan o mambo, cuesta otros 25 puntos. El estudio del ritual necesario para cada hechizo exige al menos tres meses de duro aprendizaje.

-Conocer uno por uno a los loas, su tratamiento correcto, forma de contactar con él, ceremonias adecuadas y carácter personal, demanda 25 puntos más por cada uno de estos dioses que se desee conocer. La desventaja de no conocer a un loa es evidente: no puede ser invocado durante la realización de un hechizo.

Como se ve, crear a un personaje vuduísta resulta un proceso largo y excesivamente duro. La adquisición de un nuevo hechizo requiere invertir en él 25 puntos de experiencia y al menos tres meses de duros esfuerzos, además de exigir la cooperación del hechicero que deba enseñar el nuevo ritual.

Los jugadores que deseen interpretar indios dotados de poderes mágicos pueden seguir estas recomendaciones, improvisar a gran escala (con el permiso y el apoyo del D.J.) o cambiar de juego.





ROSETON (solar) s. XVI

El Juego
La Experiencia y la Fama

Como ya dijimos en los primeros capítulos de **¡Piratas!,** en los juegos de rol no existen conceptos tales como *victoria* o *derrota.* Por lo tanto, al igual que en la vida real, no tiene mucho sentido decir tras una partida: *"hoy hemos ganado"*. Las victorias no suelen ser absolutas; mañana habrá que seguir en la brecha y *quien a hierro mata, a hierro muere.*

No obstante, hay formas de *hacer las cosas bien* o *hacerlas mal* sin que se trate exactamente de ganar o perder. ¿Cómo se determina esto? Si nunca antes has jugado a un juego de rol, todo esto puede parecerte un poco nebuloso; pero, en realidad, es algo tremendamente simple.

Un personaje puede obtener múltiples ventajas a lo largo de una partida: puede ganar dinero, hacer amigos importantes que puedan ayudarle, lograr fama y reputación, etc. Todo aquello que un P.J. pueda lograr y que en la vida real se consideraría beneficioso será una "pequeña victoria" en una partida de **¡Piratas!**

¿Y si lo haces *mal?* Un personaje puede ser herido, incluso morir, quedar arruinado, ganarse enemigos, quedar en ridículo ante sus compañeros, etc.

Pero hay una medida mucho más concreta del éxito de los personajes durante las partidas: los **Puntos de Experiencia,** en adelante P.X.

Los Puntos de Experiencia

Los Puntos de Experiencia son una cifra abstracta. El D.J. decide cuántos ganarán los personajes tras cada sesión de juego. Los jugadores, entre aventura y aventura (y no entre sesión de juego y sesión de juego), podrán gastar los P.X. en mejorar sus características y habilidades o deshacerse de desventajas. A todos los efectos, los P.X. sirven exactamente para lo mismo que los puntos de creación de que disponíamos para crear nuestro personaje y se emplean de la misma forma que aquellos.

Será el D.J., como ya hemos dicho, quien decida cuántos P.X. recibe cada jugador. No todos ellos tienen por qué obtener necesariamente la misma cantidad. El reparto de los P.X. se hará al final de cada sesión de juego (aunque no pueden emplearse hasta el final de la aventura, excepto si nos hallamos inmersos en una larga campaña, en ese caso el reparto se hará entre módulo y módulo). La palabra del D.J., como siempre, es inapelable.

Calculando los P.X.

Como ya hemos dicho, esta labor queda en manos del D.J. La cantidad media "a entregar" será alrededor de 3 por sesión de juego, con algunas modificaciones según lo indicado de manera orientativa en la **Tabla de Experiencia.**

En última instancia, el cálculo de P.X. que reciba cada personaje es un tanto subjetivo; depende de la opinión del D.J. En general se tendrán en cuenta los siguientes factores a la hora de otorgar P.X.:

-Las buenas (o malas) ideas que haya tenido el personaje, siendo tolerante en el caso de que, en la práctica, algunas hayan fallado.

-La buena voluntad del personaje, es decir, lo mucho o lo poco que se ha preocupado por ayudar al grupo.

-Lo bien que haya jugado el jugador o, lo que es lo mismo, la *calidad* de su representación: lo bien que se haya metido en la piel de su personaje.

-Los diversos éxitos del jugador, su grado de colaboración para que la partida llegara a buen fin o acabase en desastre. No tengas en cuanta los fallos de las tiradas, eso no depende del jugador; pero sí deberás tomar en consideración su posible cabezonería, individua-

Tabla de Experiencia

Hechos	P.E.
Los P.J. han cumplido plenamente sus objetivos para este módulo	+3
Los P.J. han cumplido sus objetivos para este módulo, pero sólo parcialmente	+2
La aventura ha fracasado	-2
La aventura ha fracasado estrepitosamente	-3
El personaje ha elaborado un buen plan	+1
El personaje ha aportado un montón de ideas brillantes	+2
El personaje se ha dejado llevar y no ha aportado nada	0
El jugador ha destrozado un buen plan	-2
El jugador ha representado correctamente a su personaje	+1
El jugador ha representado a su personaje de forma excelente	+2
El jugador no ha sido capaz de representar a su personaje	0
El jugaor se ha dedicado a incordiar durante toda la partida	-2
El jugador ha sido un auténtico tormento	Mátalo

Niveles de Fama

Nivel	Puntos	Nivel	Puntos
2	1-5	12	51-55
3	6-10	13	56-60
4	11-15	14	61-65
5	16-20	15	66-70
6	21-25	16	71-75
7	26-30	17	76-80
8	31-35	18	81-85
9	36-40	19	86-90
10	41-45	20	91+
11	46-50		

lismo estúpido (de los que ponen en peligro el desarrollo del juego) e irreflexión supina.

Recomendamos no superar los 5 P.X. como cantidad máxima por sesión de juego; eso supondría haber aportado buenas ideas, colaborar con el resto de los jugadores, representar convenientemente su papel y obtener algún que otro éxito en acciones importantes para el desarrollo de la aventura. La última sesión de cada aventura reviste una importancia especial y puede superarse esta cifra si lo estimas conveniente.

No existe la posibilidad de que ningún jugador acabe la sesión y reciba una cantidad negativa de puntos. En caso de que todos o alguno de tus jugadores no se hayan mantenido a la altura de las circunstancias, otórgales 0 P.X. Si la situación se repite, cambia tus planteamientos o elige otro grupo de jugadores (es una decisión difícil, pero el asunto depende por completo de ti).

Recuerda también que los posibles beneficios que puedan lograr a lo largo de la partida (doblones, equipo, títulos de nobleza, rango militar, etc), lo mismo que las posibles desventajas (mutilaciones, fobias, enemigos, etc.) no cuentan con respecto al cómputo final de P.X., sino que son algo aparte por completo.

Los puntos de Coraje

Hemos hablado sobre ellos un poco más atrás; en este apartado tan sólo nos queda decir que los Puntos de Coraje se reparten a lo largo del módulo y siempre que se den las siguientes condiciones: el personaje ha efectuado un gesto heroico asombroso, ha obtenido un éxito crítico (evidentemente, sin la ayuda de P. Cor. alguno), ha realizado algún tipo de genialidad o ha conseguido sorprenderte (de forma positiva, claro). En ese preciso instante le premiarás con un P. Cor. adicional; deberás tener en cuenta que ningún personaje puede superar el techo de su nivel de Coraje. Es la cifra de esta característica secundaria la que marca el número máximo de P. Cor.

Realizar este tipo de gestos, aún cuando uno no vaya a verse premiado con más P. Cor. no es un gesto estéril, el jugador representa bien su papel y será recompensado con P.X. al final de la sesión.

Los puntos de Fama

Y, para acabar con este apartado dedicado a las recompensas, hablaremos de los Puntos de Fama o P.F. Los jugadores, dependiendo del tipo de actividad a la que se dediquen y de su grado de éxito en ella, pueden verse favorecidos (o maldecidos, depende) por el reconocimiento de las gentes. Pueden gozar de la ventaja que supone llegar a una nueva ciudad y observar cómo su fama les precede, cómo son respetados y admirados por ella... o cómo una escuadra de barcos del rey les busca sin cesar para destruirles. También tenemos el grado intermedio (y desesperanzador) de:

-"¿El Corsario qué...?".

La fama no depende directamente de los deseos de los jugadores; puede que pretendan ganarla desesperadamente y nunca lo consigan o que, por mero descuido, acaben siendo conocidos por numerosas personas. Los Puntos de Fama se conceden de una manera muy parecida a los Puntos de Experiencia, con algunas salvedades:

-Los P.F. serán otorgados por el D.J. a cada jugador (o quizás más bien a todo el grupo completo) siempre que estos cometan un acto que, a juicio del D.J., llegará a tener cierta publicidad y repercusiones.

De este modo, si los personajes abordan un buque mercante y dejan testigos, probablemente todos hablen sobre el hecho; si uno de ellos se bate en duelo, el hecho será comentado por la sociedad del lugar; el hundimiento de una fragata les valdrá el reconocimiento de los demás marinos y el odio de las autoridades.

-Estos P.F. no se otorgan al finalizar la partida, sino al ocurrir el hecho concreto; si la hazaña gozaba de la suficiente entidad, en el plazo de un mes será conocida en todo el ámbito del Caribe, al menos en las ciudades más grandes.

-Los personajes pueden conocer la cantidad de P.F. que les reporta un hecho concreto, pero no deberían conocer la cantidad total de su fama, sino una aproximación.

Evidentemente, un sistema que pretenda medir la fama de los personajes en un momento dado tiene que resultar tremendamente subjetivo; pero dado que en realidad sus efectos son más para "crear ambiente" que para otra cosa, tampoco nos parece que eso constituya un grave defecto. Para representar los efectos de la fama, el hecho de que las personas te reconozcan o hayan oído hablar de ti, emplearemos una escala que va del 2 al 20. Lo adivinaste, se trata de los resultados que pueden lograrse arrojando 2D10 y sumando sus resultados. El 2 sería el límite inferior y el 20 el superior, a cada cifra de esa escala la denominaremos **nivel de fama** y cada nivel comprenderá 5 puntos.

Nota: *ya habrás comprobado que un sistema o tabla que utilice 2D10 sumados, no como percentil, no conlleva la misma dificultad para cada uno de los niveles y aquí estamos otorgando el mismo valor (5 puntos) a cada uno de ellos. La razón es que nuestro deseo es simplemente ofrecerte una herramienta sencilla (que, si quieres, puede considerarse que se encuentra fuera del sistema general de juego) sobre la que improvisar, sin más pretensiones.*

Según esto, el primer nivel (recuerda: el 2) iría desde 1 a 5 puntos; el segundo (el 3), de 6 a 10; el tercero (el 4), de 11 a 15 y así sucesivamente. Incluimos una tabla de correspondencia entre niveles y puntos para que le eches un rápido vistazo cuando la necesites. Para saber si un personaje es reconocido (en esta época, dada la carencia de medios audiovisuales, saber si se ha oído hablar de él), el D.J. puede lanzar 2D10 por cada P.N.J. o grupo de ellos; si la cifra es igual o inferior al nivel de fama del grupo o de la persona en concreto, habrán oído hablar de ellos, puede que la décima parte de esas personas incluso les conozca de vista.

La reacción ante una persona famosa varía radicalmente según en qué ambiente nos estemos moviendo. Para un noble, dentro de la sociedad de su propio país, esto funciona de una manera muy parecida al estatus; para un pirata resultará beneficioso en su propio medio ser reconocido, de cara a los marineros de la zona, posibles candidatos a su tripulación, también frente a posibles presas (los buques mercantes se rendían nada más ver el pabellón negro de *Barbanegra*)... y sumamente perjudicial frente a la marina real o los guardacostas de cualquier nación enemiga.

El reconocimiento se verá ampliado, también dependiendo del control del D.J., si los personajes utilizan algún tipo de signo distintivo (si emplean una bandera pirata personalizada, mejor que mejor) o llaman ellos mismo tanto la atención que su simple descripción puede acarrearles el reconocimiento casi automático (por ejemplo, nadie dejaría de reparar en un grupo de aventureros compuesto únicamente y exclusivamente por mujeres). Entre quienes reconozcan a los personajes pueden darse distintas reacciones, favorables unas, hostiles otras. El simple hecho de fondear en un puerto puede convertirse en el inicio de una aventura... de hecho, así sucedían las cosas.

La fama también puede ser utilizada de manera completamente espuria por simples advenedizos. ¿Quién me dice que ese barco pirata es realmente el de *Barbanegra?* Un buen inicio para una aventura puede consistir en la aparición de un doble que se aprovecha de la buena o mala fama de alguno de los personajes o de todo el grupo, suplantándoles y acarreando sobre ellos innumerables contratiempos.

Los niveles de fama irán creciendo de manera pareja a la experiencia de los jugadores, a no ser que se tomen muy en serio su papel de misteriosos y precavidos... incluso así, se acabará hablando de ellos. Por otra parte, la fama requiere su tiempo, ningún jugador puede esperar que su personaje se haga famoso de la noche a la mañana. A decir verdad, ni siquiera es recomendable.

¿Cómo se otorgan los Puntos de Fama?

Bien, ya hemos dicho para qué sirven y cuándo se otorgan, ahora nos queda esbozar un sistema de comparación para que los personajes puedan irlos sumando a su fama personal o de grupo.

Para comenzar, el D.J. deberá tener en cuanta si cada hazaña o resultado obtenido por los jugadores merecerá que se hable de él. Desde luego, librar un duelo y ganarlo; rescatar a la hija del gobernador de... sí, de Maracaibo o hundir el buque insignia de la flota inglesa en el Caribe conllevará que se hable de sus protagonistas durante meses. No así un resfriado, sufrir el ataque de un tiburón o caerse por las escaleras de una posada.

Otro punto a tener en cuenta es si existen testigos del hecho, si alguien va a contarlo por ahí. Además, dependiendo de la importancia del tema, éste será conocido o ignorado por completo en cuanto nos alejemos de la zona.

Las administraciones de las distintas compañías mercantiles y las flotas de guerra de cada nación, mantienen registros muy precisos y puestos al día (cada dos semanas) sobre los barcos asaltados en cada momento por los piratas, señalan-

do en ellos todas las circunstancias que puedan servirles para atrapar a los culpables.

Un baremo aproximativo sobre el valor en P.F. de cada acción puede ser el que facilitamos en la **Tabla de Fama,** puedes alterar estas puntuaciones tanto como gustes, no te aferres mecánicamente a esta tabla porque sería imposible que recogiese todas y cada una de las posibles acciones. Diversas calificaciones son acumulables para varios hechos (así, saquear Panamá implica combates, ostentación de valor, regresar cargado de tesoro de una expedición, etc.), puedes sumarlos todos ellos, pero te aconsejamos que no otorgues más de 5 P.F. por vez. Tus jugadores deberían recordar que el destino un pirata, cuando llega a convertirse en una verdadera molestia, es siempre ser cazado como un perro por diversas marinas reales. Siguiendo una media de 10 P.F. por aventura, en cinco aventuras completas, un personaje habrá alcanzado el nivel 11, que va de los 46 a lo 50 puntos de fama. Esto significa que en cinco aventuras, casi la mitad del Caribe habrá oído hablar de él... no está mal.

Claro, que esa situación se refiere a condiciones ideales. No existen Puntos de Fama negativos, sino únicamente diversas reacciones ante una misma fama; si lo deseas, puedes también incluir modificadores negativos a cada nivel para hacer más difícil un posible reconocimiento si piensas que la situación no lo justifica (por ejemplo, entre los indios de una isla no colonizada).

Volvemos a indicarte, para concluir, que la lista podría prolongarse hasta el infinito. Si este apartado te causa problemas, olvídate de las reglas, sólo deberían servirte para ofrecerte una base sobre la que improvisar y no sólo en este caso.



Tabla de Fama

Acciones	P.F.
Batirse en duelo	+1
Realizar pública ostentación de fortuna	+1
Realizar pública ostentación de valor	+1
Realizar algún tipo de hecho que afecte a una aldea	+1
Realizar algún tipo de hecho que afecte a un pueblo	+2
Realizar algún tipo de hecho que afecte a una ciudad	+3
Realizar algún tipo de hecho que afecte a una gran ciudad o todo un territorio	+5
Asaltar un buque pequeño	+1
Asaltar un buque mercante o entablar combate con un navío de guerra	+3
Realizar algún tipo de hecho que implique a una persona de la nobleza	+1/Estatus
Regresar victorioso de un expedición	+3
Regresar victorioso y cargado de tesoro de un expedición	+5
Realizar un exhibición de maestría o extrema habilidad en cualqueir campo	+3 a +5
Dirigir más de 100 hombres en combate con resultados gloriosos	+2
Dirigir más de 200 hombres en combate con resultados gloriosos	+3
Dirigir más de 500 hombres en combate con resultados gloriosos	+5
Exhibir una apariencia o comportamiento totalmente insólito o excéntrico, al modo de Barbanegra o el Olonés	+2/mes
Realizar una exhibición insólita y desmedida de un sentimiento, emoción o rasgo personal (una masacre, perdonar a un enemigo, renunciar a un tesoro por amor, etc.)	+3 a +5
Ser una de las partes integrantes de un vengaza pública, conocida y aún no consumada	+2
Llevar a cabo un venganza pública y conocida o evitar que se ejerciera sobre uno mismo	+2
Realizar un hazaña de las que sólo se consiguen una vez en la vida, con el saqueo de Panamá o la captura de la flota de la plata	+40

El Juego

Algunos consejos

Si estás leyendo estas líneas y has tomado la decisión de convertirte en D.J. de **¡Piratas!,** enhorabuena, has tomado la decisión correcta. Todavía tienes que terminar este libro (en el que, como ya habrás reparado, no existen partes dedicadas a los jugadores o a los D.J.), pero la Gloria te espera a la vuelta de la esquina.

La primera tarea de un D.J. es la de servir de árbitro en la aplicación de las reglas (aunque probablemente no sea la más importante dentro de tus muchas funciones dentro de una partida). Generalmente bastará con que apliques las reglas tal y como aparecen en el libro, aunque tienes todas nuestras bendiciones si, para mantener el ritmo de la partida, te olvidas deliberadamente de alguna de ellas. Pero hay algunos elementos que van a depender de tu sentido común. Por ejemplo, los grados de dificultad de las tiradas.

En muchas situaciones será inevitable que el grado de dificultad de una tirada quede supeditado a la subjetividad del director. La mayor parte de las veces que rueden los 2D10 será para realizar acciones que no aparecen en ninguna tabla. Vamos a ver en más detalle lo que representa cada grado de dificultad, basándote en nuestra explicación podrás decidir durante las partidas. No es tan complicado como parece; al igual que en tantas otras cosas, la experiencia en este campo se consigue mediante "horas de vuelo".

Te ofrecemos a continuación la explicación de esos grados de dificultad que tú te encargarás de concretar:

TRIVIAL +5
BASICO +4

Las dificultades mínimas. En principio, un personaje debería superar una tirada con cualquiera de estos grados de dificultad para realizar cualquier acción, pero ralentizaría demasiado el juego. Suponen más una simple ayuda que otra cosa; pero pueden resultar muy interesantes cuando te interese saber si un personaje falla realmente esa tirada tan ridículamente fácil.

Ejemplos: *saber que las velas sirven para impulsar un barco; abrir una puerta no cerrada con llave, pero con la cerradura oxidada; que un compañero acepte tu invitación a una pipa (el amigo fuma); distinguir una gallina de un manatí; ver a alguien sangrando a borbotones y tener motivos para exclamar: "vaya, parece que te han herido".*

MUY FACIL +3
FACIL +2
SENCILLO +1

Se utilizan en aquellas acciones en las que no habría posibilidad de fallo en situaciones normales. Imaginemos que el doctor Fleischmann desea abrir la cerradura de su bolsa de cuero, donde guarda cargada su pistola de tres cañones. Un simple mecanismo de cierre asegura el candado de bronce; pero ¿y si nuestro buen doctor está siendo perseguido por un grupo de energúmenos habitantes de Port Royal? ¿Y si no puede permitirse el lujo de que sus dedos resbalen inefectivamente sobre la cerradura? He aquí un ejemplo de acción de estos grados de dificultad. La probabilidad de

fallo existe y, como en el caso anterior, la concreción del nivel queda a tu elección.

Ejemplos: *encontrar el palo mayor en un barco; abrir sin llaves un candado pequeño (basta con una ganzúa y un poco de maña); que un marinero desconocido (y pidiéndolo con amabilidad) te dé fuego para la pipa (existían mecheros en la época, solían ser de pedernal y acero, empleando yesca como combustible); distinguir una cabra de una vaca ("es que somos gente de mar"); diagnosticar una rotura de hueso.*

NORMAL 0

Representa una complejidad un poco mayor. La mayor parte de las tiradas tendrán esta dificultad. Se trata de acciones que, con un mínimo de esfuerzo, están al alcance de cualquiera. O casi.

Ejemplos: *realizar sencillas tareas tensando cabos a bordo de un barco; abrir sin llaves la cerradura de un cofre; que un marinero desconocido, pidiéndolo con amabilidad, te ayude a arrastrar tu petate; distinguir una serpiente venenosa de una inofensiva; extraer una muela.*

LIOSO -1
PROBLEMATICO -2
COMPLICADO -3
MUY COMPLICADO -4

Representan diverso grados de dificultad mayores a lo habitual. Para conseguir el éxito en una acción de este tipo precisas de un buen nivel de habilidad o de cierta cantidad de suerte.

Ejemplos: *realizar las labores propias de un marinero en cubierta con mala mar y fuertes rachas de viento; abrir una caja fuerte de la época (arcones de hierro con buenas cerraduras); que, pidiéndolo con amabilidad, los marineros de un bote accedan a llevarte hasta tu barco; conocer el modo de reparar un reloj con figuras mecánicas, distinguir un objetivo con la luz de media tarde.*

DIFICIL -5
MUY DIFICIL -6
CASI IMPOSIBLE -7

El límite de dificultad en la vida diaria. Ahora será necesario tener, además de buena suerte, una excelente preparación. Incluso aquellos personajes con un elevado nivel de salida (15, por ejemplo) ven reducidas sus posibilidades a niveles realmente... inquietantes.

Ejemplos: *distinguir la procedencia de un hablante por su acento, entender el francés de los esclavos negros de Haití; abrir la caja de seguridad de un comerciante holandés; que el capitán de un barco mercante acceda a llevarte a Tortuga; realizar la correcta preparación del antídoto del curare; curar una infección generalizada.*

IMPOSIBLE -8
EXTREMO -9

Empezamos a hablar de hazañas. De salida, un personaje con un nivel inferior a 15 lo va a pasar ciertamente mal. Este tipo de acciones no es "imposible" en sentido estricto (si lo fuesen realmente no serviría de nada intentar la tirada). Lo que queremos decir al hablar de imposibilidad o de carácter extremo es que estas acciones quedan mucho más allá de las posibilidades de la gente normal. Pueden servir de perfecta excusa para comenzar a usar los Puntos de Coraje.

Ejemplos: *conseguir que un galeón atraviese un banco de coral sin sufrir daños; que un capitán desconocido te preste su barco; abrir la caja de seguridad de un comerciante holandés con una simple horquilla; descubrir las reglas de la higiene médica; reparar un cañón reventado con un simple martillo; combatir de noche o en un lugar con poca luz.*

MILAGROSO -10

Señoras, señores, acabamos de entrar en el verdadero ámbito reservado a los héroes. Lo difícil de entre lo difícil. De salida, si no se gastan Puntos de Coraje, casi, casi deberemos esperar el 2 directo. Las tiradas milagrosas están siempre para que los jugadores tengan siempre ese último recurso, por muy mal que vayan las cosas. En principio, tú no deberías proponer este nivel de dificultad, sino únicamente decir que aquello que intentan es absolutamente imposible. Si ellos te piden, ruegan y suplican como conviene a tu majestad... sea, llegó el momento para ellos de poner toda la carne en el asador y de diferenciar a los verdaderos héroes de los sucedáneos. Llegó el momento de una tirada con grado de dificultad MILAGROSO.

No es bueno abusar de este tipo de tiradas, los P. de Cor. no abundan precisamente

Tabla de Probabilidades

2d10	% Simple	% Total
2	1 %	1 %
3	2 %	3 %
4	3 %	6 %
5	4 %	10 %
6	5 %	15 %
7	6 %	21 %
8	7 %	28 %
9	8 %	36 %
10	9 %	45 %
11	10 %	55 %
12	9 %	64 %
13	8 %	72 %
14	7 %	79 %
15	6 %	85 %
16	5 %	90 %
17	4 %	94 %
18	3 %	97 %
19	2 %	99 %
20	1 %	100 %

Una comparación entre el sistema de 2D10 y los %

Si deseas calcular el porcentaje de éxito o fracaso de tus jugadores o de cualquier otro evento aleatorio, puedes emplear la **tabla de probabilidades,** en la que aparecen los porcentajes concretos de aparición de cada cifra (% simple) y de obtención de una tirada con un determinado nivel, de obtener esa cifra o una menor (% total).

Sobre los personajes

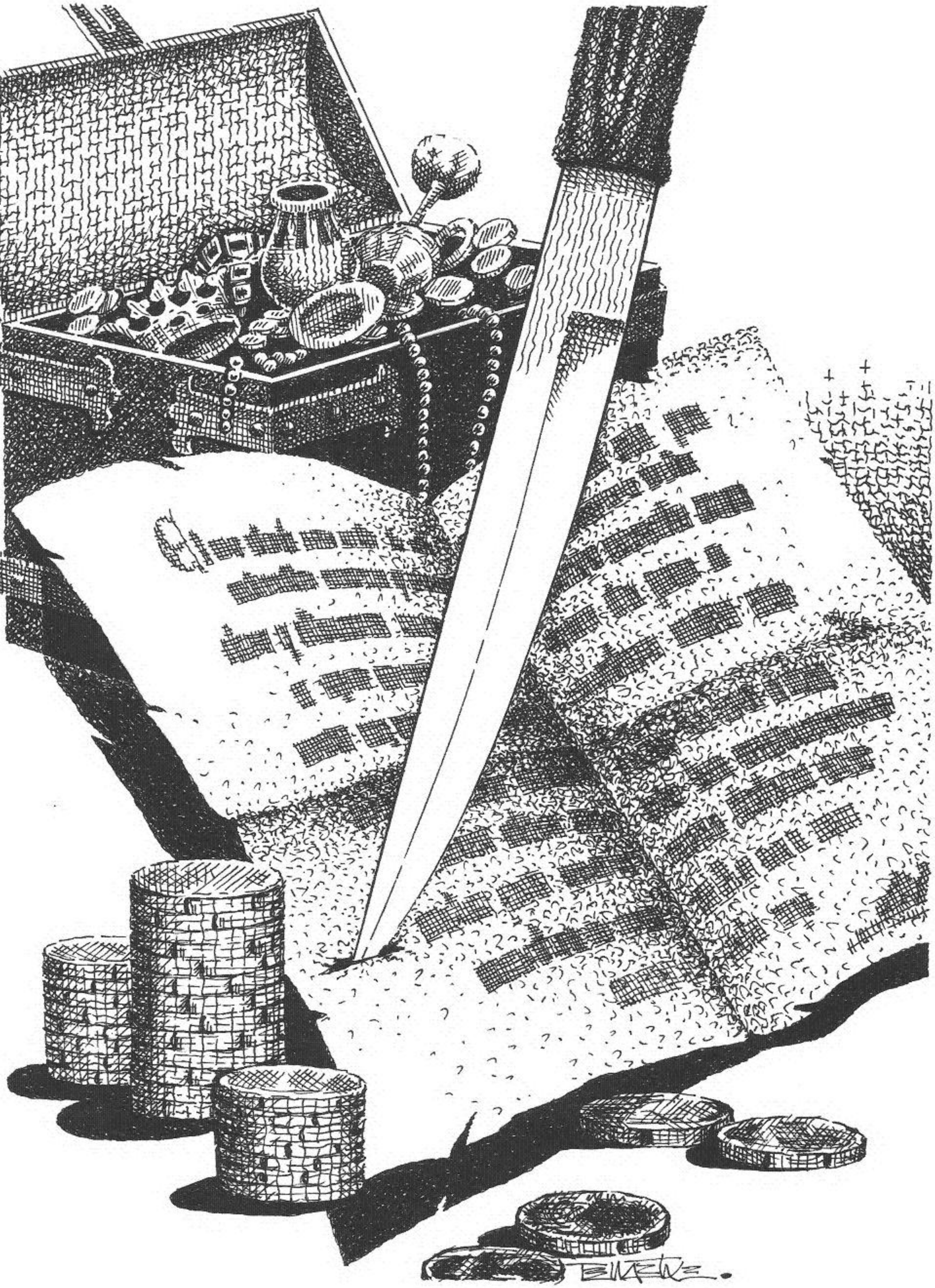
Ya has visto cómo, al principio de este capítulo, dividíamos a los personajes en varias categorías. Deberás tener en cuenta que incluso el nivel *escoria portuaria* excede en capacidades al humano medio; el nivel de *madera de héroe* es el propio de tal vez un 1% de la población, probablemente menos. *Héroes* son los individuos consagrados por sus hazañas, quizás uno de cada mil. Los *héroes de leyenda* surgen una vez cada siglo, todo el Caribe puede albergar a dos de ellos a la vez... y tal vez surjan problemas.

Sobre el dinero

El nivel inicial de riqueza de los jugadores será de 20 pesos, a no ser que tú decidas que la cantidad va a variar. Con ese dinero un personaje debe adquirir absolutamente todo lo que desee. Un problema que puede surgirte es que, al cabo de un par de aventuras, los personajes tienen ya tanto oro y plata que no saben qué hacer con ello. Existen diversos modos de solventar este problema: en primer lugar, la vida en las guaridas piratas no resulta nada fácil ni barata; en la realidad, los enormes botines que conseguían bastaban tan solo para dos o tres meses de esparcimiento. Adquirir un buen barco, invertir en negocios, comprar un título de nobleza o, simplemente, ser robados, son buenos métodos de controlar el exceso de riquezas.

En el caso de los barcos, si una tripulación pirata se empeña en navegar en una fragata capturada y emplear a fondo sus posibilidades... comenzarán a ser perseguidos por una escuadra a los pocos meses. Si los piratas tienen tanto éxito que organizan una flota, harían mejor en pasar a formar parte de la armada real de cualquier nación, antes de que todas ellas comiencen su persecución de manera conjunta y con todos los medios posibles.





Libro III

"... en pena de muerte natural (...) de la cual (cárcel) sean sacados todos cabalgando en asnos con albarda, atadas las manos e soga de esparto a la garganta, e con voz de pregonero publique los dichos delitos de la pena, e la pena que para ello se les da sean ahorcados e colgados en el rollo público o horca que huviere e para ellos se hiciere, quedando en ellos colgados por las gargantas por las dichas sogas, por manera que todos e cada uno de ellos mueran así muerte natural, y el dicho Domingo Gonchi sea e muera degollado con cuchillo, de manera que del todo se le corte e aparte la cabeza de su cuerpo, el cual esté así degollado e descabezado por tiempo y espacio de seis horas en la parte e lugar donde esta ejecución se hiciere, e los dichos sus consortes estén ahorcados en el rollo o horca en que murieron por tiempo y espacio de doce horas."

Sentencia dictada contra el pirata Domingo Gondi, capitán de la galeaza Crezen.



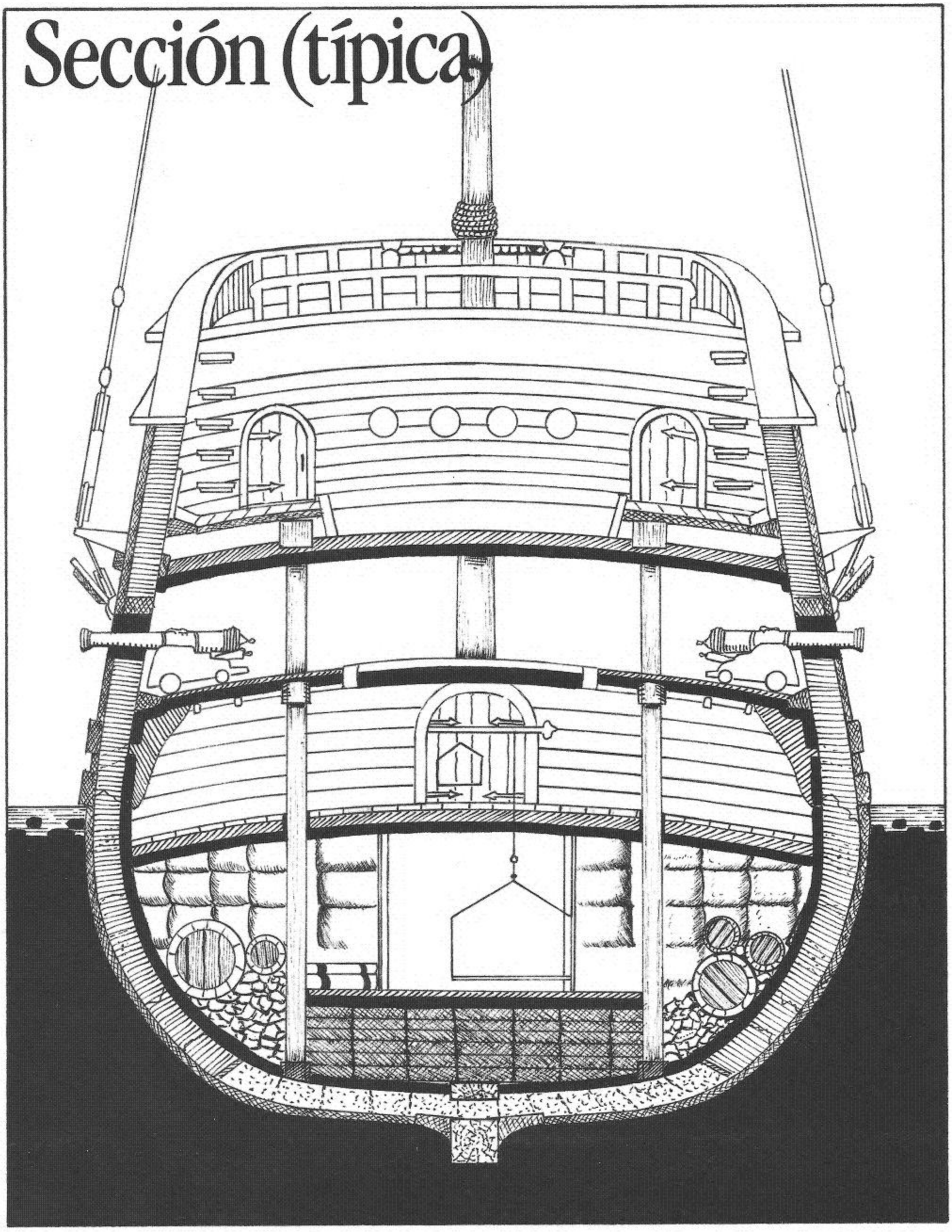
Cuaderno de Bitácora
Introducción

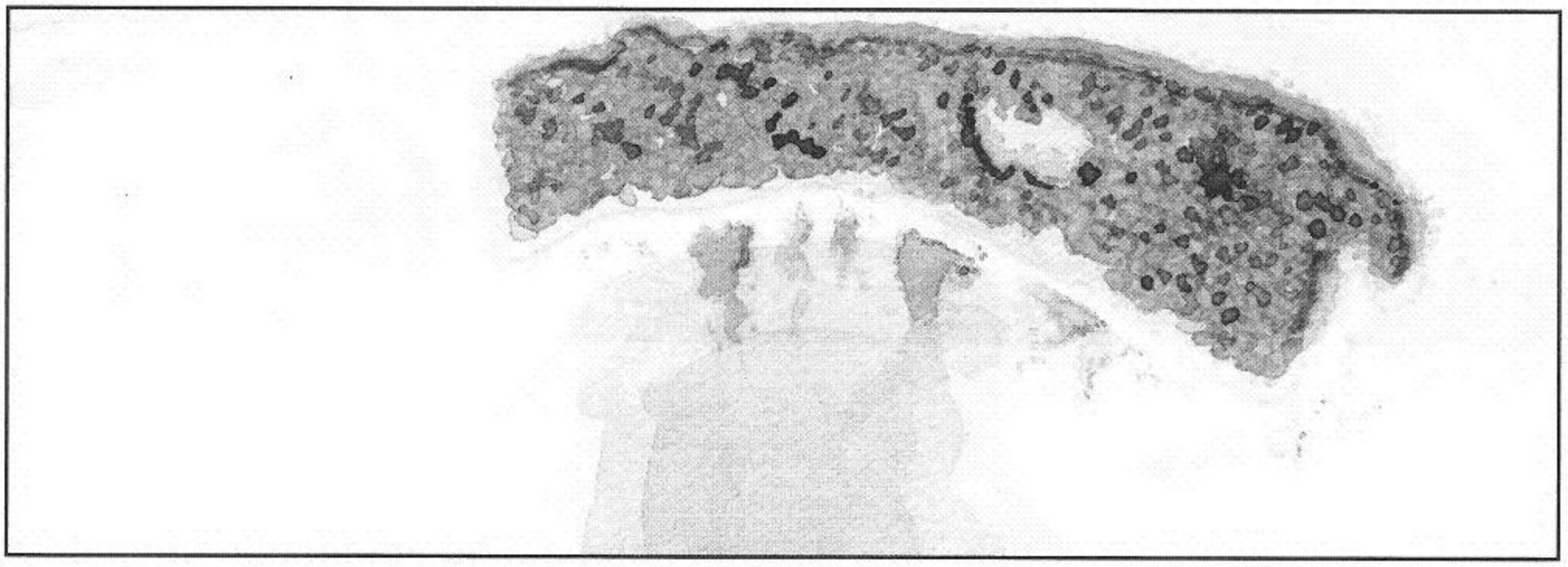
Un elemento consustancial a los propios piratas, su "herramienta de trabajo" podríamos decir, eran los navíos que utilizaban durante sus expediciones. Lo mismo ocurre con las armadas que operaban en la zona, garantizando la seguridad de sus colonias. Los comerciantes empleaban sus propios buques en las siempre arriesgadas operaciones de tráfico mercantil marítimo e idénticamente los exploradores, los colonos, etc. Constituye el medio de transporte más rápido y efectivo de la época, aunque no siempre el más seguro. Existen docenas y docenas de tipos de navío. En general, podemos decir que la función para la que son empleados genera una clase especial: así existen los buques de guerra o de carga. Los empleados para la navegación transatlántica difieren también de los que sólo surcan las aguas caribeñas y los buques ligeros, de poco calado, resultan completamente distintos a los enormes y poderosos barcos de guerra, verdaderas plataformas flotantes para la artillería.

En **¡Piratas!** utilizaremos los tipos básicos, los navíos más comunes y típicos; podríamos decir que los ejemplos de cada clase. A continuación vamos a ofrecerte una completa guía de navegación en el Caribe; si no entiendes demasiado sobre barcos de vela... ¡no te preocupes!, encontrarás todos los datos que necesitas conocer sobre los propios barcos, la vida a bordo, las técnicas de navegación, los combates navales y los abordajes. En efecto: para un estudio detallado de todos esos temas se necesitarían al menos un par de libros bastante más grandes que éste; pero como nos movemos dentro de un juego de rol, nos limitaremos a los aspectos esenciales para jugar, a los detalles que nos van a resultar verdaderamente necesarios.



Sección (típica)





Cuaderno de Bitácora

Barcos

Los navíos seleccionados fueron ampliamente utilizados durante toda la época; pero, especialmente, durante la edad dorada de la piratería, desde 1650 a 1700. Los cien años anteriores verían barcos más pequeños y con menos poder artillero; los veinte años desde el inicio del siglo XVIII hasta el final del período cubierto por este volumen asistirían a la definitiva desaparición de los galeones, pasados ya de moda y superados por los nuevos modelos, así como a innovaciones técnicas que mejorarían los ejemplares disponibles.

Una posible lista de navíos empleados en aguas caribeñas sería como sigue, comenzando por los más pequeños: pinazas, balandras, bergantines, filibotes, galeazas, mercantes, fragatas y galeones. Como embarcaciones menores tenemos: botes, balsas y canoas. La terminología de la época resulta completamente imposible de reconducir a un conjunto homogéneo de denominaciones, encontrándonos además con el problema de que, hasta algunos años después de la época final de este volumen, no existirán informes detallados sobre la construcción de los buques; si añadimos que resultaba práctica común fabricar o reformar dichos buques a medida de las necesidades de la ocasión... para concluir: las variaciones dentro de cada tipo de navío son casi infinitas.

Terminología náutica

Al final del volumen podrás encontrar un completo glosario sobre vocabulario y términos marineros. De momento, antes de presentar la descripción de cada navío, trataremos de explicar algunos de sus elementos característicos. Estos mismos datos, resumidos, serán los que aparezcan en la tabla de navíos.

a) Calado y borda libre. Quilla.. Proa y Popa. Babor y Estribor

Calado es la distancia que media entre la parte inferior de la quilla y la línea de flotación del buque. Ya puestos, *quilla* es la pieza central e inferior de un buque, que lo recorre de proa a popa. *Proa* es la parte delantera del buque, *popa* la trasera; *babor* su lado izquierdo y *estribor* el derecho. La *borda* es la parte superior del costado de un buque, a veces se usa el término *regala* como sinónimo; *borda libre* es la distancia entre la línea de flotación y la cubierta principal.

El calado aparece expresado en la tabla mediante una serie de cifras. Por ejemplo, -3 significa que basta con un poco menos de tres metros (pero más de dos y medio); suficiente para la navegación (siempre es algo arriesgado moverse sobre el mismo límite) de los barcos más pequeños. La cifra 3 resulta menos permisiva; +3 implica que pueden existir problemas entre los tres y los cuatro metros. Cifras superiores, como 4 ó 5, suponen la necesidad de pasajes profundos para la navegación y la imposibilidad de fondear en los puertos más pequeños y menos profundos, donde el barco deberá quedar a cierta distancia de la costa y realizarse la descarga o desembarco por medio de botes. Encontraréis más detalles y la utilización concreta de este elemento en el próximo capítulo, *Navegación.*

b) Eslora y manga

Esto es fácil, hace referencia a las dimensiones del buque; eslora es su longitud y manga su anchura. Tales dimensiones suponen los mínimos y máximos que razonablemente cabe esperar toparse en esa época, existiendo toda la gama de medidas intermedias.

c) Mástiles y aparejo

Para simplificar, según su número de mástiles, los barcos se vienen clasificando en: un mástil, como las balandras y algunas decenas más de denominaciones; dos mástiles, bergantines; tres mástiles, navíos. Evidentemente, cuanto mayor sea el número de mástiles, mayor será también el barco.

El aparejo hace referencia al tipo de velas que se utilizan, éstas pueden ser triangulares, (t) en la tabla, o cuadradas, *velas cuadras, (c) en la tabla*. Las triangulares son propias de los navíos más pequeños, que son también por ello más rápidos. Los grandes buques, al necesitar mucha mayor superficie de velamen, emplean las velas cuadradas. Sin entrar en mayores detalles, el tipo de aparejo implica consecuencias fundamentales a la hora de navegar. Diferencias que tienen que ver con el viento, la velocidad, etc. Todo ello se explica más adelante en *Navegación.*

Una (r) en la tabla significa que el barco tiene la capacidad de navegar a remos, una ventaja muy provechosa en tiempos en que la falta de viento podía significar la diferencia entre la vida y la muerte. Las pinazas, balandras y bergantines, de ser necesaria la utilización de este método de impulsión, se moverán a una velocidad de 1 nudo por hora... ¡y las maldiciones de sus tripulantes se harán oír incluso desde Sevilla!

d) Número de cañones

El número máximo de cañones susceptible de ser emplazado en cada navío, en sus bandas, proa y popa. Los buques más grandes disponen de diferentes cubiertas donde se emplazan los cañones, los más pesados más abajo y los más ligeros en las cubiertas superiores. Sobre los tipos de cañones se habla más adelante, en la sección *Combate*. Una vez en la tabla, el primer número es la cifra máxima que puede montarse en total, a veces repartidos entre varias cubiertas (los más pesados abajo); el número entre paréntesis es la cifra máxima que puede montarse en cada banda. La diferencia se emplazaba parte en la proa y parte en la popa (generalmente alguno más en popa).

La mención al tipo de cañón, **cu.** o culebrina; **cl.** o cañón ligero y **c.** o cañón, significa el tipo más pesado de cañón que puede emplear ese barco sin que el resultado de disparar una andanada sea el hundimiento del propio navío. Evidentemente, quien puede montar un cañón, puede también permitirse el lujo de emplear cañones ligeros. Más adelante, en la sección *Combate,* describimos con detalle los tipos de cañones y su importancia.

e) Tripulación

Aquí se ofrecen dos cifras; la primera hace referencia al número mínimo de marinos necesario para tripular el buque, la segunda expresa la cantidad total de personas (incluida esa tripulación mínima, pasajeros, soldados, etc.) que puede llegar a navegar en el buque.

f) Tonelaje

Expresa las toneladas que el barco puede cargar cuando se encuentra completamente vacío. Sobre esta cifra se deberá restar el peso de todo lo que se desee transportar: agua y alimentos, cañones y mercancías. Sobre el peso de cada una de estas cosas se habla un poco más adelante.

g) Velocidad

En términos náuticos, la velocidad se expresa en nudos (millas recorridas por hora). En el juego la velocidad sólo interviene a la hora de calcular las diferencias relativas entre barcos cuya intención es entablar combate o evitarlo. Para un mayor detalle sobre velocidades, tiempo empleado en los viajes, distancias y demás, consúltense el apartado *Navegación* y las tablas que se sitúan más adelante. Es un dato promedio y orientativo. Por un recargo del 100% sobre el precio inicial, el buque puede desarrollar 1 nudo más por hora de velocidad; por un 200% adicional, 2 nudos más.

h) Precio

Está bastante claro: su precio de compra. Siempre se verá sujeto a las inevitables fluctuaciones de la oferta y la demanda; los precios ofrecidos son orientativos y únicamente para situaciones normales. Si, de repente, necesitas hacerte con una balandra y sólo queda una en ese puerto, prepárate para pagar por ella bastante más de lo que va-

le. El precio de venta de los mismos barcos, resulta muy inferior y depende siempre de su estado (¡procurad disimular los daños causados por los cañonazos!) y origen (si es el producto de un abordaje y se vende a un comerciante que trata con piratas habitualmente o si es una compra legal y se desea revenderla en un puerto respetuoso de las leyes). Una presa pirata se podrá vender por, más o menos, el veinte por ciento de su valor. La excepción la constituyen los barcos menores que pueden venderse, de forma disimulada, a un comprador honesto por su precio real. Sea como sea, el regateo es imprescindible.

En la tabla se mencionan también otros dos factores, estos son:

1.- Años: Este dato nos ofrece una aproximación a las fechas en las que comenzaron a verse (d., desde) o dejaron de utilizarse (h., hasta) dichos navíos. Un símbolo (-) significa que son utilizadas durante todo el período. Sólo intentan ser orientativas.

2.- Resistencia: la capacidad, ofrecida por ese tipo de buques, de soportar fuertes inclemencias meteorológicas, daños derivados del combate, etc. expresada en una cifra sobre la que se tirará con 2D10. Encontraréis más detalles y la utilización concreta de este elemento en el próximo capítulo, *Navegación.*

Tipos de navío

Los detalles más característicos se ofrecen a continuación de una pequeña descripción de cada barco.

a) La Pinaza

Una pinaza es un navío muy ligero y rápido, extremadamente maniobrable y de pequeño tamaño que se usa a lo largo de toda la época en la guerra y el comercio. Su casco resulta bastante plano, lo que les permite navegar entre bancos de arena o sobre las rocas y arrecifes. Tiene tres palos y popa cuadrada, pudiendo avanzar, de ser necesario, tanto a remos como a vela. Utiliza aparejo triangular. Morgan y el *Olonés* las utilizaron ampliamente en sus expediciones.

Eslora y manga: alrededor de 15 y 4 metros respectivamente.

Sólo tienen una cubierta; el número máximo de cañones que pueden montar es de 18 (7 en cada banda) del tipo culebrina.

La tripulación mínima es de cinco personas y la máxima de 60-70.

El tonelaje es de 50 T.

La velocidad media es de 9 nudos.

Precio: 3.000 pesos.

b) La Balandra

Si le preguntáis a cualquier pirata experto con qué barco prefiere navegar, os responderá que con uno de estos. Resultan lo suficientemente ligeros, rápidos y fáciles de maniobrar como para dejar atrás a cualquier enemigo. También ofrece más capacidad de carga y de emplazamiento de cañones que una pinaza. Tiene un solo mástil con una gran vela triangular y varias más auxiliares. De ser necesario, puede emplear remos.

Eslora y manga: 20 y 5 metros respectivamente.

Sólo tienen una cubierta; el número máximo de cañones es de 20 (8 en cada banda) del tipo culebrina.

La tripulación mínima es de seis personas y la máxima de 80-100.

El tonelaje es de 80-90 T.

La velocidad media es de 8 nudos.

Precio: 4.000 pesos.

c) El Bergantín

Es el barco utilizado tradicionalmente para el transporte de mercancías. Construido generalmente en el propio Caribe, está muy bien preparado para navegar con los vientos propios de la zona pudiendo, en caso de extrema necesidad, avanzar lentamente con la ayuda de remos. Emplea dos mástiles y velas triangulares. Resulta una buena elección para ser utilizado como buque pirata, ya que ofrece una excelente capacidad de carga; sin embargo, necesita de bastante más calado que una pinaza o balandra, casi tres metros.

Eslora y manga: 25 y 10 metros respectivamente.

Sólo tienen una cubierta; el número máximo de cañones es de 24 (10 en cada banda) del tipo cañón ligero.

La tripulación mínima es de 15 personas y la máxima de 100.

El tonelaje es de 200 T.

La velocidad media es de 6 nudos.

Precio: 7.000 pesos.

d) Filibote, fly-boot o fluyt de carga

Este barco, inventado en los astilleros holandeses durante los últimos años del siglo XVI, fue diseñado como buque de carga eficiente y barato, proporcionando a Holanda la absoluta supremacía en el transporte marítimo comercial. Resultaría esencial en el Caribe porque proporcionó por primera vez a contrabandistas y bucaneros refuerzos humanos, provisiones, armas y herramientas en abundancia, además de buenos mercados en Europa. Tiene tres mástiles y emplea velas cuadras.

Eslora y manga: 25 y 10 metros

respectivamente.

Sólo tienen una cubierta; el número máximo de cañones es de 16 (6 en cada banda) del tipo cañón ligero.

La tripulación mínima es de 12 personas y la máxima de 100-150.

El tonelaje es de 300 T.

La velocidad media es de 5 nudos.

Precio: 5.000 pesos.

e) La Galeaza

Este navío constituye un intento de dotar a las típicas galeras de una cierta capacidad de navegar aprovechando la acción del viento, por eso están dotadas de uno a tres mástiles que emplean velas latinas generalmente (una clase de velas triangulares). Resultan mucho más esbeltas y ligeras de líneas que cualquier buque de vela. Sus características especiales son su rapidez, el hecho de que pueden navegar independientemente del viento, su capacidad de transporte de tropas y la posibilidad de abordar a otros navíos menores. Como defectos: no resultan apropiadas para navegar en alta mar, ni tampoco muy resistentes ante las malas condiciones meteorológicas. Son barcos empleados única y exclusivamente para fines militares y todos sus remeros son presos condenados *"a galeras"* por la Inquisición o los tribunales ordinarios. Sólo los españoles utilizan galeazas.

Carecen de interés como objeto de un posible abordaje, excepto por motivos muy concretos. Les basta con alrededor de tres metros de calado, por lo que resultan muy apropiadas para acciones de represalia contra piratas ocultos entre bajíos, arrecifes y accidentes similares de la costa.

Eslora y manga: 50 y 10 metros respectivamente.

Sólo tienen una cubierta; el número máximo de cañones es de 40 (16 en cada banda) del tipo cañón ligero.

La tripulación mínima es de 50 personas y la máxima de 200 (los cincuenta primeros serán siempre prisioneros).

El tonelaje es de 50 T.

La velocidad media es de 7 nudos, 5 si se emplean únicamente las velas.

Precio: 12.000 pesos.

f) El Mercante

Estamos hablando ya de buques realmente *grandes,* al menos para la época. En principio no existirán demasiadas diferencias entre estos navíos mercantes o sus contrapartidas de guerra, resultan muy parecidos: gran capacidad de carga, resistencia ante las inclemencias del tiempo, etc. Los buques de guerra irán reforzados para utilizar gran cantidad de cañones y en ellos irán muchos soldados embarcados; por el contrario, los mercantes no desperdiciarán capacidad de carga (es decir, dinero) en hombres o cañones. ¿Acaso no está la armada real para defenderles?

Su aparejo es de tres mástiles con velas cuadras; necesitan bastante calado, entre cuatro y cinco metros. No son habituales como barcos piratas, excepto si han sido capturados; si a algún capitán filibustero se le ocurre utilizar uno de estos navíos bien armado... habrá problemas para el comercio, seguro. Una excelente presa.

Eslora y manga: 35-50 y 10-13 metros respectivamente.

Tienen varias cubiertas (hasta tres); el número máximo de cañones es de 30 (10 en cada banda) del tipo cañón. Pueden incluso duplicar estas cifras; pero ningún comerciante está tan loco.

La tripulación mínima es de 20 personas y la máxima de 200 (pueden viajar más; pero ocuparían espacio de carga... y ya no sería un mercante).

El tonelaje es de 400-700 T.

La velocidad media es de 6 nudos.

Precio: 18.000 pesos.

g) La Fragata

Un buque robusto y veloz, para toda clase de tiempo, empleado en operaciones de corso y como protección de convoyes. Bastante manejables y útiles como barcos de guerra, las fragatas de esta época (aparecen a comienzos del siglo XVII) son casi siempre construidas por la Corona como navíos de guerra. Su aparejo es de tres mástiles con velas cuadras. Compañeros piratas: si veis acercarse una de éstas, ¡huid!

Eslora y manga: 35-50 y 10-13 metros respectivamente.

Tienen varias cubiertas (hasta tres); el número máximo de cañones es de 24 a 60 (10-25 en cada banda). Según avanza la época van siendo cada vez más grandes y poderosas.

La tripulación mínima es de 30 personas y la máxima de 250-300.

El tonelaje es de 400-700 T.

La velocidad media es de 6 nudos.

Precio: 25.000 pesos.

h) El Galeón

Enormes navíos (aunque no los mayores), utilizados tanto para la guerra como para el transporte de mercancías. De gran capacidad y resistencia ante largos viajes, sus inconvenientes eran muchos: lentos, pesados, difíciles de maniobrar. Sólo su enorme capacidad de fuego reducía el altísimo riesgo de ser capturados por los piratas o por los enemigos de España. Excepto en los primeros tiempos de los corsarios ingleses, cuando los galeones eran más pequeños y ligeros,

sólo se encontrarán en el Caribe galeones españoles. Para mediados del siglo XVII habrán pasado ya de moda, superados por nuevos modelos de navío. Emplean tres o cuatro mástiles y velas cuadras. Necesitan de aguas profundas para navegar, seis metros o más.

Capturar uno supone el sueño de todo pirata. Los más inteligentes podían retirarse tras una hazaña tal. Unos pocos más despilfarraban el botín en Port Royal o Tortuga, el resto morían en el intento.

Eslora y manga: desde 30 a 50 y 9 a 13 metros respectivamente. Un galeón de guerra (ligero) típico de 1620 medía sobre los 30 metros de eslora.

Tienen varias cubiertas (hasta cuatro); el número máximo de cañones es de 60 (25 en cada banda) del tipo cañón. Sólo los mayores eran capaces de emplear tanta potencia de fuego.

La tripulación mínima es de 25 personas y la máxima de 250 (además de hasta 40 pasajeros).

El tonelaje es de 500 T.

La velocidad media es de 5 nudos.

Precio: 30.000 pesos.

Embarcaciones menores

Son todas aquellas con dimensiones menores a las de una pinaza (toda la gama posible de botes, falúas, lanchas, canoas, chalupas, esquifes, etc.). Pueden medir entre 3 y 10 metros, siendo capaces de navegar perfectamente sobre fondos marinos con no más de 2 metros de profundidad. No tienen más que una cubierta y un mástil o ninguno; su modo de propulsión es a remos, empleando a veces algún tipo de vela. Pueden montar hasta dos cañones, del tipo falconete. Emplean entre 1 (tripulación mínima) y 4-20 hombres. Su tonelaje fluctúa entre 1/4 y 5 toneladas. La velocidad media es de 4 nudos (3 las embarcaciones más pequeñas o sobrecargadas) tanto a remo como a vela. El precio de 500 a 1000 pesos y la resistencia de 9.

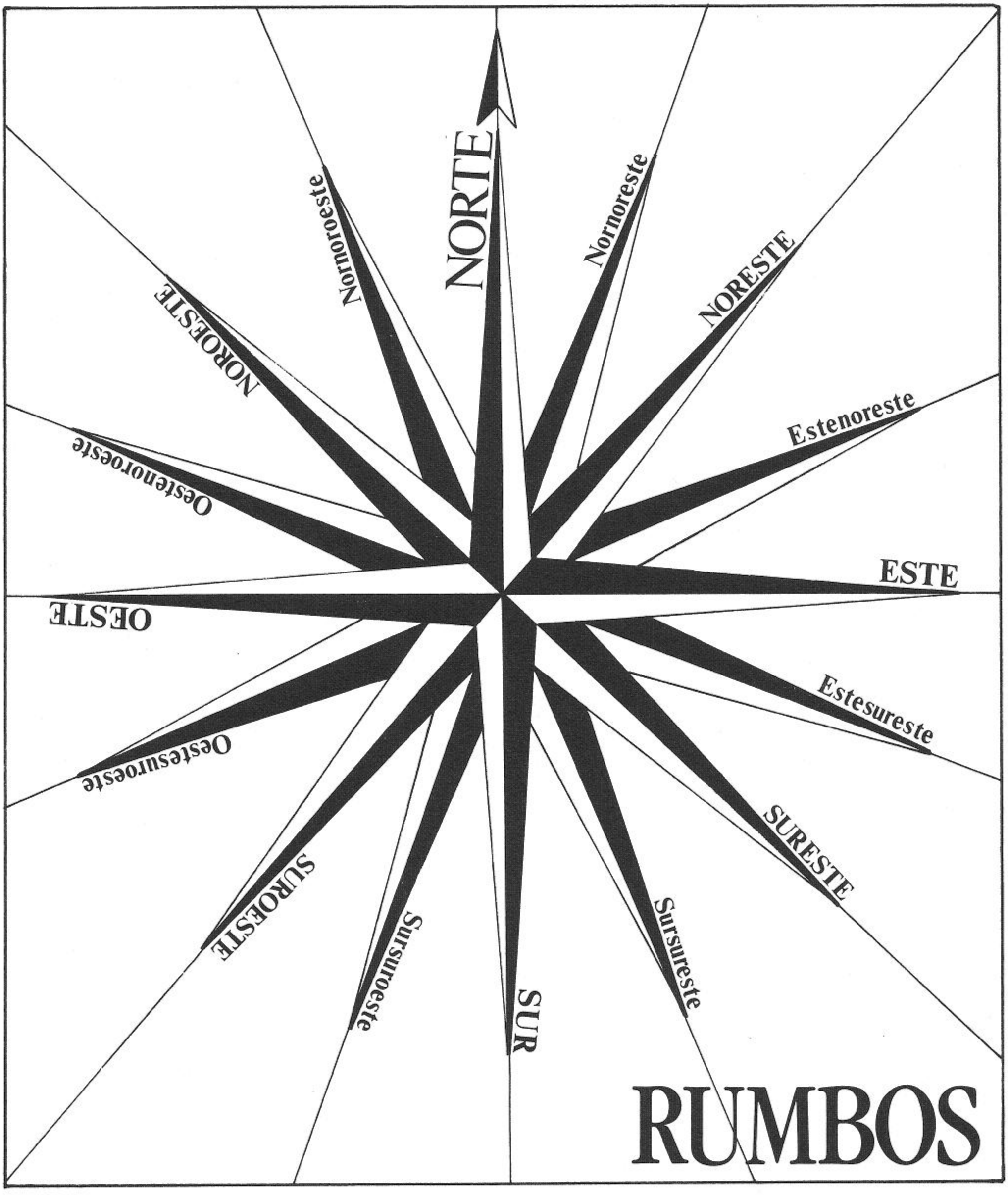
Las balsas suponen un caso especial: no van artilladas; su velocidad es, en condiciones favorables, de 1 nudo por hora y todos los demás datos entran dentro de los valores ofrecidos.

Los bucaneros emplean simples botes en muchas de sus empresas; llegan con ellos, a cubierto de la noche, hasta tocar los costados de sus confiadas presas, los escalan y comienzan la carnicería. A una distancia superior a 15 metros, los cañones a bordo de un barco son incapaces de acertar a nada situado en un ángulo tan bajo como un bote. Esto quiere decir que un bote, al aproximarse a esa distancia o inferior, ya sólo tiene que hacer frente a los mosquetes, falconetes y otros proyectiles ligeros de sus ocupantes. No es ninguna ganga.



Tipos de Barcos

	Pinaza	Balandra	Bergantín	Filibote	Galeaza	Mercante	Fragata	Galeón
Años	---	---	---	Desde 1600	---	Desde 1620	Desde 1620	Desde 1620
Mástiles	3	1	2	3	1-3	3	3	3
aparejo	T(r)	T(r)	T(r)	C	T(r)	C	C	C
Eslora y Manga	15 y 4	20 y 5	25 y 10	25 y 10	50 y 10	35-50 y 10-13	35-50 y 10-13	3-50 y 9-13
Calado	-3	-3	3	+3	3	4-5	4-5	4-5
Cañones	17(7) cu.	20(8) cu.	24(10) cl.	16(6) cl.	40(16) cl.	30(10) c.	24-60(10-25) c.	30-60(12-25) c.
Tripulantes	5/50-60	6/80-100	15/100	12/100-150	50/200	20/200	30/250-300	25/250
Tonelaje	50	80-90	200	300	50	400-700	400-700	500
Velocidad	9	8	6	5	7/5	6	6	5
precio	3.000	4.000	7.000	5.000	12.000	18.000	25.000	30.000
Resistencia	11	12	12	12	10	13	13	14


NORTE
Nornoroeste
Nornoreste
NOROESTE
NORESTE
Oestenoroeste
Estenoreste
OESTE
ESTE
Oestesuroeste
Estesureste
SUROESTE
SURESTE
Sursuroeste
Sursureste
SUR
RUMBOS



Cuaderno de Bitácora

Navegación

El arte de navegar

Nunca como durante esta época ha estado la navegación tan cercana a la categoría de arte. Antes de 1550, se encontraba tan poco desarrollada que, en realidad, sorprende la gran cantidad de exploraciones que pudieron desarrollarse con tan mínimos medios; después de 1720, los adelantos científicos y de diseño de naves, convierten en ciencia al arte.

A la hora de navegar, el punto principal consistía en decidir el destino y si se gozaba de la capacidad de llegar hasta allí. Los vientos y las corrientes, además de la mano de Dios, se encargarían de dirigir el barco; la sabiduría del capitán y la competencia de los marineros eran también aspectos a tener en cuenta, por supuesto. Durante toda la época existen mapas y cartas marinas que ofrecen a los capitanes y oficiales de los barcos la información necesaria para atravesar el Caribe y, de ser necesario, hacer el viaje desde o hasta Europa. Vientos, mareas, profundidad y otros accidentes marítimos aparecen reflejados en ellas como en cualquier mapa terrestre podrían aparecer bosques y colinas.

La disciplina denominada *navegación* (cubierta por la habilidad del mismo nombre y completada por la de *capitanear*) consiste en la dirección de los movimientos de un barco de un lugar a otro. Puede ser de altura, de cabotaje o fluvial, según se lleve a efecto en alta mar, cerca de las costas, o en los ríos y lagos. La navegación se enfrenta con dos problemas básicos: la determinación exacta del punto de la superficie del globo donde se encuentra el barco y la determinación de la dirección a seguir para llegar al punto de destino. La determinación de la posición se realiza con ayuda de las cartas marinas, un transportador, una regla y una brújula; la posición siempre se refiere a dos o más puntos conocidos de la costa, cuya intersección marca la posición del buque, mientras que el rumbo que se ha de seguir se encuentra midiendo el ángulo que forma con el meridiano la recta que une la posición del buque con el lugar de destino. Cuando el buque ha de navegar por alta mar, su posición se determina partiendo de la última posición conocida con certeza y la utilización de un instrumento adecuado para conocer los ángulos, que es el sextante.

Todos y cada uno de los puntos de la superficie del planeta son susceptibles de situarse sobre un mapa, previamente dividido en meridianos (círculos máximos que pasan por

los polos terrestres) y paralelos (círculos paralelos al ecuador de la tierra). A partir de estos círculos o divisiones se computan magnitudes tales como la latitud o la longitud. La línea del ecuador marca los 0 grados de latitud y el paralelo de Greenwich (al menos para los navegantes ingleses de la época) los 0 grados de longitud. A su vez, los 360 grados en que se divide cada uno de estos círculos, se subdivide en minutos y segundos. Cualquier punto está así situado a un cierto número de grados al norte o sur del ecuador (su latitud; el polo norte está a 90º norte, el sur a 90º sur); con respecto a la línea arbitraria que marque la longitud 0 grados, las distancias se computarán como x grados este o x grados oeste.

La latitud se podía calcular con cierta facilidad y utilizando sencillos instrumentos de cálculo; pero no así la longitud (la referencia al meridiano en el que se encuentra la nave). Los españoles, al cruzar el Atlántico desde Sevilla, se movían casi sobre el mismo paralelo, avanzando grados de longitud, lo que era, como ya se ha dicho, difícil de calcular. En general, la longitud se *suponía* calculando la posición según la distancia recorrida, siguiendo un rumbo dado; para ello se calculaba la velocidad según la experiencia y respecto a la estela que deja el navío sobre la superficie del mar, o calculándolo respecto a hierbas u otros objetos flotantes. Toda una innovación supuso la utilización de la *corredera,* una soga anudada a intervalos regulares que se arrojaba por la proa, el número de nudos (de ahí la denominación náutica de la velocidad) que se deslizaban entre las manos de un marinero en el intervalo que tardaba el extremo de la soga en llegar a la popa del buque suponía una estimación bastante acertada de la velocidad real. En cada turno de guardia se anotaba la velocidad calculada, dato que luego se pasaba al cuaderno de bitácora (libro en el que se anotaban todos los acontecimientos de la travesía y que se guardaba en la bitácora, armario próximo al timón). Sufriendo la desventaja de los vientos contrarios, tales cálculos eran poco menos que puro azar. Normalmente se seguía la dirección norte o sur hasta alcanzar la latitud deseada y posteriormente se enfilaba en línea recta el destino final del viaje.

El procedimiento clásico para orientarse en altamar era la observación de la Estrella Polar, que indica el Norte. Como el ángulo con que aparece en el horizonte disminuye conforme se avanza hacia el sur, señala la latitud. Al navegar en dirección este u oeste podía mantenerse un curso recto manteniendo la latitud polar constante. A finales del siglo XVI este ángulo dejó de calcularse a ojo, comenzando a emplearse el cuadrante, un instrumento con forma de cuarto de círculo y una escala marcada de 0 a 90 grados. Sujetándolo con ambas manos, se apuntaba a la Estrella Polar de forma que dos salientes del instrumento se alinearan con ella; una plomada colgada del vértice indicaba la altura con respecto a la escala. Ni que decir tiene que el balanceo del navío no ayudaba en nada al desarrollo de la operación.

Un procedimiento más adecuado era calcularlo por un eclipse. Existían libros de efemérides celestes donde podían encontrarse las horas de los eclipses totales calculadas en Nuremberg, Salamanca, Londres,... Comparadas luego con las horas observadas según el tiempo de sol local podía calcularse la longitud al oeste del meridiano respectivo de cada almanaque. La cantidad de errores que garantizaba este método era terriblemente elevada. La utilización del astrolabio y, más adelante, del sextante, permitirán calcular estos datos de una forma muchísimo más precisa. La utilización de relojes ligeros (a partir de 1530; la reina Isabel de Inglaterra se cree que utilizó el primero de ellos de pulsera) ofrecerá mayores facilidades al complicado cálculo de la longitud; sin embargo, sólo en el siglo XVIII se dispondrá de relojes precisos que no se vean afectados por el agua, el balanceo del buque o las variaciones bruscas de temperatura. Otro instrumento, denominado nocturlabio, permitirá conocer la hora por la noche mediante la observación de la Estrella Polar.

Por todo ello, un navegante deberá conocer geometría, medición y uso de la posición del sol y del polo, uso de las cartas de navegación, modo de marcar puntos para conocer la posición sobre el mapa, uso de instrumentos de navegación (brújula, astrolabio, reloj...) y nociones sobre su construcción, división del tiempo, fases de la luna, horas de las mareas, etc.

Fuerza del Viento y Velocidad

2d10	Tiempo	Modificadores a la velocidad
2-5	Calma	Vela: 0; Remo: x1
6-9	Brisa	Vela: x1/2; Remo: x1
10-16	Normal	Vela: x1; Remo: x1
17-19	Galerna	Vela: x1/2; Remo: x1/3
20	Huracán	Vela: 0; Remo: 0

Notas a la tabla "Fuerza del Viento y Velocidad):

la regla habitual es que el viento, en el Caribe, sople del E o NE, eso quiere decir que favorece a los navíos que se dirijan hacia el N o el S, no tiene demasiado efecto sobre los que naveguen hacia el O y penaliza fuertemente a los que se dirijan hacia el E.

Cambios en la Dirección del viento

2d10	Resultado
2-12	Ningún cambio
13-15	Una dirección hacia arriba
16-18	Una dirección hacia abajo
19-20	Nueva tirada; si el resultado implica un cambio en la dirección del viento, éste irá cambiando cada hora hasta llegar a la dirección obtenida

Dirección del Viento

2d10	Dirección
2-9	NE
10-13	E
14	SE
15	S
16	SO
17	O
18	NO
19-20	O

Notas a la tabla Dirección del Viento:

La tabla se considera como circular, esto quiere decir que bajo el último resultado (N), comienza de nuevo (con NE); de modo que los resultados de una dirección hacia abajo o hacia arriba en la tabla se aplican de manera continuada.

Los riesgos de navegar

Como ya podemos suponer, los barcos de la época se encontraban completamente a merced del viento, fuese o no su dirección la más apropiada para el rumbo que debían estos seguir. El mal tiempo dificultaba las operaciones a bordo de un buque y, si empeoraba todavía más, podía ponerle al borde de un naufragio. Otro riesgo, no menos grave, consistía en la ausencia de viento; el barco quedaba entonces detenido sobre la superficie del mar, a merced de las mareas... y de los piratas o de cualquier otra nave enemiga propulsada a remo. Los alimentos o el agua podían comenzar a escasear y las enfermedades a hacer estragos.

Los factores fundamentales del viento son su fuerza y su dirección, puedes determinarlos completamente a tu gusto o utilizando las tablas que para ello te ofrecemos (tabla de **fuerza del viento y velocidad**, tabla de **dirección del viento** y tabla de **cambios en la dirección del viento**).

Si así lo estimas conveniente, las tiradas sobre tiempo atmosférico se realizarán al comienzo de cada día, determinando la fuerza del viento para toda la jornada. Una tirada sobre *Conocimiento de zona* permite pronosticar el carácter general del tiempo para el día siguiente o, con mayor exactitud, en las próximas horas. La cantidad de información que decidas ofrecer a los jugadores sobre el particular, así como su nivel de veracidad, quedan completamente a tu arbitrio. Habitualmente, un barco en alta mar navega durante unas veinte horas (si eliminamos tiempos muertos, períodos sin viento, etc. y suponemos que la fuerza del viento es constante durante todo el día) y, realizando navegación de cabotaje (o sea, costeando) durante diez horas, ya que por la noche se carece de visibilidad y ningún capitán desea arremeter contra los arrecifes. el resto de condiciones meteorológicas (nieblas, llovizna, etc.) quedan completamente a tu discreción.

Durante la estación lluviosa o *de los huracanes,* estas tiradas sumarán +2 en todos sus lanzamientos.

La calma chicha impide todo movimiento del barco que únicamente esté propulsado por velas. Aún así, el barco se puede mover; puede ser remolcado por los botes que embarca (1 nudo) o emplear el cabrestante (un enorme torno utilizado para manejar las anclas), bien sea fijando una gruesa maroma a algún árbol resistente (¡y grande!) de la costa o colocando una de las anclas en un bote, alejándola hasta la máxima distancia que permita su cable y, una vez arrojada al mar, emplear el cabrestante para recoger el cable arrastrando al buque en el proceso (a efectos prácticos es como si se utilizase un torno, siendo el ancla el punto de sujección). El trabajo resultará extenuante; pero, a grandes males, grandes remedios.

Los vientos más fuertes, como son las galernas (tiempo tormentoso) y los huracanes, no dejan demasiada elección a los barcos sobre posibles cambios en su destino, dirigiéndoles aleatoriamente las tormentas y limitándose a zarandearles sin piedad (y, si lo deseas, conduciéndoles muy lejos de donde tropezaron por primera vez con tal problema atmosférico) con grave riesgo de hundimiento.

Las tormentas o galernas exigen una serie de tiradas: una inicial del capitán de la nave sobre su habilidad de *capitanear* y una segunda, sobre el nivel de resistencia del buque, modificado por la categoría de éxito o fracaso de la anterior tirada. En caso de que esta última tirada no se supere, el buque perderá un número de niveles de resistencia equivalentes a la categoría de fracaso. Si el barco se encuentra anclado en un puerto o fondeadero, no será necesaria tal tirada (pero si alguien se encarga de dejar el buque a la deriva...).

Con tiempo huracanado, el procedimiento es idéntico, excepto que si no se supera la segunda tirada, el navío perderá tantos D6 de niveles de resistencia como la categoría de fracaso. De forma auto-

mática e independiente a todo tipo de tiradas (y posterior a éstas) un huracán destruye siempre 2D6 niveles de resistencia de un navío. Anclado en puerto o fondeadero seguro, el procedimiento a seguir es como el de cualquier barco sorprendido en altamar por una tormenta (además de necesitar del frenético trabajo de todos los marineros a bordo, bien sea recogiendo el velamen o bien rezando).

La velocidad de la travesía e incluso el éxito del viaje dependen también de la dirección en la que sople el viento. Ningún velero navega sin verse afectado por la dirección de los vientos, además de por su fuerza. De la misma forma, no todos los tipos de navío (más bien tipos de aparejo) comparten esa dirección determinada del viento en la que alcanzan su máxima velocidad.

Los efectos derivados de la relación entre la dirección del viento y la dirección que el barco desea mantener son los siguientes (véase ilustración):

-Navegar directamente contra el viento (navegando a ceñir o a descuartelar) reduce la velocidad a 1/5 del total (redondeando hacia abajo, mínimo 1 nudo) y a 1/3 si el aparejo utilizado es el triangular.

-Navegar recibiendo el viento de través, sea de babor o estribor, reduce en 2 nudos la velocidad del barco y no tiene ningún efecto si el aparejo utilizado es triangular.

-El viento por la cuarta de popa, sea de babor o estribor, no tiene ningún efecto negativo sobre la velocidad de los buques.

-Recibir el viento en popa cerrada (circular delante del viento), reduce en 2 nudos la velocidad de todos los barcos.

Los barcos de velas triangulares reciben mejor el viento y pueden navegar mejor contra él. Para navegar contra el viento se utiliza la maniobra denominada *navegar de bolina,* en la que el buque debe realizar amplios, muy amplios o amplísimos recorridos en zig-zag hasta conseguir mantener la dirección deseada. El barco no se mueve mucho más lento, simplemente tarda horas, incluso días, en recorrer distancias ridículas, ya que avanza muy poco.

Te ofrecemos dos tablas que nos muestran las posibles direcciones (simplificadas) de los vientos. Situando el barco (mentalmente o sobre un plano) y teniendo en cuenta su destino y la dirección del viento, sabremos también por dónde recibe el viento y el efecto de éste en la velocidad del barco. Los multiplicadores por la fuerza del viento se calculan primero y luego se aplican las correcciones según la dirección del mismo. Todas las cantidades fraccionarias se redondearán hacia abajo; la velocidad mínima es siempre de un nudo, excepto con calma chicha.

La dirección del viento puede hacerse cambiar cada hora, cada día o en períodos intermedios a gusto del D.J. Por lo tanto, los cambios del último resultado pueden ocurrir cada hora, cada dos, etc. según la escala de tiempo escogida.

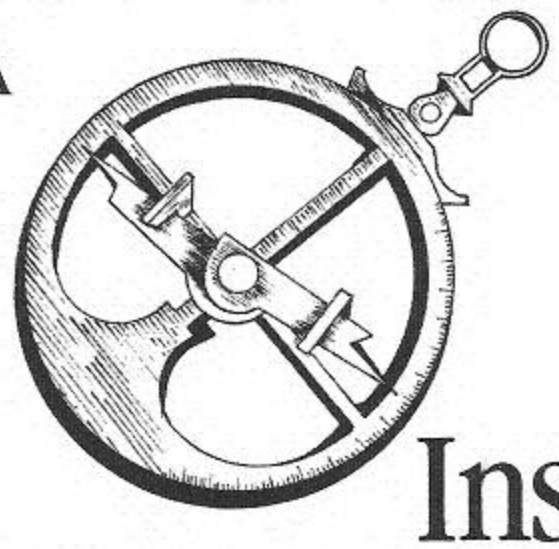
¡Capitán, vamos a morir todos!

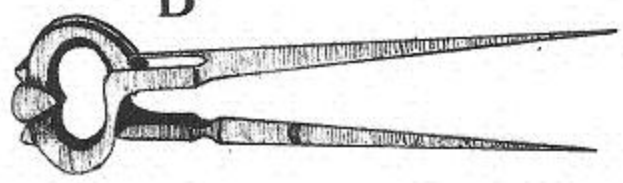
¿Cuándo se hunde un barco? Buena pregunta: cuando sus niveles de resistencia lleguen a 0; un barco puede soportar una cierta pérdida de niveles de resistencia. Mientras esta pérdida no llegue a superar la mitad del total, el barco no corre peligro (si tiene 11, podrá perder hasta 5; si 12, hasta 6). Ahora bien, al superar esta cifra, el buque comenzará a embarcar agua; si no se emprende ninguna acción para remediarlo (accionar las bombas de achique, taponar las vías de agua), el barco puede permanecer a flote tantas horas como niveles le resten, perdiendo uno cada hora y hundiéndose paulatinamente. Al final del proceso, todo él, excepto los restos, se habrá sumergido.

La utilización permanente de las bombas de achique así como el taponamiento apresurado de las vías de agua puede permitir al barco recuperar temporalmente 2 niveles de resistencia (y si con ello no ha perdido más de la mitad del total, no embarcará más agua). Las bombas deben ser accionadas continuamente, mientras existan vías de agua por un número de hombres equivalente a la mitad de la tripulación mínima del barco. Taponar las vías de agua exige la misma cantidad de hombres, pero puede realizarse en una hora trabajando a todo ritmo (si las condiciones son las adecuadas, aplíquense las demoras que se estimen oportunas para situaciones de batalla, de mal tiempo, etc.).

Si aún así el daño sufrido ha sido excesivo y el barco se encuentra todavía con un nivel de resistencia inferior a la mitad originaria, todavía puede seguir navegando. Necesita hacer un uso continuado de las bombas; pero de ahora en adelante sólo perderá un nivel de resistencia cada día que pase (y se hundirá cuando llegue a 0), de modo que le conviene realizar cuanto antes las reparaciones oportunas.

Ejemplo: *Jonah Merryweather, capitán de la pinaza pirata April´s day, acaba de superar una terrible tempestad. Falló por 3 su tirada de capitanear, luego el navío realizó su tirada de resistencia sobre el nivel inicial (11) modificado por la categoría de fracaso (11-3 = 8) obteniendo un 11. Nuevo fallo por 3, por lo tanto el buque recibió daños equivalentes a la pérdida de 3D6 niveles de resistencia, 3+3+1 = 7, así que embarca agua por doquier. Jonah pone a trabajar a sus hombres en las bombas y en los costados del buque y en una hora consigue reducir el daño a solo 5*





A:ASTROLABIO
B:COMPAS

Instrumentos de Navegación

niveles. La pinaza ya no embarca más agua, pero al coste de mantener día y noche a dos hombres (la tripulación mínima de una pinaza es de cinco hombres, debe emplear a la mitad, redondeamos hacia abajo) en la desagradable tarea de achicar agua. Como sólo le quedan siete hombres, será mejor para él no toparse con enemigo alguno. Si el daño hubiese sido de 8 niveles, al reparar 2 seguiría superando la mitad de los niveles primitivos de resistencia (11), por lo que al día siguiente perdería 1 más (y van 7), quedándole únicamente 4 días antes de que el barco se hunda por completo. ¡Más le vale encontrarse cerca de Tortuga!

Por cierto, si la tarea continua de achicar agua redujese la tripulación efectiva a un número inferior al mínimo requerido la pinaza quedaría a la deriva, concediéndose a su tripulación un control muy precario de la situación. Queda entonces en manos del D.J. decidir si se encuentra muy lejos de tierra, si va a surgir algún encuentro, etc.

Reparaciones y daños

Un barco disminuye su velocidad en un nudo por cada dos niveles de resistencia que pierda, hasta llegar a un mínimo de 1, a partir del cual ya no pierde más velocidad. El mismo principio puede aplicarse, si se desea, para calcular los daños en otros elementos del barco, como son tripulación, cañones, carga, etc., perdiendo el 10% de cada por cada nivel de resistencia eliminado.

Ya hemos visto cómo pueden realizarse reparaciones urgentes que, sobre la marcha, permiten recuperar 1 nivel de resistencia. Otras reparaciones, que ocuparán todo un día al maestre carpintero y a una cantidad de marineros equivalente a la tripulación mínima, permitirá reparar las velas de forma que se recuperen 2 nudos de velocidad. Ulteriores reparaciones deben ser realizadas en tierra, en un dique seco y con los medios adecuados. El primer nivel de resistencia se recupera en un día; el segundo en dos; el tercero en tres, el cuarto y los sucesivos en cuatro. La tarifa por cada día de trabajo, si se emplean trabajadores asalariados, es de 1/2 peso por trabajador, debiendo dirigir las reparaciones un maestre, que cobrará 2 pesos por día. El número de trabajadores deberá ser igual a la cifra de tripulación mínima. Estas reparaciones pueden realizarse también por la propia tripulación, varando el barco en la costa y buscando los materiales apropiados (madera, clavos, etc.), el único problema es que si son descubiertos por enemigos...

Por otra parte, todos los barcos (al menos los mercantes y los buques de guerra, los piratas se preocupan menos de esas cosas) transportan en sus bodegas piezas de repuesto o *de respeto* con las que pueden reparar casi cualquier tipo de daños sufridos en el velamen, palos y elementos de cubierta. Son los daños estructurales, los sufridos en el casco, los que realmente pueden llegar a preocuparles. El maestre carpintero y los demás carpinteros, así como todos los marineros en mayor o menor medida, tienen los conocimientos suficientes para llevar a cabo este tipo de reparaciones. Llegado el caso y con el suficiente tiempo, pueden llegar a construir otro barco (una pinaza o balandra) simplemente a partir de los materiales que pueden razonablemente encontrarse en una isla o costa arbolada; el único problema serían las piezas metálicas, si quedan cerca los restos de un naufragio, pueden sacarse de allí, si no, habrá que recurrir a fabricar una canoa de buen tamaño o tal vez una balsa.

El tiempo concreto en días u horas que requiera cada reparación, bien en alta mar, en la costa o en puerto, resulta completamente imposible de determinar de antemano. Queda por ello completamente a tu discreción, atendiendo al número de hombres que puede ocuparse de la tarea, a los materiales disponibles, a su nivel de experiencia, etc.

El carenado de los barcos

Carenar un barco es una operación larga, tediosa y estrictamente necesaria que debe realizarse cada cierto tiempo en los trópicos. La cuestión es que gran número de moluscos, algas, gusanos barrenadores y otros tipos de vida marina eligen el casco de los buques como morada. Esto no sólo debilita dichos cascos, sino que también reduce su veloci-

dad al ofrecer mayor resistencia al desplazamiento. Normalmente, en el Caribe, esta operación se realiza cada dos o tres meses; en los puertos no existe ningún problema, la nave es conducida a un dique seco y su casco reparado, rascado y limpiado. Pero, si no deseas aparecer por ningún puerto... o no puedes hacerlo, la solución es buscar una cala tranquila y apartada donde puedas hacerlo tú mismo (y aprovechar para cazar, llenar de agua los barriles, estirar las piernas, etc. ¡Hasta sale más barato!).

Es necesario un emplazamiento donde el buque esté protegido de tormentas y similares y donde se pueda acampar. Allí, el barco será varado en tierra una vez despojado de toda su carga, cañones y palo mayor. Generalmente los cañones son emplazados en un fortín construido apresuradamente. No hay marino más indefenso que el que se encuentra carenando o reparando su navío. Tumbado éste sobre un costado (utilizando el cabrestante o un juego de poleas), los marineros trabajarán afanosamente en su casco para continuar con la otra mitad al acabar.

Tres meses continuados de navegación sin carenar un barco reducen su velocidad en un 25%, cuatro meses en un 50%. A partir de ese momento el barco no perderá más velocidad, el crecimiento de las algas y moluscos habrá llegado al máximo; pero perderá un nivel de resistencia permanente por cada mes que continúe así.

Arrecifes, bajíos, fuegos y otros problemas

Aunque gustaban de contar relatos sobre ellas, la verdad es que los marineros de la época no necesitaban serpientes de mar para sentir miedo. Los barcos estaban sujetos a numerosos contratiempos. Uno de ellos era la posibilidad de embarrancar, las colisiones con arrecifes, etc. Ya se ha hablado antes por encima de los calados de cada barco, la cantidad de agua, expresada en metros, que necesita bajo su línea de flotación para que la quilla y el resto del casco no golpeen el fondo. Es el piloto, la persona experta en las rutas que recorre el buque, quien debe conocer este tipo de detalles; pero, en aguas desconocidas y peligrosas, un marinero atado al bauprés o embarcado en un bote y navegando ante el barco, realizará con la sonda las mediciones oportunas. Si no hay tiempo, o por descuido o accidente esto no se realiza, el buque corre el riesgo de encallar contra el fondo o colisionar contra arrecifes, rocas, etc.

En general, este tipo de colisiones causan una serie de daños. Aquellas que se estime oportuno (por que se crea que los daños no tienen por qué ser automáticos, como el caso de encallar en un fondo arenoso), pueden resolverse mediante una tirada sobre los niveles de resistencia del barco; si el capitán tiene algo que decir al respecto, se operará como en el caso de las tormentas: tirada inicial del capitán sobre *capitanear* y su categoría de éxito o fracaso modificará la tirada posterior sobre niveles de resistencia. La posible categoría de fracaso determinada por esta última tirada marcará la cantidad de D6 que se pierden sobre los niveles de resistencia, siguiéndose las normas de reparación habituales.

En el caso de colisiones más peligrosas, de las que se estime

Viajes y Distancia

	Cartagena	Curacao	La Habana	Nassau	P. Royal	Portobello	St. Kitts	San Juan	Sta. Catalina	Tortuga
Cartagena	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Curaçao	300	---	---	---	---	---	---	---	---	---
La habana	2.000	900	---	---	---	---	---	---	---	---
Nassau	1.100	1.200	380	---	---	---	---	---	---	---
Port Royal	550	650	800	700	---	---	---	---	---	---
Portobello	320	620	1.100	1.300	620	---	---	---	---	---
St. Kitts	1.100	630	1.180	930	780	1.280	---	---	---	---
San Juan	900	550	1.100	850	700	1.200	80	---	---	---
Sta. Catalina	400	450	800	1.300	450	300	1.400	1.200	---	---
Tortuga	800	850	650	450	350	900	1.800	450	800	---
Vera Cruz	1.800	2.000	1.000	1.300	1.400	1.600	2.500	2.100	1.400	1.6

que bien pueden hundir directamente el barco, se aplicará un número indeterminado de D6 como daños a restar en los niveles de resistencia; pero nunca más de 3D6.

Para salir de un banco de arena donde haya encallado el barco, puede esperarse a que suba la marea, utilizar el cabrestante, emplear los botes, construir balsas, etc. Un barco cargado hasta los topes (más del 75% de su capacidad de carga ha sido utilizada), necesita 1 metro más de calado; arrojar toda esta carga (el D.J. decidirá las toneladas necesarias) por la borda, puede suponer esa diferencia entre la vida y la muerte. Los últimos objetos en ser arrojados (de hecho, nunca lo son) son los botes y barriles de agua; si es necesario abandonar el barco rápidamente es posible que se echen bastante de menos.

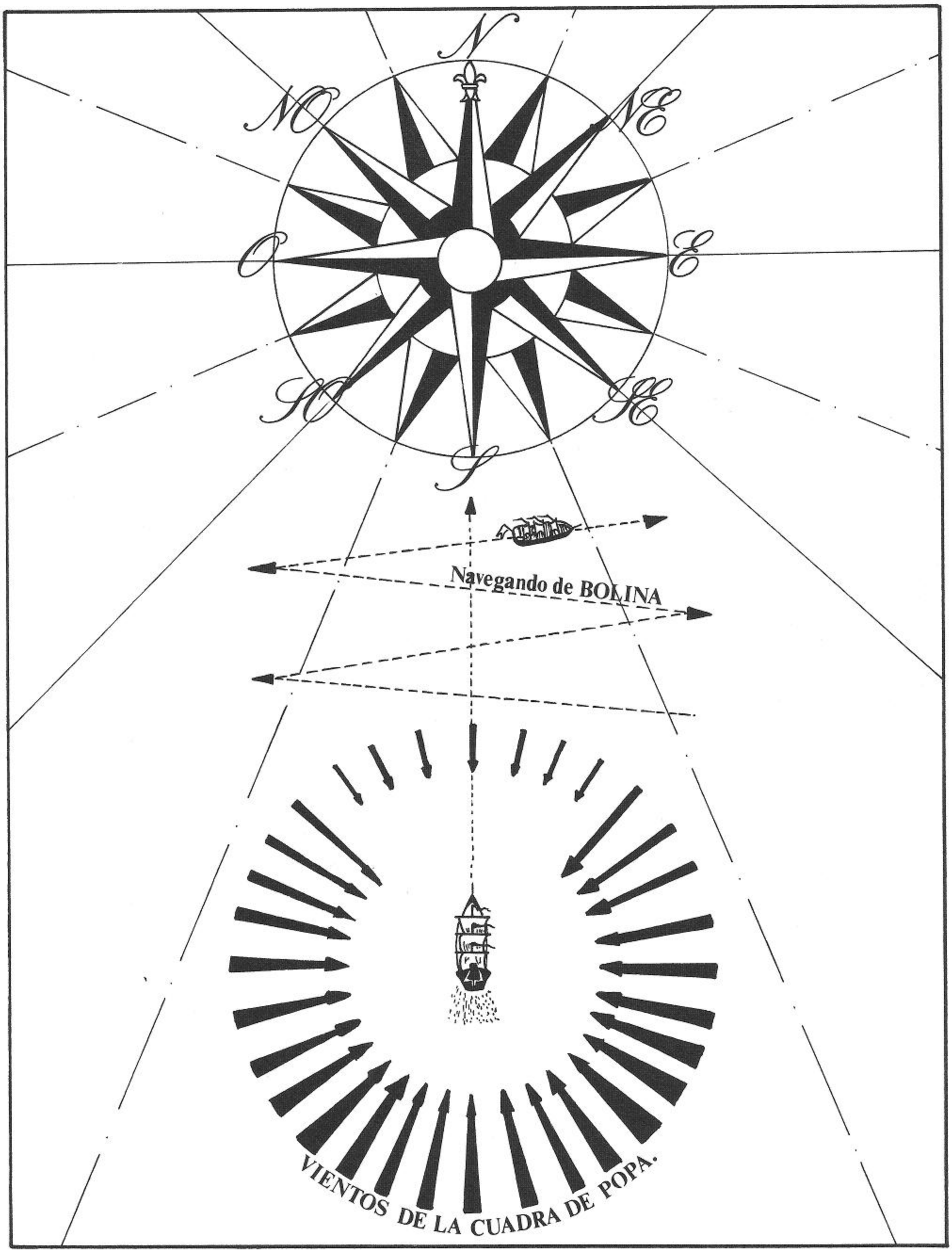
El fuego es tal vez el enemigo número uno de los buques. Puede destruir cantidad de elementos irreparables y que pongan en grave peligro a todos sus ocupantes. ¡Por no decir nada de si llega a la santabárbara! ¡Entonces están todos perdidos! (excepto probablemente los P.J.). Cada vez que se inicie un fuego a bordo, deberán ocuparse en apagarlo un número de hombres igual a la cifra mínima de tripulación (en los barcos pequeños estos problemas resultan más fáciles de arreglar); es por estos detalles que la tripulación suele ser algo mayor a la cifra mínima. Los daños exactos serán controlados por el D.J.; pero si no se ataja de inmediato, puede suponer la pérdida de uno o más niveles de resistencia.

Distancias y travesías

Cuando exista la necesidad de realizar cualquier tipo de viaje, pueden emplearse dos métodos distintos: resumir el mismo en un *"fundido en negro, habéis llegado"*, asignando un número de días, entre 1 y 30, si no resulta demasiado importante; o reproducir el viaje, día a día, con sus posibilidades de encuentros, variaciones en el viento y en su fuerza, etc. El número de días marcados por nosotros como media de cada viaje supone sólo eso, una media. En aquellos tiempos, la idea de la puntualidad en los viajes no existía, ¡quedaban sujetos a tantas variables que tardar el doble del tiempo inicialmente estimado no suponía un gran retraso! Es más, el problema no se resolvía con llegar al destino, había que gozar entonces de vientos favorables que permitiesen aproximarse a tierra; en ocasiones, un viento continuo soplando desde la costa, impedía a un barco situado a menos de una milla del puerto fondear en él... ¡durante semanas!

Por informes depositados en el Archivo de Indias, nos consta que el tiempo medio para la travesía desde las islas Canarias a Cartagena era de 70 días (25 hasta Dominica), de allí se tardaban otros 10 en llegar a Portobelo. De Cartagena a La Habana se tardaban 25 días. Desde La Habana a la península, pasando por las Azores, transcurrían otros 50 días (se navegaba mucho más al norte que en el viaje de ida, aprovechando la fuerza de la corriente del Golfo); claro, que todas ellas son duraciones referidas a las flotas de los galeones, que navegaban lentas y sobrecargadas. Otras distancias y la duración concreta de las travesías entre ellas se ofrecen en la tabla V.




N
NO
NE
O
E
SO
SE
S
Navegando de BOLINA
VIENTOS DE LA CUADRA DE POPA.

Cuaderno de Bitácora

La Vida a Bordo

Los buques de esta época estaban construidos de madera, como seguramente ya sabrás. Su parte principal o cuerpo era el casco, sobre el que se alzaban, en los buques mayores, tres palos, trinquete (a proa), mayor (en el medio) y mesana (a popa). Su misión es mantener las vergas, enormes perchas horizontales de las que penden las velas. Estas velas se manejan mediante cientos de cabos (las únicas cuerdas que existen a bordo de un barco son la de la campana y la del reloj). Las partes del casco de un buque son (sólo en un gran buque como una fragata o galeón, los navíos pequeños no dispondrán de tantas cubiertas, tal vez sólo de una): *toldilla*, la cubierta más alta en un gran buque, la cubierta de los oficiales; *alcázar*, a popa, también reservado a los oficiales, donde tenían estos sus habitaciones; *castillo*, a proa, desde donde se realizaban muchas de las maniobras de las velas; *cubierta de la batería alta*, descubierta en su centro, donde se guardaban las lanchas y se montaban los cañones más ligeros; *cubierta de la segunda batería,* bajo la anterior, donde se alojaba gran parte de la tripulación, quienes dormían en hamacas; *cubierta de la batería baja,* donde se montaban las piezas más pesadas; *sollado,* empleado para almacenamiento y como talleres; *bodega,* almacén situado en el punto más bajo del buque.

La vida a bordo de un buque en los siglos XVI a XVIII, estaba marcada por diversas constantes: la severa disciplina, ya fuese el navío mercante o militar; el trabajo duro y la mala comida. A todo ello podemos añadir que resultaban lugares ciertamente peligrosos, donde los accidentes eran algo cotidiano; aún así, había quien se embarcaba. La razón podía ser que en tierra mucha gente moría de hambre, de enfermedades y a causa de la violencia en proporciones mucho mayores.

La disciplina

La vida a bordo quedaba regida no sólo por las órdenes y decisiones del capitán, sino también por las ordenanzas y la tradición. Los castigos más frecuentes eran los azotes administrados con el látigo; pero las infracciones graves podían llegar a ser castigadas con la muerte. Los piratas, muchos de ellos desertores de las distintas armadas, odiaban el látigo con toda su alma; jamás lo empleaban. Algunas actividades prohibidas y que podían acarrear este castigo eran: fumar a bordo (por el peligro de incendios), robar (cualquier cosa), jugar a cartas o dados, golpear a un compañero o a un superior, estropear parte del equipo,... Los azotes dejaban en las espaldas de las víctimas profundas cicatrices en forma de rombos a las que los marinos se referían jocosamente como camisas a cuadros. Los capitanes tiránicos podían sufrir un motín entre su tripulación, aquellos más humanos podían ser tachados de blandos y perder su autoridad, el término medio era difícil. Como medios de contrarrestar un motín tenemos la violencia pura y dura y también el ejercicio de la habilidad de *liderazgo.* Pese a que recomendamos el uso de la primera para tratar con perros amotinados, tal vez resulte más útil probar con la segunda, la tripulación tiende a durar más. Algunos motivos por los que la tripulación puede amotinarse, especialmente en el caso de los piratas, pueden ser la pérdida de una presa; una decisión al parecer irracional por parte del capitán (dejar escapar a la hija del gobernador de Maracaibo); llevar un cierto tiempo sin ninguna presa que abordar; ser rechazados en un abordaje; sufrir un número elevado de pérdidas; tener la sensación de que el capitán les engaña,... Si la situación parece muy complicada, podrán penalizarse los intentos del capitán de recuperar el con-

trol; la atmósfera tensa no es la más propicia para ejercicios de propaganda personal.

La rigidez de la vida a bordo tenía su razón de ser, un grupo de hombres solos, aislados, lejos de su hogar, en un medio hostil y peligroso sólo pueden sobrevivir como piezas de un engranaje que funcione a la perfección. Ese engranaje sería entonces manejado por el capitán y sus oficiales; el único problema es que de esta manera se garantiza la supervivencia del engranaje, de la totalidad, pero no del individuo, quien no importa tanto. Como ya hemos visto, los navíos piratas funcionaban de manera bien distinta, con una disciplina mínima que ellos mismos acordaban y dentro de un sistema democrático (más bien anárquico).

Es posible que parte de la dotación del buque haya sido reclutada por las patrullas de leva; grupos de soldados al mando de un sargento reclutador que prenden a los individuos que les parecen desocupados, emborrachan a otros y engañan a la mayoría, para conducirles a bordo de un buque de la armada. Una vez allí, toda queja es inútil. Esta práctica es común en todos los países dada la escasez crónica de marineros. Como puedes suponer, ésta no es la mejor materia prima para ninguna marina.

La dotación de un buque

No sólo los buques de la marina de guerra mantienen un sistema jerarquizado, también hemos visto cómo los propios piratas van perdiendo poco a poco su toque de anarquía y gusto por la libertad para convertirse en poco más que meros trabajadores del mar a las órdenes de un capitán más o menos competente y del que dependen debido a sus conocimientos especializados.

En la cima de todo el equipo tendríamos al *capitán,* el personaje que se encarga de la navegación, la disciplina y el combate; tras él vendría el *segundo de a bordo*, su sustituto y persona de confianza (por lo general); luego los llamados *tenientes de navío,* encargados de transmitir y ejecutar las órdenes del capitán y de dirigir las baterías de cañones en combate (un puesto de muy improbable existencia en los barcos piratas); otros oficiales eran el piloto, experto en la navegación del buque a través de aguas costeras o fluviales (pero no era el timonel, este puesto lo desempeñaba un marinero cualquiera). Por cierto, el timón de rueda no se introducirá en los barcos de vela hasta el siglo XVIII; con anterioridad a esa época se empleaba la caña del timón o *pinzote* para su gobierno. Era una gran vara, unida mediante un mecanismo al timón, que necesitaba de cierta potencia física para ser accionada; el timonel se encontraba en el interior del barco y generalmente no veía nada del exterior, excepto parte de las velas en algunas embarcaciones. También estaba el *contramaestre,* encargado de las mercancías y responsable de toda la artillería; el *cirujano* y el *contador,* que se ocupaba de la administración. Otros puestos importantes eran los del *carpintero, maestro velero, cocinero, armero* e incluso capellán. Bajo sus órdenes quedaban los marineros, encargados de trabajar y obedecer. Aunque parezca imposible, todavía existía una posición más baja, la de los sufridos grumetes, muchachos muy jóvenes, de diez o doce años, que se encargaban de cualquier tipo de tarea, generalmente pesada y desagradable.

El capitán y los oficiales ocupan sus propios camarotes (si el barco es los suficientemente grande) a popa del mismo, un lugar bien ventilado y con amplias galerías acristaladas. Los suboficiales comparten camarotes algo menos lujosos y los marineros duermen, como ya hemos dicho, en simples hamacas en las cubiertas de cañones. Los oficiales y muchos de los suboficiales eran caballeros, algunos de muy alto rango; entre ellos no existían demasiados problemas, ya que todos gozaban de elevado estatus social. Si embargo, en ocasiones (y especialmente en los barcos españoles) existía el problema con la infantería embarcada, dirigida por un general... que no estaba a las órdenes del capitán o almirante (la persona que dirigía una flota), era de tan alto rango como él y discutía permanentemente sus órdenes por principio. Por si ello fuera poco, los infantes no colaboraban con los marinos y en la batalla, los marinos no peleaban junto con los soldados.

Las ratas eran el eterno tripulante del buque, cada barco llevaba cientos o miles de ellas. Destruían los alimentos, llegaban a roer el maderamen y transmitían toda suerte de enfermedades. Para acabar con ellas se organizaban batidas periódicas.

El trabajo y sus riesgos

En estas pequeñas ciudades flotantes el trabajo era continuo. A consecuencia de ello, los marineros podían caer desde lo alto del aparejo, ser heridos en una batalla o abordaje o sufrir a causa de la omnipresente suciedad, de la humedad y de los accidentes. Los puertos caribeños eran lugares bastante insanos, como ya veremos en el apartado sobre *enfermedades,* en el libro del sistema de juego. Los cirujanos sólo tenían cierta competencia para tratar traumatismos y poco más. El temor a las infecciones estaba tan presente que numerosas heridas se trataban mediante amputación (y por eso eran tan corrientes los garfios y las patas de palo) y con ron como única anestesia (*"muerde esto hijo, te ayudará"*). Entre el instrumental del cirujano podíamos encontrar diversos cuchillos muy afilados, tenazas y pinzas para extraer balas y una enorme sierra para amputar miembros. La cauterización se realizaba aplicando brea ardiente.

Las condiciones de vida no eran las más sanas; los marineros vivían hacinados, en espacios mal ventilados y poco iluminados. La única ventaja de las enfermerías de aquellos barcos era que separaban

a los sanos de los enfermos. Cuando se declaraba una enfermedad contagiosa a bordo, el barco debía declararse en cuarentena y no permitir a nadie subir a bordo ni tampoco abandonarlo.

La comida y el descanso

Al no conocer en aquellos tiempos los métodos de conserva de los alimentos, estos se estropeaban enseguida, de modo que la comida a bordo de un barco no era mala. Era pésima. A veces se embarcaban animales vivos (los piratas solían capturar tortugas con este fin), pero se reservaban para uso exclusivo de los oficiales. La carne se conservaba salada, así que estaba seca, dura e insípida. El pan se tostaba para embarcarlo, una vez a bordo del buque se comía en forma de galleta o bizcocho con un sabroso acompañamiento de agua (para no ahogarse al tragarlo) y gusanos (que vivían en la galleta). Por ese motivo los marineros preferían comer a oscuras... para no ver a los gusanos. El queso se ponía tan duro en los anaqueles donde se almacenaba que acababa siendo utilizado como material para tallar botones a los trajes de faena. La bebida diaria era una ración de 4,5 litros de cerveza en la armada (y unas 25 veces más entre los piratas). El agua se corrompía al poco tiempo de almacenarla en barriles, por lo que era suicida no beber alcohol. Los piratas preferían el ron, siendo la bebida típica el *grog,* ron mezclado con agua. Siempre que se llegaba a puerto amigo se aprovechaba la ocasión para obtener toda clase de alimentos frescos y agua en buenas condiciones.

El escorbuto, una situación derivada de la carencia de vitamina C en el organismo durante largos períodos, azotaba sin piedad a las tripulaciones que se veían obligadas a realizar largos viajes. En el Caribe, ningún barco solía encontrarse en la situación de llevar en alta mar el tiempo suficiente para sufrir este mal, excepto si llegaba desde Europa.

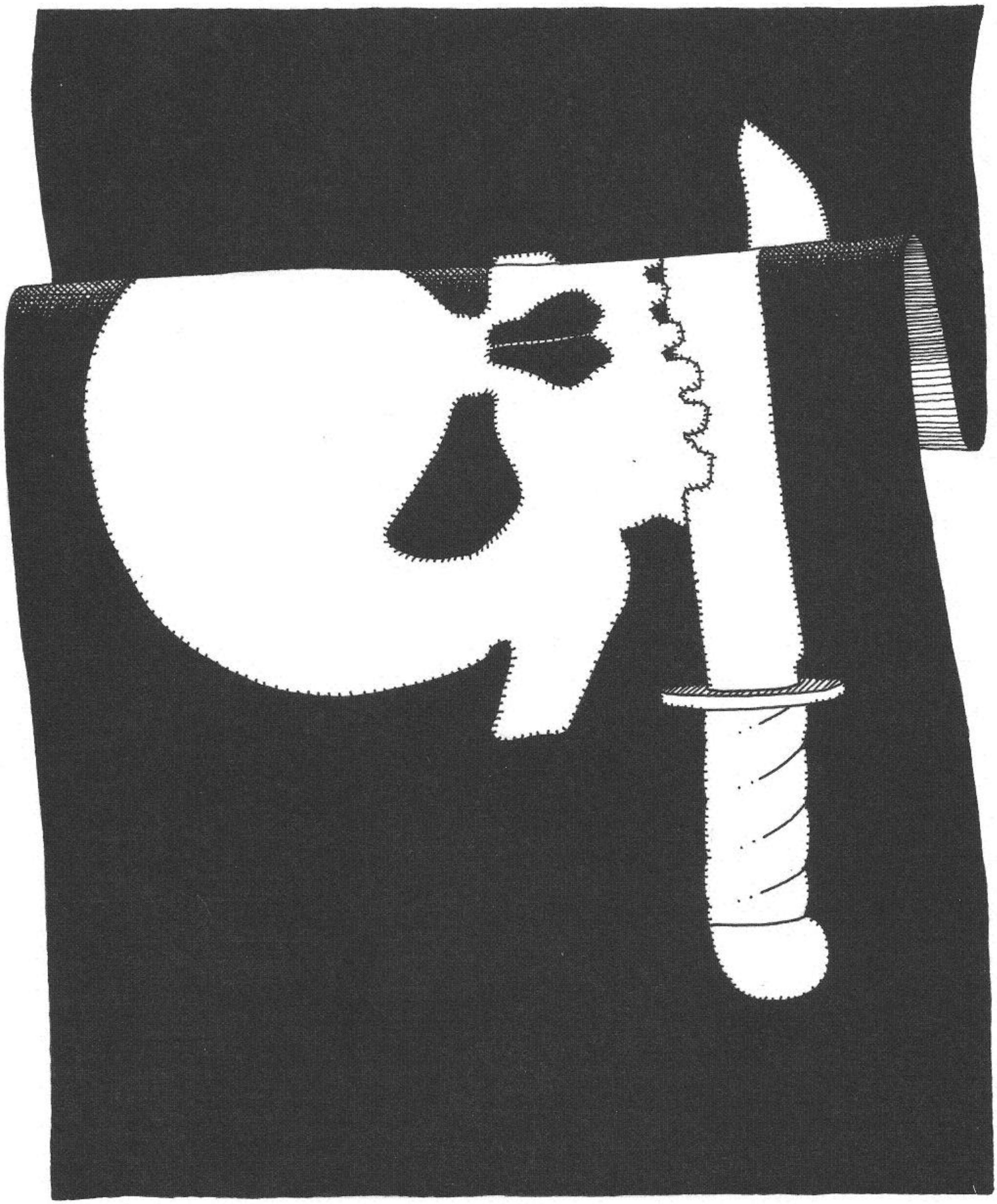
El día y la noche quedaban divididos en tandas de cuatro horas o guardias, anunciadas por los grumetes. A la noche, un cuerpo de guardia se ocupaba de velar por la seguridad del navío. En algunos puertos o aguas peligrosas esta guardia podía doblarse o triplicarse.

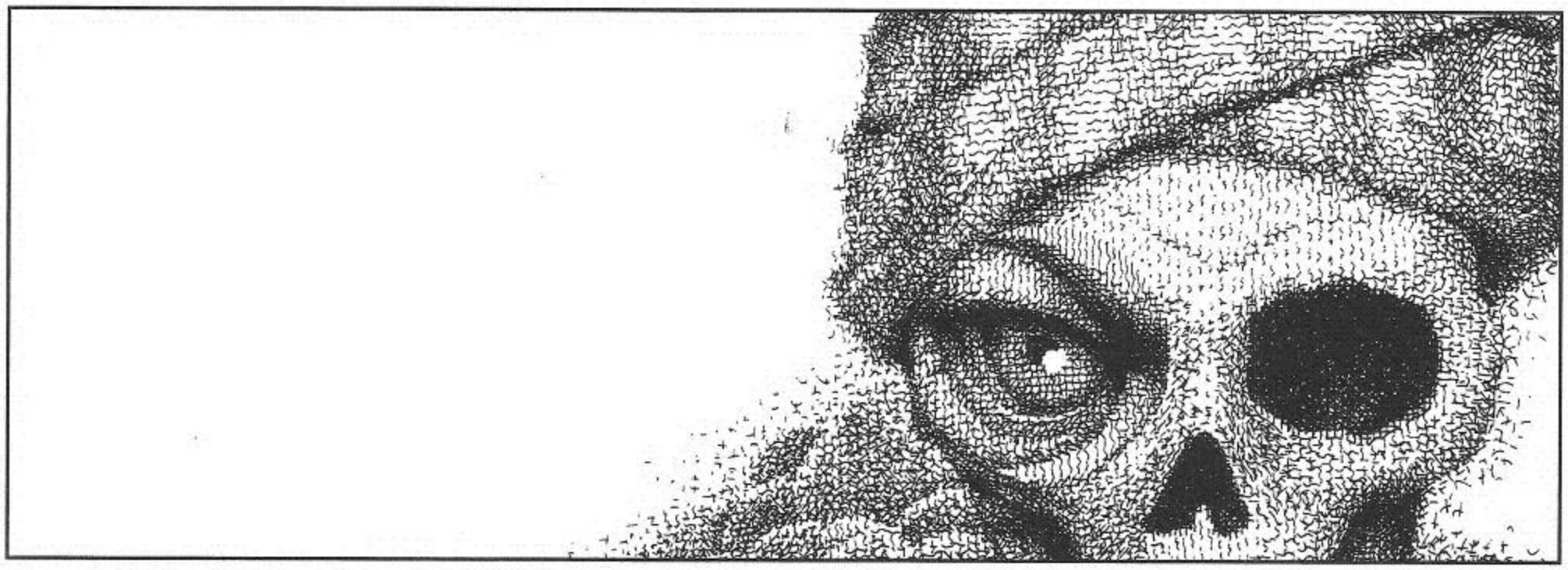
Las mayores diversiones de los marineros consistían en bajar a tierra. Allí podían comer, beber, fornicar y gastarse su paga en adornos y juegos de azar. A bordo del barco las opciones eran más limitadas, como cantar, tocar instrumentos, contar historias o bailar en las horas de descanso. El juego, aunque prohibido, era habitual y con elevadas apuestas.

Las tareas habituales eran las propias de la navegación: largar velas (para aumentar la velocidad), aferrarlas (recogerlas), calafatear las grietas del casco, levar el ancla por medio del enorme cabrestante, etc. También remendar sus ropas, las velas, limpiar los botes estibados en cubierta...

La cantidad de agua y comida necesarias por persona y mes equivalía a 150 kgs.







Cuaderno de Bitácora

El combate

Una buena pregunta sería: ¿Qué sucede cuando se encuentran dos buques enemigos?. En realidad, el sistema de combate naval y abordajes de **¡Piratas!** no es nada más que un sistema de persecuciones completado. Como no pretendemos convertir el sistema en un juego de guerra con fichas, lo único que ofrecemos es la posibilidad de que, utilizando unas pocas tablas y sólo alguna que otra tirada de dados, puedas resolver fácilmente ese combate entre el navío donde viajan los P.J. y el de ese peligroso enemigo que les odia (o ese inocuo mercader que les teme). En cuanto a los abordajes, ¡paciencia!, algo más adelante, en este mismo capítulo, trataremos sobre ellos.

Los encuentros

El mar Caribe se encuentra recorrido por una serie de rutas comerciales; siguiéndolas, un barco pirata puede tener la inmensa suerte de encontrarse con ricos mercantes y con peligrosos navíos de guerra. Fuera de ellas, la navegación existe también; el motivo es claro: durante esta época, los negocios ilícitos superaban en importancia a los realizados dentro de la ley, de modo que las probabilidades de encuentros siguen siendo elevadas.

En general, si deseas un encuentro en especial no tienes más que incluirlo. El barco será del tipo que desees, con las intenciones (bélicas o no) que más te convengan y la tripulación, cañones, etc. que te apetezca. Pero si tus muchachos están simplemente navegando y deseas introducir un poco de emoción, utiliza la tabla VI sobre **encuentros**; recuerda también que las tablas son únicamente una herramienta, si basas tu partida exclusivamente en ellas, no resultará demasiado atractiva.

Notas a las tablas de encuentros: *Por supuesto, quedan muchos detalles por determinar: cuántos cañones llevan, número de sus tripulantes e intenciones del navío al avistar el de los P.J. Para resolver este punto en concreto (¿nos ataca o no la fragata holandesa?) puede seguirse la regla de que si los países bajo cuyos pabellones naveguen dichas naves están en guerra, el barco P.N.J. atacará casi siempre (el 80 ó 90% de las ocasiones, dependiendo siempre de si lo estimas conveniente; también puede resultar que el navío de los jugadores resulte formidable en exceso y decida no atacar).*

Siglo XVI

2d10	Buque
2	Galeón español de la Flota de la Plata
3-6	Pinaza española
7-9	Balandra española
10-11	Bergantín español
12	Galeaza española
13	Galeón español
14	Pinaza inglesa
15	Balandra inglesa
16	Galeón inglés
17	Pinaza francesa
18	Balandra francesa
19	Galeón Holandés
20	Buque insignia de un famoso corario ingles, a elegir

Nota para todas las tablas de encuentros
1.- Alta mar (1d10) 1-3; tirada en la siguiente tabla; 4-10 sin encuentros
2.- Costeando (1d10) 1-5; tirada en la siguiente tabla; 6-10 sin encuentros

1640 a 1680

2d10	Buque
2	Galeón español de la Flota de la Plata
3	Fragata española
4	Galeón español
5-6	Pinaña español
7-8	Balandra española
9	Bergantín español
10	Galeaza española
11	Mercante español
12	Filibote *
13	Buque francés **
14	Fragata francesa
15	Buque inglés **
16	Fragata inglesa
17	Buque holandés **
18	Fragata holandesa
19	Filibusteros **
20	Buque insignia de un famoso pirata, corsario o bucanero, a elegir

* Nueva tirada (1d10): 1-5 holandés; 6-10 inglés
** N. tirada (1d10): 1-5 pinaza; 6-8 balandra; 9 Bergantín;10 mercante

1600 a 1640

2d10	Buque
2	Galeón español de la Flota de la Plata
3-4	Pinaza española
5	Balandra española
6-7	Bergantín español
8	Galeaza española
9-10	Mercante español
11	Fragata española
12	Galeón español
13	Mercante*
14	Filibote holandés
15	Corsarios ingleses **
16	Corsarios holandesés **
17	Corsarios franceses **
18-19	Bucaneros **
20	Buque insignia de un famoso pirata, corsario o bucanero, a elegir

* Nueva tirada (1d10): 1-5 inglés; 6-8 francés; 9-10 holandés.
** Nueva tirada (1d10): 1-4 pinaza; 5-8 balandra; 9-10 bergantín

1680 a 1720

2d10	Buque
2	Galeón español
3	Fragata española
4-5	Pinaña español
6	Balandra española
7	Bergantín español
8	Galeaza española
9	Mercante español
10	Corsarios españoles
11	Mercante de las colonias norteamericanas
12	Buque francés *
13	Fragata francesa
14	Buque inglés *
15	Fragata inglesa
16	Buque holandés *
17	Fragata holandesa
18	Filibusteros *
19	¿Un mercante danes?
20	Buque insignia de un famoso pirata, corsario o bucanero, a elegir

* N. tirada (1d10): 1-5 pinaza; 6-8 balandra; 9 Bergantín;10 mercante

Y lo mismo sucederá con respecto a los filibusteros (sobre los que además, tú decidirás si son concretamente corsarios, bucaneros, piratas...). Asigna un valor a sus deseos de atacar (con 1D10 puedes hacerlo mediante %) y si obtienen esa cifra o menos, lo harán.

Otro tipo de encuentros, como pequeños botes, náufragos, bucaneros en lanchas, balsas repletas de indios, buques negreros, etc. resultan demasiado particularizados para introducirlos en una tabla. Prepáralos a tu gusto siempre que lo desees. Quizás un punto que si debas tener claro sea el nivel de moral de la tripulación que va a ser atacada. ¿Se rendirán al observar el pabellón pirata, la Jolly Roger? ¿Lucharán hasta el último hombre? La respuesta está, como siempre, en tu mano; sin embargo, atendiendo a sus propias posibilidades en la lucha, al carácter más o menos famoso de quien les ataque y al hecho de que casi nadie, nunca, luchará hasta la muerte si se le presenta otra alternativa más agradable... según cómo marche la persecución o el combate, puedes llegar a una decisión razonable.

En la tabla a), se señalan tipos de barco y su nacionalidad sin especificar su carácter (¿es corsaria o contrabandista la pinaza inglesa?, probablemente ambas cosas). La última palabra es también tuya.

Las persecuciones y el combate

¿A qué distancia se divisa un barco? Desde lo alto del palo mayor (25 y más metros de altura), un vigía apostado en su *nido de cuervo* era capaz de distinguir, en condiciones óptimas de visibilidad, otro buque o tierra a una distancia de 20 millas. Lo usual era, sin embargo, detectarlo a una distancia sobre las 15 millas. Si se continuaba el aproximamiento, a 10 millas, con la ayuda de un catalejo, ya podía apreciarse su bandera. A partir de ese momento (es obvio que si nosotros les vemos a ellos, ellos también tienen noticia de nuestra presencia) pueden ocurrir tres cosas: 1.- Nos desinteresamos mutuamente y nos alejamos; 2.- Por el motivo que sea, ambos decidimos aproximarnos; 3.- Uno de los dos decide huir, tal vez su decisión no sea del todo precipitada, más vale prevenir.

1.- Ningún problema, continuamos el viaje.

2.- A una distancia de 1 milla, los cañones ya pueden disparar sobre su objetivo; los cañones ligeros a 1/2 milla y las culebrinas a 1/4 de milla. Los falconetes sólo son efectivos a distancias de abordaje. Pero tal vez no sean necesarias estas precauciones; posiblemente ambos capitanes sólo deseen saludarse, comentar las últimas noticias por medio de sus altavoces y quizás invitarse a cenar en uno de los barcos.

3.- ¿Por qué huye? ¿Serán tímidos acaso o es por nuestra bandera negra? El capitán toma una decisión en breves segundos y decide perseguirle. La distancia a la que usualmente comienzan las persecuciones es de 10 millas (pueden iniciarse desde distancias mayores si se sabe que ese buque concreto es el que deja ver sus velas a 20 millas y vamos a por él por motivos inconfesables).

A partir de ese momento calcularemos la fuerza y la dirección del viento en relación con nuestro rumbo. Probablemente, uno de los dos navíos se vea perjudicado por la dirección del viento; pero así es la vida. En mar abierto, como es lógico, el buque que decida huir elegirá el rumbo que más convenga a su velocidad, incluso aunque ello implique variar por completo la dirección de su viaje; pero las cosas no son siempre tan fáciles. Si ese mercante se encuentra cerca de la costa, de unos arrecifes o bancos de arena que se encuentran directamente en la dirección en la que mejor recibe el viento y su única oportunidad de escapar consiste en navegar con viento de costado *(de través),* pierde con ello 2 nudos, mientras que nosotros, navegando con nuestra balandra no nos vemos afectados.

La distancia entre ambos buques se divide entonces en 10 tramos de 1 milla cada uno (o 15, o los que tú decidas); recorriendo durante la primera hora tantas millas como nudos puedan desarrollar. Ejemplo sin modificadores por viento: nuestra balandra recorre 8 millas por hora; el filibote 5; durante la primera hora la balandra ha reducido la diferencia en 3 millas, mediando ahora 7 millas entre ambas embarcaciones. Para la segunda hora, la mecánica es la misma; continuando con la misma tónica, la balandra reducirá la distancia en 3 millas más, quedan 4. Durante la tercera hora la distancia pasa de 4 a 1 milla y durante la cuarta nos ponemos a distancia de tiro (las antes marcadas) y de abordaje (cuando la distancia se ha visto reducida efectivamente a 0). Durante estas etapas el movimiento se realiza siguiendo el siguiente orden: mueve primero el buque que goce de mayor (velocidad + nivel de competencia del capitán), en caso de empate se resolverá de manera aleatoria cada secuencia. La competencia del capitán se refiere, evidentemente, a su nivel de (Voluntad + capitanear).

El número de turnos que puede durar una persecución depende del número de horas de luz que le resten al día. De manera aleatoria puede lanzarse 1D10 y ese será el número de secuencias o turnos que puede prolongarse la persecución. Para reanudar la caza de una presa que haya conseguido zafarse de una persecución amparándose en la noche, el capitán persecutor deberá obtener una categoría de éxito superior a la del perseguido en una tirada de *percepción*; obtener el mismo resultado en una tirada de *navegación* y de nuevo, por tercera vez, en una de *capitanear.* Si el destino del barco le es conocido, sólo le serán necesarias estas dos últimas.

Como regla opcional y para no hacer tan automático el éxito de las persecuciones haciendo depender a éstas exclusivamente de la velocidad; puede modificarse ésta por la diferencia existente entre las habilidades de *capitanear* de los capitanes (repetimos: Voluntad + capitanear). Aquel capitán que goce del nivel de habilidad más alto, verá sumada tal diferencia a la velocidad de su barco. Ejemplo: Diego de Begoña, capitán con nivel 13, a bordo de su galeón de velocidad 5, es perseguido por una fragata holandesa de velocidad 6. Como el capitán holandés no resulta tan competente (nivel 11); Diego suma (13-11 = 2) a su velocidad, maniobrando de forma más hábil que su enemigo y dejándole atrás sin ningún problema. Estas son las ventajas de conocer perfectamente un navío y ser capaz de aprovechar hasta la última pulgada cuadrada de sus velas.

Los cañones y ¿quién dispara primero?

Para responder a esta pregunta deberemos detenernos antes en el examen de los cañones utilizados. Según su calibre y potencia (y simplificando la enorme cantidad de tipos) los hemos clasificado en:

1.- Cañones. Capaces de disparar proyectiles de alrededor de 10 kgs. (20 libras) de peso a una distancia de una milla náutica, 1,8 kilómetros. Su peso es de 2 toneladas al que hay que añadir la munición, peso medio 10 kgs. y la pólvora, generalmente la mitad del peso del proyectil, otros 5 kgs. por cada disparo. De modo que uno de estos cañones, con 20 proyectiles, vendría a pesar 2000+(20x10)+(20x5) = 2300 kgs.

Estos cañones única y exclusivamente pueden instalarse en la cubierta inferior de los buques y sólo aquellos navíos cuyo tipo máximo de cañón sea el cañón (valga la redundancia) son capaces de emplearlos sin que a cada sacudida se deshaga el buque. De todas formas, el número máximo de cañones (de esta clase) que cualquier buque puede montar es exactamente la mitad que la cifra dada como número máximo total de cañones. Así, si un galeón puede montar hasta 60 cañones del tipo cañón, sólo 30 de ellos puede ser de esta clase más pesada.

2.- Cañones ligeros. Idénticos en todo a los anteriores, excepto que su peso no supera la tonelada, disparan proyectiles de hasta 5 kgs. a 1/2 milla (900 metros) y cada uno de ellos, con 20 proyectiles y pólvora suficiente, pesará 1150 kgs.

Pueden instalarse en las cubiertas medias e incluso en las superiores; pero sólo en aquellos navíos cuyo tipo más pesado de cañón sea el cañón ligero, pudiendo únicamente emplearse una cifra de ellos igual a la mitad del número máximo de cañones. El resto deberá ser cubierto mediante cañones más ligeros. Evidentemente, aquel barco que pueda utilizar cañones de una clase particular, puede también emplear aquellos más ligeros sin restricción alguna.

3.- Culebrinas. Los más ligeros de todos los cañones que incluimos. Suponen el límite para los barcos más pequeños, los cuales, habitualmente, no disponen de una cubierta especial para ellos, sino que van montados en la cubierta principal. Pesan 500 kgs. cada una de ellas, lo que unido a sus proyectiles (de 2,5 kgs.) y al peso de la pólvora, nos da un total de 575 kgs. por cada culebrina. Si esa es la decisión del capitán, pueden montarse un número de culebrinas igual al número máximo de cañones fijado para ese tipo de buque.

4.- Falconetes. Los falconetes son un tipo muy útil de cañón que se monta sobre la borda de los barcos empleando una horquilla metálica como soporte, de forma que puedan ser apuntados en cualquier dirección. Muy útiles contra personal, en caso de abordaje (incluso del propio barco) o para sofocar motines. Es el tipo mayor de cañón que puede montarse en un bote. Cada uno de ellos pesa 250 kgs., disparando balas de 1,250 kgs. El peso total de uno de ellos, más proyectiles y pólvora, es de 287,5 kgs. No existe restricción alguna al número de ellos que pueda montarse, excepto la lógica. Generalmente suelen emplearse cuatro y se van moviendo de banda según sea necesario.

Ten en cuenta los pesos de los cañones que montes a bordo de tu barco, restarán capacidad de carga

Los proyectiles

Dependiendo de la finalidad deseada, pueden emplearse tres tipos de proyectiles:

1.- Balas sólidas, esféricas, generalmente de hierro para destrozar el casco de los buques enemigos y hundirlos; también para acallar su artillería y su tripulación a cubierto.

2.- Metralla, disparada en ocasiones desde unas piezas especiales denominadas *carronadas* cuya utilización hemos obviado aquí. Si los cañones son cargados con cualquier cosa, desde clavos a trozos de cristal, pasando por monedas de oro, la metralla que disparen será especialmente efectiva para limpiar de enemigos las cubiertas de cualquier barco. No resulta nada efectiva contra el casco del buque y muy poco contra su velamen.

3.- Balas enramadas o encadenadas, un tipo especial de proyectiles. Las balas enramadas constan de dos medias esferas unidas entre sí por una barra y que, al ser disparadas contra el aparejo del buque enemigo, vuelan girando hacia él, con lo que provocan daños de consideración en sus velas. Las balas encadenadas son dos proyectiles esféricos unidos mediante una cadena, su objetivo es el mismo.

Dotación de los cañones

Cada cañón necesita ser atendido en combate por un número de personas que depende de su calibre. Los cañones más pesados, o simplemente cañones, precisan de una dotación de 4 hombres (un cabo que lo ceba, apunta y dispara; un primero encargado de moverlo y elevarlo; un segundo, que lo cargaba y un tercero, que pasaba la munición); los cañones ligeros, 3 marinos; las culebrinas, 2 y los falconetes, 1. A cargo de cada batería se encuentra un oficial o suboficial que señala el objetivo de los cañones.

Como puedes suponer, aunque una cubierta de cañones disponga de una batería en cada banda, sólo una era utilizada, ya que se supone que sólo existe un enemigo al costado. En el desafortunado (o tal vez no) caso de que nos encontremos entre dos buques enemigos, podemos descargar a la vez ambas baterías contra ellos... siempre que dispongamos de los hombres suficientes. Un pequeño regalo es que, al estar entre dos enemigos, se impactarán mutuamente sus disparos errados.

Pero, ¿quién dispara primero?

En principio dependerá de la distancia a la que se encuentren los navíos y de quién posea los cañones más poderosos. Estos son capaces de lanzar sus proyectiles hasta las distancias antes citadas; pero con muy poca efectividad. Las descargas de los cañones se realizan de modo sincronizado, utilizando al mismo tiempo todos los cañones de una banda. Una sola andanada precisa y de la potencia adecuada, puede bastar para desmantelar al enemigo al comienzo de un combate. En realidad, muy pocos navíos llegaban a ser hundidos por fuego de cañón. La táctica usual consistía en inmovilizarlos destruyendo su arboladura, timón, etc. para luego acabar con su tripulación a cañonazos. Al terminar el proceso el barco, presa de los incendios y convertido en un gigantesco ataúd, todavía flotaba por algún tiempo.

Las andanadas se producen por lo tanto a distancias apenas superiores a las de abordaje. El primer buque que "cruce" la línea divisoria imaginaria entre la distancia 1 y la distancia 0, será el primero en disparar (usualmente el perseguidor; si ambos buques se aproximan, el más rápido). Todavía puede intentarse una **maniobra evasiva;** si se obtiene una categoría de éxito sobre (velocidad + competencia del capitán) mayor que la del atacante, el buque atacado habrá podido zafarse de la posible andanada. Con un éxito crítico (o fallo crítico del capitán enemigo), pasará a él la iniciativa. La maniobra de evasión puede intentarse tantas veces (con la salvedad de que sólo 1 por secuencia) como se desee. Si no desea emprender una maniobra evasiva, el capitán puede optar por soportar la primera andanada y responder a continuación.

Por cierto: es imposible utilizar los cañones con mal tiempo (tormenta, lluvia,...) excepto aquellos que se encuentren resguardados en una cubierta inferior. Como las andanadas se realizan a muy corta distancia, las condiciones atmosféricas adversas no suponen una gran complicación a la hora de disparar.

Ejemplo: *Diego de Begoña, a bordo de su galeón (vel: 5), es perseguido por el capitán pirata Merryweather, a bordo de una fragata (vel: 6). Las condiciones del viento son idénticas para ambos, su velocidad base no se ve modificada. Al ser más rápida la fragata (y ambos tienen nivel 13 en Voluntad + capitanear, si decidimos utilizar la regla opcional), será éste el primer navío en reducir la distancia a 0 millas. Diego intenta una maniobra evasiva ante la previsible andanada de los piratas; no era necesario: Merryweather, en un ataque de dislexia, confunde babor con estribor (ha fallado de forma crítica), por lo que la iniciativa pasa a los españoles. El galeón descarga sus treinta cañones sobre la arboladura de la fragata... De no haber obtenido un fallo crítico, Diego de Begoña podía haber superado a Merryweather en su tirada, con lo que habría evitado que este último disparase al colocarse en un ángulo inadecuado para él... sólo por esta vez, siendo de nuevo el turno de los piratas.*

Como regla opcional: los cañones fabricados en Holanda o Inglaterra son de mejor calidad que los españoles o franceses, de modo que a estas dos primeras nacionalidades correspondería la primera andanada, incluso en el caso de no ser ellos los poseedores del navío más rápido (también existe en este caso la posibilidad de una maniobra evasiva por parte de las posibles víctimas). A igualdad de condiciones se seguiría el sistema habitual.

Los cañones tienen una cadencia de fuego de 1 disparo cada cinco minutos; una tripulación de artilleros de elite puede reducir esta cifra a la mitad, realizando dos andanadas por cada una del enemigo. Los artilleros serán generalmente de elite para todos los cañones, pero también pueden serlo únicamente para los pesados, ligeros o culebrinas. Esta ventaja puede ser anulada por la siguiente. Consideramos que los artilleros son de elite cuando sus niveles de característica + habilidad son iguales o superiores a 15.

Cuando la velocidad de un buque resulta insultantemente superior a la de su enemigo, existe la posibilidad de sobrepasarle tan ampliamente que se puedan realizar diversas maniobras a su alrededor. Usualmente estas maniobras consisten en *"cruzarle la T"*, cruzar perpendicularmente ante su proa o popa descargando todos los cañones. En el juego, esto se representa con la ventaja de que un barco que doble en velocidad a su enemigo

podrá disparar dos veces por cada andanada de su presa (o realizar una andanada y una maniobra evasiva, o una maniobra evasiva y una andanada). Si la velocidad es tres veces superior, dispondrá de tres andanadas (o de cualquier combinación andanada-maniobra evasiva) y así sucesivamente. Esta ventaja puede ser anulada o reducida por la anterior.

Potencia de fuego y efectos de los duelos artilleros.

Bien, una vez que sabemos quién dispara primero, cada cuánto tiempo se dispara (normalmente cada 5 minutos) y otros detalles menores, nos queda por conocer los efectos de los disparos. Llegados a este punto, la secuencia es la siguiente:

-Cada cubierta de cañones, si existe más de una, estará a cargo de un oficial o suboficial, probablemente un P.J. Tendremos en cuenta únicamente los cañones, cañones ligeros y culebrinas; los falconetes quedan para eliminar personal enemigo, de forma parecida a los mosquetes (esto se explica un poco más adelante).

-El oficial al mando de cada una de estas baterías realizará una tirada sobre su habilidad de *artillería* al ordenar la andanada. La categoría de éxito de esta tirada nos indicará, acudiendo a la tabla VII, el número de disparos que han sido efectivos (que han impactado con posibilidades de causar daños) sobre el navío enemigo.

-A continuación deberemos tener en cuenta ciertos factores: esos impactos no tienen por qué significar daños seguros, puede que sólo hayan resbalado sobre los costados del buque tras acertarle, que no hayan causado deterioros más que al mascarón de proa o a las bordas, etc. Para conocer los daños exactos deberemos acudir a la siguiente tabla.

- Para acceder a la **Tabla de Daños,** cada impacto debe superar un último filtro; para cada uno de ellos se realizará una tirada sobre los niveles de resistencia del buque; ya sabes, 2D10 no deben superar este nivel, si se falla, tiraremos para conocer los efectos de ese cañonazo en la tabla; si no, no ha causado daños relevantes.

Cada crítico, además de suponer un acierto con todos los cañones de esa batería, garantiza una tirada automática suplementaria en dicha tabla. Por otra parte, cada 5 cañonazos obtenidos equivalen a 2 entradas automáticas en la tabla, sin necesidad de realizar las cinco tiradas (si los jugadores lo desean; si no, pueden realizar todas las tiradas). Como podéis observar, este sistema prima la utilización de grandes grupos de cañones, que es exactamente lo que sucedía en aquellos duelos artilleros.

Ejemplo: *el oficial Carruthers, al mando de una batería de 15 cañones y con un nivel de artillería de 9 (percepción + armas de fuego/artillería), ordena su primera andanada. Obtiene un magnífico 6, o sea, categoría de éxito 3. Observamos en la tabla que el resultado es de ¡12 cañones que impactan! El jugador que lo represente (o, si es un P.N.J., los jugadores de su bando o el D.J.) elegirán si reducen 10 impactos a 4 críticos (dos grupos de cinco), más dos tiradas de resistencia para los otros dos impactos o realizan doce tiradas de resistencia. Si Carruthers hubiese obtenido un crítico, tendría automáticamente una entrada en la tabla más quince aciertos; esos quince aciertos pueden hacerse equivalentes a 3 (tres grupos de cinco) x2 = 6 entradas más en la tabla, 7 en total. Sea como sea, este suboficial ascenderá... si sobrevive a la batalla.*

Metralla y balas encadenadas.

Si la munición de los cañones consiste en metralla, cada disparo utilizará la tabla inmediatamente inferior, excepto en el caso de las culebrinas, que utilizarán la misma (a excepción de los resultados 18, 19 y 20, que exigen nueva tirada). Las balas encadenadas, como ya hemos dicho, se utilizan para destruir el aparejo; cada impacto logrado su-

Nº de Cañonazos Efectivos

C.E.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	4	6	6	6	6	6	8	8	8	8	8	10	10	10	10	10
2	1	1	2	2	3	4	4	6	6	6	9	9	9	9	9	12	12	12	12	12	15	15	15	15	15
3	1	2	2	3	4	5	6	7	8	8	10	10	11	12	12	14	16	16	16	16	19	20	20	20	20
4+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Crítico	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

pone 1/10 nudos menos; esto es, 10 cañonazos de balas encadenadas restan 1 nudo a la velocidad del barco.

Disparos individuales de cañones, falconetes y mosquetes. Cañones de proa y popa.

Los cañones (de los tres tipos) pueden ser también disparados de forma individual contra objetivos dados, lo mismo que los falconetes o cualquier arma de fuego de los tripulantes del barco. No ofrecemos normas para el uso de falconetes o mosquetes, ya que pensamos que queda a la completa discreción de los P.J. o del D.J. el hecho de que estos puedan acabar con otros personajes de forma individual, como ocurre de hecho al utilizar estas armas. Si lo deseas, puedes tenerlo en cuenta a la hora de impedir que la tripulación de un navío mucho menor que el atacante se pasee impunemente por cubierta, sin ninguna protección, mientras atiende sus propios cañones.

Los disparos de los otros cañones (los realizados de manera individual), pueden hacerse en cualquier momento. La penalización a aplicar dependerá de la distancia y del estado de la mar (dificultad -2 a -4). La mejor plataforma flotante que existe para la artillería es la galeaza, por lo que los niveles de dificultad que se apliquen en ese caso serán menores (0 a -2).

El daño producido por un cañón (de los tres tipos) es demasiado grande como para ser evaluado en comparación con otras armas como mosquetes. Un cañón ligero puede destruir una casa de un solo impacto; una culebrina puede hundir un bote grande al primer impacto y un falconete sólo necesitaría acertar dos veces. Los efectos sobre el cuerpo humano son devastadores, en realidad, cualquier impacto de falconete bastaría para destrozar a un ser humano. Seguiremos la siguiente regla: si el impacto ha sido en la cabeza o el cuerpo, el individuo ha muerto; si el infortunado fue acertado en una extremidad, simplemente la perdió.

Los cañones de proa o popa, ya que no se utilizan en las andanadas generales, pueden ser utilizados para disparos individuales si así lo desean los jugadores.

Táctica usual de los piratas.

Dado que el interés de los piratas estriba en capturar su presa más o menos intacta, jamás utilizarán balas esféricas o encadenadas, sino únicamente metralla. Encontramos una excepción remarcable en los casos en que ellos son la presa. Usualmente dejan ver su bandera al inicio de la persecución, si el mercante no se rinde, le dan caza y, tras un breve abordaje, lo saquean. Durante el intercambio de disparos, emplean el sucio truco de dirigir su fuego contra el timonel o los oficiales, de manera que el navío enemigo quede a su merced lo antes posible. A no ser que los piratas vayan dirigidos por un capitán excepcionalmente cruel, no causarán excesivos daños a la tripulación; para más detalles consúltese la sección que habla de la sociedad pirata.

¡Al abordaje!

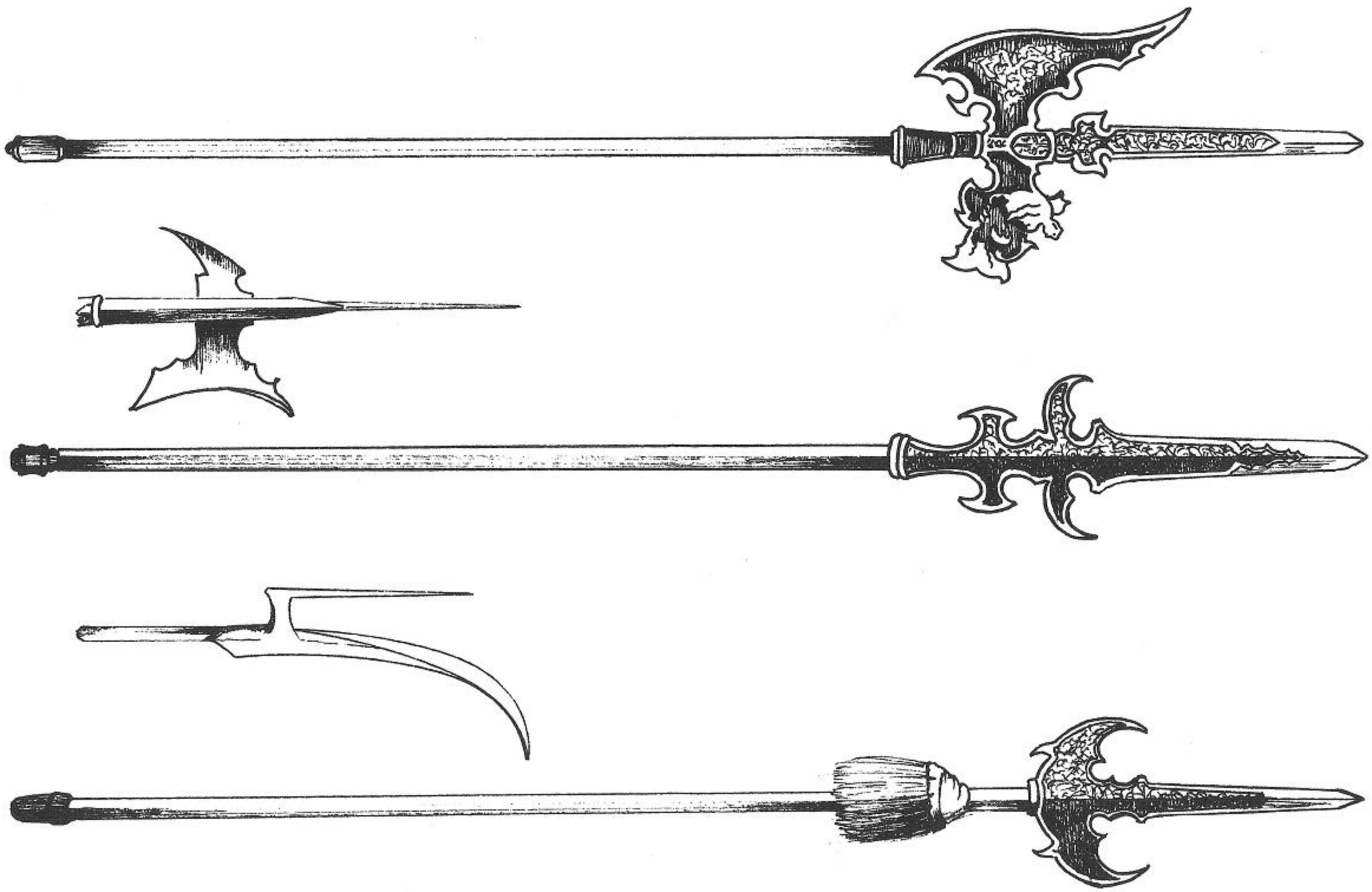
En ocasiones, con el objeto de repeler los abordajes, los navíos de guerra tienden redes protegiendo sus costados desde los palos hasta la borda. Cualquier asaltante debe entonces caminar sobre ellas o cortarlas (1 minuto de frenético esfuerzo), siendo presa fácil para los tiradores enemigos. A partir de 1600-1620, los abordajes habrán quedado completamente pasados de moda como forma de combate naval, confiándose más en los duelos artilleros; a pesar de lo cual puede que algún capitán se empeñe todavía en utilizarlas.

El abordaje es la última maniobra de un combate naval; si ambos navíos lo desean, ¡adelante! Si, como es más usual, uno de ellos no está por la labor, el procedimiento será el que describimos a continuación: Al reducir a 0 millas la separación entre ambos navíos, hemos visto cómo estos se acercaban a una distancia cercana a los 20 metros para cañonearse a placer. Una vez que esto ha sucedido (ambos buques han disparado sus andanadas), puede intentarse. El capitán que abrigue tales intenciones realizará una tirada sobre su *capitanear,* el otro capitán podrá hacer lo propio para lograr su maniobra evasiva; como viene siendo habitual, la diferencia de velocidades cuenta a favor del que comande el barco más rápido. Si tiene éxito el que desea el abordaje, la cosa está clara; de no ser así, volveremos a intentarlo.

De hecho, es incluso posible un abordaje sin previa descarga artillera si uno de los dos navíos resulta mucho más rápido que el otro (el doble de velocidad al menos). Sintiéndose afortunado, su capitán podrá maniobrar evitando las bandas artilladas de su adversario, sujeto únicamente a fuego de mosquetería, de falconete y, tal vez, de los escasos cañones a proa o popa. Para realizar con éxito esta maniobra es necesario obtener una tirada de *capitanear.*

La ruta habitual para asaltar otro barco no suele ser la de pegarse a su costado, ya que supone demasiado peligro de sufrir una andanada; sino la de pegarse a su proa y utilizar el palo del bauprés como medio de entrada. El paso se realiza mediante cuerdas, garfios y escalas de abordaje que dejan firmemente fijado un barco al otro. Si la diferencia de alturas entre las bordas es superior a dos metros, lo que suele ocurrir bastante a menudo, serán precisas una o más tiradas de *trepar.* Suele ser norma general preceder los abordajes por una última descarga de metralla... para limpiar la cubierta.

Una vez sobre el buque enemigo, los asaltantes vacían sus armas



PICAS DE ABORDAJE

de fuego sobre sus enemigos y echan mano de hachas, chuzos y machetes. Si los piratas se enfrentan a marineros, estos últimos no tienen demasiadas posibilidades; si es contra soldados entrenados o marines, la cosa puede variar. El combate se decide por lo general en la cubierta principal, ya que los techos de las cubiertas inferiores rara vez sobrepasan el metro cincuenta de altura, lo que resulta bastante incómodo para combatir. El propio buque queda siempre al cuidado de un cierto número de marinos, tanto para cuidar de él como para cubrir con sus armas de fuego el desarrollo de la lucha en el otro barco.

El desarrollo de la acción a partir de este momento depende exclusivamente de los P.J. y de ti mismo. El peso del abordaje descansará sobre sus hombros, mientras que tú decides cuántos enemigos, en qué estado y con qué niveles de habilidad se enfrentan a ellos. Como principio, bien puedes mantener esta máxima: el resto del combate es mero teatro, lo que cuenta es el duelo con el capitán enemigo. Tú mismo habrás determinado previamente el número de marineros e incluso de soldados pueden encontrarse a bordo del navío abordado, sus niveles de habilidad, etc. Generamente, estas luchas acaban con la rendición de una de las partes, ¡que puede ser incluso la que inició el abordaje!

Las peleas y batallas desarrolladas en un buque se prestan enormemente a utilizar los cabos, las propias velas, las barandillas, etc. como lugares sobre los que demostrar las habilidades acrobáticas de los combatientes. Si tus jugadores se sienten de humor para ello excelente; si no, algo está saliendo mal.

Combate contra posiciones terrestres

Un caso especial de los duelos artilleros es el combate contra posiciones terrestres. Aquel pirata que esté tan loco como para intentar esto... Pero en el caso de oficiales a cargo de poderosos buques de guerra sí que puede darse el caso. La mayor parte de las veces, tales enfrentamientos quedarán regidos por la simple narrativa del D.J.; pero si deseas incluir alguna tirada más por parte de tus jugadores (y siempre que no se trate de una fortaleza, en cuyo caso necesitarías toda una flota) puedes desarrollar el combate de una manera muy parecida a todo lo que hemos visto hasta ahora, tomando al fuerte como el equivalente de un navío estático y dirigiendo sus disparos (uno a uno) contra el barco atacante mediante el procedimiento habitual: realizando tiradas sobre la habilidad de los artilleros o de su oficial, si disparan por andanadas. Los impactos contra el fuerte irán destinados contra sus ocupantes o contra los cañones; nos remitimos de nuevo a las tablas de andanadas y aplicamos todos los éxitos sobre la sufrida dotación del fuerte de una manera ligeramente aleatoria: cada cinco impactos logrados por la tripulación del barco, queda acallado un cañón del fuerte (con su correspondiente dotación aniquilada); de este modo representamos la mayor resistencia y cobertura de las murallas de la posición fortificada.

Carga y tesoros en los buques. Rehenes

Finalmente el barco es nuestro. ¿Qué encontraremos a bordo? ¿Oro, joyas, telas preciosas? ¿Harina, bacalao, madera? Si bien los tesoros más valiosos implican un encuentro previamente preparado y con este tipo de detalles ya calculados, en los encuentros casuales puede utilizarse la tabla IX referente a la carga del navío. Como dinero en efectivo, todos los navíos transportarán el 10% de su valor en oro, plata y gemas negociables. Las mercancías supondrán 1D10% del espacio de carga, además de un tesoro de valor igual al precio del barco, distribuyéndose por calidades según consta en la citada tabla.

Lanzando 1D6 sabemos cómo se reparten las toneladas de mercancías que viajan a bordo de ese barco. Los filibotes o fluyts suman +1 a la tirada; los mercantes y galeones +2; los barcos de guerra pueden llevar cargamento (aunque les estaba prohibido, ésta era una típica treta de los comerciantes para ahorrarse el dinero del seguro a cambio de un discreto porcentaje al capitán, quien a cambio velaría por la seguridad de su carga). Su precio es el siguiente:

-Mercancías de lujo: (sedas, telas preciosas, los mejores vinos de España, Francia e Italia, armas damasquinadas, joyería, tabaco, café, cacao,...), 5 pesos x kg.

-Mercancías de calidad: (telas, vino, armas, artesanía, libros, conservas, muebles,...), 1 peso x kg.

-Mercancías normales: (trigo, vino, cerveza, ron, lana, lingotes de mineral, cuero, algodón,...), 0,1 pesos x kg.

-Mercancías de baja calidad: (tejidos bastos, adornos, cerámica, objetos de metal,...), 0,01 pesos x kg.

Los piratas sólo transportan mercancías de lujo o calidad.

Si el buque capturado resulta ser, como se indica en la tabla de encuentros, un galeón de la flota de la plata, su carga se computará como completamente constituida por mercancías de lujo. Es decir ¡un máximo de 500 y un mínimo de 300 toneladas de oro, plata, joyas...! Traducido a dinero, sería igual a 2.500.000 pesos como máximo y 1.500.000 pesos como cifra más aproximada a lo posible. El rescate de un rey. No es necesario decir que un barco con ese cargamento no está al alcance de cualquiera; muchos piratas callarán para siempre por culpa de sus cañones si deciden atacarle.

Algunos barcos, especialmente los piratas, pueden transportar rehenes o personas sobre las que resulte provechoso exigir un rescate. Habitualmente, los capitanes de los

Culebrinas: Tabla de Daños Ligeros

2d10	Efectos
2	Uno de los botes dañado, un día para repararlo
3	Impacto en la cabina del capitán
4	Impacto en una cubierta de cañones (al azar), una dotación completa eliminada
5	Bodega alcanzada: 10% de la carga destruida
6	Impacto en el castillo de proa (o simplemente en la zona de proa)
7	Impacto en el castillo de popa (o simplemente en la zona de popa)
8	Un oficial (al azar) al mando de una batería resulta muerto, alguién debe sustituirle
9	Un marinero muerto +1 tirada en la tabla anterior
10	Dos marineros muertos +1 tirada en la tabla anterior
11	Tres marineros muertos
12	Cuatro marineros muertos
13	Cinco marineros muertos
14	¡Timonel muerto! La nave queda sin control hasta que alguién le sustituya
15	Impacto en la cuerbierta principal
16	Timón dañado, la velocidad se reduce a dos nudos. Seis horas para repararlo
17	Aparejo dañado: -1 a capitanear
18	Un cañon (al azar) destruido
19	Dañado el palo mayor, otro impacto cualquiera y caera sobre cubierta acabando con 10 mirineros y reduciendo la velocidad a la mitad
20	Casco dañado, 1/2 nivel menos de resistencia

Cañones ligeros:Tabla de Daños Moderados

2d10	Efectos
2	Bote destruido
3	¡Fuego! al menos cinco hombres deben encargarse de controlarlo
4	Timón dañado, la velocidad se reduce a dos nudos. Seis horas para repararlo
5	Impacto en la cabina del capitán
6	Impacto en la cubierta principal
7	Impacto en el castillo de proa (o simplemente en la zona de proa)
8	Impacto en el castillo de popa (o simplemente en la zona de popa)
9	Bodega alcanzada: 20% de la carga destruida
10	Un cañón (al azar) destruido
11	Impacto en una cubierta de cañones (al azar), una dotación completa eliminada
12	Un cañon destruido mas su dotación
13	Dos mirineros muertos
14	Cinco marineros muertos
15	Diez marineros muertos
16	Aparejo dañado: -2 a capitanear
17	Velas dañadas, el barco pierde 1 nudo de velocidad
18	Derribado el palo mayor, 10 marineros muertos y la velocidad reducida a la mitad
19	Casco dañado, 1 nivel menos de resisitencia
20	Casco dañado, 1 nivel menos de resistencia, +1 tirada en la tabla anterior

Daños (Continuación)

Cañones: Tabla de Daños Graves

2d10	Efectos
2	¡Fuego! al menos diez hombres deben encargarse de controlarlo
3	Timón destruido, el barco queda a la deriva, velocidad 0
4	Impacto en la cabina del capitán
5	Impacto en la cubierta principal
6	Impacto en el castillo de proa (o simplemente en la zona de proa)
7	Impacto en el casitllo de popa (o simplemente en la zona de papa)
8	Bodega alcanzada: toda la carga destuida
9	Dos cañones (al azar) destruidos
10	Impacto en la cubierta de cañones (al azar), dos dotaciones completas eliminadas
11	Dos cañones destruidos más sus dotaciones eliminadas
12	Cinco marineros miertos, +1 tirada en la tabla anterior
13	Diez marineros muertos, +1 tirada en la tabla anterior
14	Quince marineros muertos
15	Aparejo dañado: -4 a capitanear
16	Aparejo dañado, cae uno de los palos (no el mayor), 5 marineros muertos y -2 nudos
17	Derribado el palo mayor, 10 merineros muertos y la velocidad reducida a la mitad
18	Casco dañado, 2 niveles menos de resistencia
19	Casco dañado, 2 niveles menos de resisitencia, +1 tirada en la tabla anterior
20	Impacto en la santabárbara, el buque explota hundiéndose en 1d10 minutos

Notas a la tabla de daños:

*ya hemos dicho que a esta tabla entran los aciertos obtenidos frente a los cuales no se haya obtenido una tirada de resistencia del buque (realizada siempre sobre los niveles **iniciales** de resistencia), los críticos o los grupos de cinco aciertos (si así se desea), que contarán como dos entradas. Cada tipo de cañón (cañón, cañón ligero y culebrina) utiliza su propia tabla de daños.*

Notas a los resultados de las tablas de daños:

1.- Los impactos pueden recaer en sucesivas ocasiones sobre la misma localización; de esto sólo se deriva que tal lugar quede dañado, destruido o arrasado. Los P.J. presentes en dicho punto sufrirán daños equivalentes a 5D6 cada vez.

2.- Por "marineros" entendemos cualquier pasajero del barco que no sea un P.N.J. y no resulte fundamental para la acción.

3.- Las consecuencias de 1/2 nivel menos se computan evidentemente como pérdida de 1 nivel completo cada dos de tales resultados.

4.- Al morir el oficial de una batería, los próximos disparos se realizarán con una penalización de -5 al nivel del fallecido hasta que alguien le sustituya.

5.- Los disparos inciden siempre sobre la misma banda, excepto si uno de los barcos sobrepasa tan ampliamente al otro en velocidad que goza de dos o más andanadas por cada una del enemigo. Entonces atacará sucesivamente a una y otra banda (esto es importante a la hora de calcular los cañones dañados de babor y estribor).

grandes buques de guerra son nobles y es posible que alguno incluso provenga de una familia con dinero. Mayor concreción queda completamente a tu arbitrio.

Embestidas

A propósito o bien por accidente, un barco puede embestir a otro, existiendo la seria posibilidad de que ambos resulten dañados en el proceso. Esto puede ocurrir debido a múltiples causas: tormentas, fallos críticos de ambos capitanes durante la maniobra de abordaje, a propósito, etc. El daño sufrido por

los buques dependerá de sus tamaños y de su velocidad; dos buques que colisionen mientras navegan mutuamente a su violento encuentro (un caso raro), sumarán sus velocidades; un buque que persigue a otro y le da alcance, restará de su propia velocidad la del fallido fugitivo; dos buques que se "tropiezan", también sumarán sus velocidades. Las consecuencias son las siguientes:

1.- Las velocidades suman de 1 a 5 nudos, tirada sobre los niveles de resistencia, un fallo equivale a la pérdida de 1D6 de los mismos.

2.- Las velocidades suman de 6 a 10 nudos, tirada sobre los niveles de resistencia, un fallo equivale a la pérdida de 2D6 de los mismos.

3.- Las velocidades sumadas exceden los 10 nudos, tirada sobre los niveles de resistencia, un fallo equivale a la pérdida de 3D6 de los mismos, un acierto supone la pérdida de 1D6 niveles.

Un caso especial, la galeaza.

Como ya hemos apuntado, este tipo de barco puede navegar tanto a remo como a vela, pudiendo llegar en este caso a una velocidad de hasta 5 nudos, únicamente bajo las mejores condiciones meteorológicas. Otra de sus particularidades estriba en que es capaz de *embestir* a naves menores que ella (sólo cuando es impulsada a remo); en nuestro caso tanto a pinazas como a balandras. Supone una técnica realmente arriesgada de intentar acabar con un enemigo, ya que el riesgo es casi tan grande para el atacante como para el atacado.

Para realizar esta maniobra, el capitán de la galeaza debe ordenar el avance en línea recta y a la máxima velocidad durante 1 milla al menos (forzando a los remeros con una tirada de *Liderazgo* puede conseguirse un +2 a la velocidad durante un solo intento o +1 en dos ocasiones sucesivas; no caben embestidas si no es a fuerza de remos). Al llegar a distancia 0 ó distancia de abordaje, ambos capitanes realizarán sendas tiradas sobre su habilidad de *Capitanear barcos,* reducida la del capitán atacado en tantos niveles como la diferencia de velocidades entre su navío y la galeaza. Sólo si el capitán de la galeaza tiene éxito en su tirada y el otro capitán la falla, habrá resultado la embestida. Esta tirada resulta algo distinta en condiciones ideales: si la velocidad del viento es 0 *(calma chicha)* y la nave enemiga sólo se mueve merced al impulso de sus remos (velocidad de 1 nudo), el éxito de la embestida se da por supuesto, realizándose las tiradas sólo por si alguno de los capitanes obtiene un éxito o fallo crítico.

El espolón de una galeaza inflige 3D6 puntos de daño al nivel de resistencia del navío asaltado, acabando además con tantos de sus tripulantes como la proporción que representen los niveles de resistencia perdidos en relación al total (es decir, que si ha perdido el 75% de sus niveles de resistencia, también habrá perecido el 75% de la tripulación, redondeando hacia abajo).

Tras la embestida, la galeaza debe retirarse o podría hundirse junto con su presa; esta retirada se produce si el capitán obtiene sin problemas una tirada de *Capitanear barcos.* En cualquier caso, perderá un nivel de resistencia por cada asalto posterior al de la embestida en que permanezcan enganchados; si no consigue desasirse antes de que su presa se hunda, se realizará una tirada sobre los niveles de resistencia que tenga en ese momento la galeaza. Si no se supera la tirada... Neptuno tendrá más compañía de la esperada.

En el caso de que alguno de los capitanes consiga un éxito crítico o sufra un fallo de esa misma entidad, las consecuencias son las siguientes:

-Fallo crítico del capitán de la galeaza: en el último momento, debido a una orden estúpida, mal

Carga del Barco

1d6	Cualidad y Cantidad			
1	---	---	25 % normal	75 % de baja calidad
2	---	---	50 % normal	50 % de baja calidad
3	---	1 % de calidad	75 % normal	24 % de baja calidad
4	---	5 % de calidad	75 % normal	20 % de baja calidad
5	1 % de lujo	10 % de calidad	75% normal	14 % de baja calidad
6	1 % de lujo	19 % de calidad	80 % normal	---
7	1 % de lujo	24 % de calidad	75 % normal	---
8	2 % de lujo	28 % de calidad	70 % Normal	---

interpretada, un golpe de mar, una fuerte racha de viento, un arrecife, etc. la galeaza sufre el daño completo que debía recibir su presa; ésta sale indemne del lance y su tripulación agradablemente sorprendida y regocijada.

-Exito crítico del capitán de la galeaza: el barco enemigo comienza a hundirse rápidamente, con 3D6 (expresado en % en relación a sus niveles originales de resistencia) de su tripulación aplastada entre las astillas de lo que fue su barco. Incluso aunque el capitán haya obtenido su tirada de *Capitanear* para lograr la maniobra de evasión.

-Fallo o éxito crítico del capitán del navío embestido: el primer resultado colocará a su navío en tan desventajosa posición, que los efectos de la embestida serán los de un éxito crítico del capitán de la galeaza. El segundo resultado implica una treta, maña o argucia de tal entidad que el capitán de la galeaza sufre los efectos de un fallo crítico.

Ejemplo: *4 de mayo de 1645. Con unas condiciones de tiempo ideales, calma total del viento y un estado de la mar tranquilo, Diego de Begoña, capitán de la galeaza Virgen del Coro, avista un bergantín sospechoso cerca de la costa de Puerto Rico, a la que pretende acercarse haciendo uso de sus remos. Se aproxima; el bergantín, que no enarbola pabellón alguno (lo que le hace muy sospechoso a los ojos de Diego), intenta alejarse internándose en aguas poco profundas.*

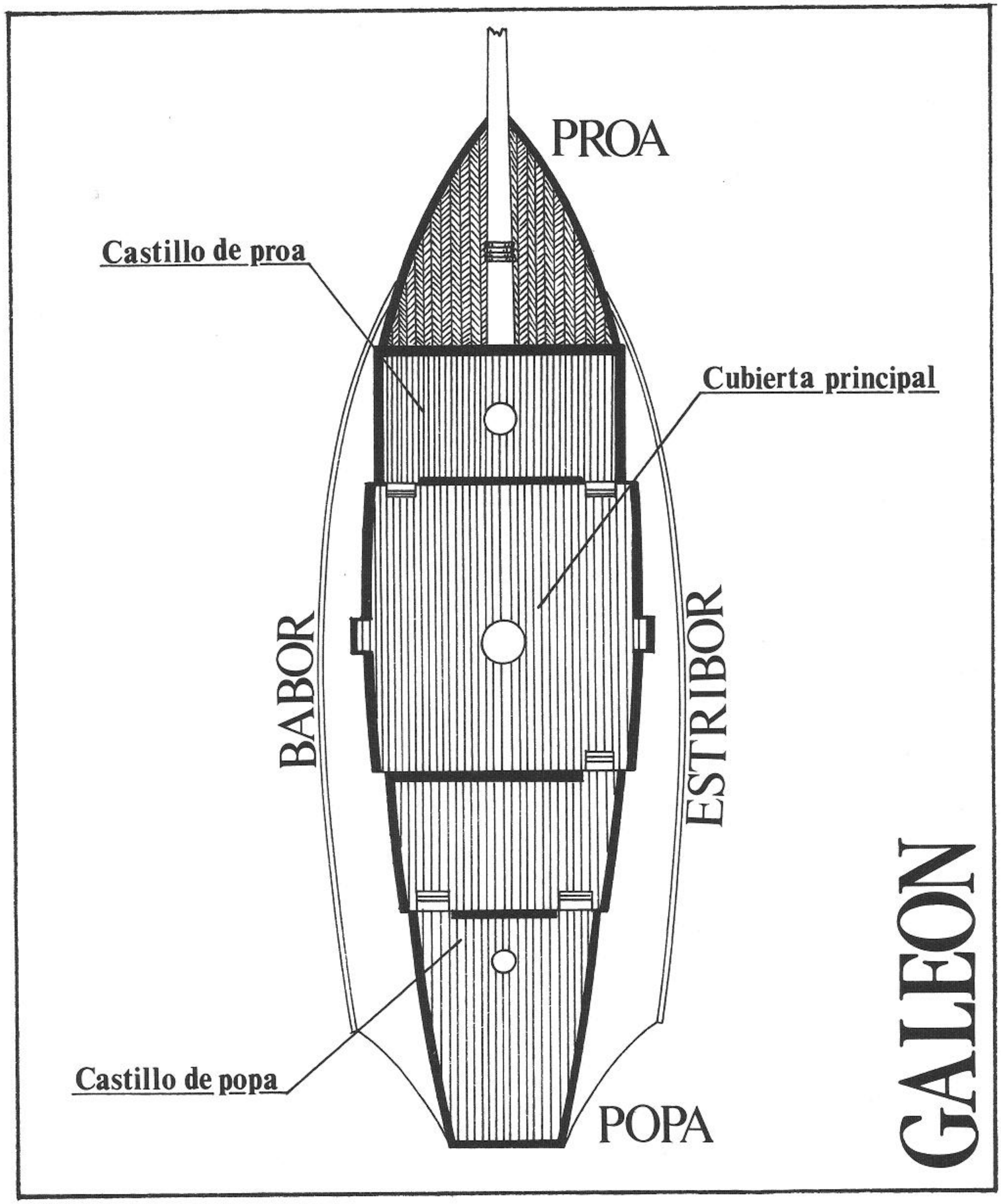
Ya no cabe ninguna duda: bucaneros o contrabandistas; en todo caso, enemigos de la patria. Musitando una oración de agradecimiento, ordena las maniobras pertinentes y comienza la aproximación, sin prisa, pero sin pausa. El bergantín, sabiéndose alcanzado (su velocidad es únicamente de 1 nudo, frente a los 7 de la galeaza), intenta colocarse en posición ventajosa para utilizar sus cañones contra la galeaza. No sirve de nada, la diferencia de velocidades es tal que Diego (Capitanear 13, más 6 niveles suplementarios de diferencia de velocidad) obtiene su tirada, consiguiendo una Categoría de éxito superior a la del capitán enemigo, con lo que logra evitar las bandas artilladas de su adversario. Sólo considera oportuno hacer hablar a sus seis cañones ligeros de proa, los cuales pronto acallan a los dos de popa del bergantín (aplicando una dificultad de 0, ya que se encuentran montados sobre una galeaza y el estado de la mar es tranquilo; por el contrario, los cañones enemigos sufrirán un -1), todo ello mientras continúa avanzando.

Al llegar a distancia 0, después de ordenar a sus remeros una aceleración de 2 nudos, ambos capitanes realizan sus tiradas. Diego (Capitanear 13, más 8 niveles suplementarios de diferencia de velocidad) obtiene un cómodo 11. El capitán enemigo (Voluntad + capitanear 10) obtiene un 8. No es suficiente; impacto brutal.

El espolón hace 3+4+1= 8 niveles de daño a la resistencia del bergantín. Este comenzaba con 12, luego 12-8 = 4. Ha perdido 2/3 partes (8 es dos tercios de sus niveles iniciales de resistencia) de su tripulación y comienza a sufrir diversas e importantes vías de agua (también ha perdido más de la mitad de sus niveles de resistencia, luego comienza a embarcar agua; le quedan 4 niveles, así que puede resistir todavía 4 horas con el mar en calma antes de hundirse totalmente). La galeaza realiza su maniobra de desasirse sin problema alguno.

Uno de los sargentos a bordo reconoce a varios de los náufragos como miembros de la tripulación de van Eyck, un pirata holandés de la peor ralea que hace seis meses pasó a cuchillo a la guarnición del fuerte san Lucas, durante el asalto al pequeño pueblo de Melita, al sur de la isla. Diego da las órdenes oportunas, su maestre artillero se ocupa de cañonear los restos del bergantín y sus hombres intiman a la rendición a los supervivientes. Una cuadrilla de trabajadores del puerto de San Juan se ocupará de rescatar los cañones y el posible botín del barco hundido; en cuanto a sus tripulantes (y van Eyck no está entre los apresados), la justicia del gobernador se encargará de ellos.




PROA
Castillo de proa
Cubierta principal
BABOR
ESTRIBOR
Castillo de popa
POPA
GALEON

Cuaderno de Bitácora

Adquisición y Venta de Barcos

En todos y cada uno de los puertos caribeños de cualquiera de las épocas cubiertas por este libro, los jugadores podrán encontrar carpinteros de ribera, los carpinteros especializados en construir todo tipo de barcos. Pero por lo general, las personas que se ocupan de la compraventa de navíos suelen ser los armadores, aquellos inversores que forman parte de una sociedad de tráfico marítimo financiándola mediante el ofrecimiento de uno o más buques. Unas tiradas de *charlatanería, burocracia, bajos fondos o conocimiento de zona* permitirán localizar sin problemas a tales individuos; puede concertarse una cita con ellos y llegar a un acuerdo. Tal vez alguna de las dos partes disponga de algo que la otra necesite y esté dispuesta a deshacerse de ello; si no... bien, hay métodos.

Si los personajes están requeridos por la ley o son conocidos en exceso, su fama puede convertirse en un problema. Una sencilla cita de negocios puede convertirse en una trampa mortal, tal vez incluso con el riesgo de tener que abandonar el propio buque y todo su cargamento; una dolorosa decisión que puede hacerse necesaria si, por ejemplo, el único camino de huida es el que lleva, precisamente, a la jungla (sí, esa inexplorada por los españoles).

La probabilidad de encontrar problemas con los carpinteros de ribera es mucho menor. Suelen dedicarse a sus asuntos, odian cordialmente a la autoridad y, a no ser que hayan recibido algún tipo de perjucio que puedan achacar, directa o indirectamente a los P.J., atenderán cualquier tipo de pretensión razonable que se les realice (dinero sobre la mesa; no adquirirán buques, especialmente si se venden a un precio excesivamente barato).

Una pinaza o balandra puede construirse en un mes de trabajo (en un puerto económicamente desarrollado, con el número de trabajadores habitual y plena disponibilidad de todas las materias primas y otros materiales necesarios); lo mismo un filibote (sólo construido por ingleses u holandeses); un bergantín tardará mes y medio; un mercante, fragata o galeón, cuatro meses (y estos dos últimos llamarán mucho la atención) y nadie, excepto un astillero militar, construirá una galeaza, en la que se invierten dos meses de trabajo.

Puertos libres como Port Royal o Tortuga no ofrecen ninguna dificultad a la hora de adquirir o vender casi cualquier tipo de barco (como siempre, tú tienes la última palabra); las colonias francesas tampoco son excesivamente inquisitivas en este sentido, ni las inglesas y mucho menos las holandesas... hasta finales del siglo XVII, más adelante dependerá de la política de cada momento y del humor (o nivel de aceptación de sobornos) de las autoridades.





Libro IV

"...y se ordena que se de justicia de todos los corsarios y piratas que pudieren ser presos en los mares, costas y puertos de aquellas provincias, desde las islas de Canarias adelante, y ejecuten las penas establecidas por derecho, y leyes destos reinos de Castilla."

Cédula de la Corona del 6 de julio de 1.605

ENTRE EL DIABLO Y EL PROFUNDO MAR AZUL

a aventura que presentamos a continuación es un ejemplo breve de partida para **¡Piratas!** Está pensada para que la jueguen 5 ó 6 personajes del nivel *madera de héroes* y entre los cuales no conviene que se encuentre ningún hungan o ninguna mambo. Ninguno de ellos debería ser un pirata con experiencia, sino meros recién llegados a esta profesión o cualquier otro tipo de aventureros. Sus fondos iniciales serán de 20 pesos (o su equivalente en otras monedas) cada uno. Si alguno de los personajes es francés, puede que se vea envuelto en un pequeño lío o en más de uno. Pero la vida no era fácil en la sociedad pirata, procura no masacrarlos a todos en atención a su primer contacto con el juego, pero poco más.

Port Royal

Port Royal, Jamaica, 1670. Los personajes acaban de llegar a la isla, la principal colonia inglesa del Caribe en aquellos años; buscan fama, pero sobre todo fortuna. Comienza por reunirles a todos, se encuentran en el distrito portuario de la ciudad. Sus primeros pasos podrían consistir en pasarse por el almacén de Morrison, un emprendedor comerciante que llegó en los tiempos de la conquista de la isla a los españoles. En su almacén, *"El puritano feliz"*, los personajes podrán encontrar prácticamente cualquier objeto que deseen adquirir y a un precio justo. También pueden desprenderse de aquellos bienes que no les sean de utilidad, recibiendo un 30% de su valor real.

El puerto se encuentra tranquilo esta temporada, la mayoría de las tripulaciones han partido aprovechando el buen tiempo y no parece existir ningún negocio a la vista para nuestros héroes, ni tampoco patrones interesados en contratarles. Los pocos marinos que permanecen en los muelles tomando el sol son demasiado viejos para una nueva expedición o se están recuperando de heridas serias. Pueden contarles antiguas historias de piratería y sobre los viejos bucaneros, pero ningún rumor actual de interés. Tal vez comiencen a pensar que han ido a parar a la ciudad equivocada.

Cuando lleven un par de horas caminando sin rumbo por las calles del puerto (en el sector "honrado" de la ciudad no tendrían mucho que hacer, ni tampoco perspectivas de hacer negocio) y comiencen a aburrirse, cualquiera de ellos se topará de bruces con un muchachuelo que desciende a toda prisa por la calle empedrada que baja desde la colina que domina la ciudad hasta el puerto.

-*"¡Barcos, barcos! ¡Una flota entera!"*, grita el muchacho sin cesar.

Interrogado sobre el particular, el muchacho afirmará haber visto una flota de al menos doce navíos que se acercaban a la entrada del puerto. ¿Las banderas?: los castillos y leones del rey español. Varias docenas de vecinos comienzan a agruparse en la plaza central, algunos acuden armados con antiguos mosquetes. ¡Al parecer los españoles atacan la ciudad! Pocos minutos después el revuelo organizado es terrible, las velas de los navíos son claramente visibles, dentro de pocos minutos penetrarán en el puerto y arrasarán Port Royal.

El primero de los barcos en entrar al puerto, una enorme fragata, lo hace disparando todos sus cañones al unísono. Descargas cerradas de mosquetes ayudan a sembrar la confusión... hasta que breves instantes después, cualquiera de los P.J. podrá darse cuenta (PER en normal) de que nadie resulta herido por los cañonazos o los disparos. Sólo están empleando pólvora, nada de balas; las andanadas son únicamente salvas. La almiranta arría entonces la bandera de la Corona de Castilla y enarbola el pabellón inglés. Una salva de tres hurras deja sentir todo su salvaje volumen desde la cubierta principal del buque: Morgan ha regresado a Port Royal y ésta es su manera de celebrarlo.

La peluca de Morgan

El desembarco de la tripulación de Morgan, casi quinientos hombres que no han tocado tierra en varios meses, es tan ruidoso como podría haberlo sido la supuesta invasión española. A los pocos minutos podrán ver cómo desembarca el almirante pirata, vestido con todo el lujo de un lord inglés y acompañado a todas partes por un negro gigantesco armado con un enorme machete y un joven oficial que porta su catalejo. Sus hombres le saludan con grandes vítores y hurras; la razón de esto queda clara cuando comienzan a descargar los cofres y fardos de mercancías robadas. Al parecer han conseguido un buen botín.

Muchos de los tripulantes o más bien la gran mayoría, desembarcan completamente borrachos. Un grupo de ellos coloca varias enormes barricas de ron (en el interior de cada una de las cuales cabrían perfectamente cuatro hombres) a lo largo del muelle principal, el propio Morgan, armado con un hacha de abordaje, las va

desfondando e invita a los transeúntes a compartir su alegría y la de su tripulación.

Si los P.J., en bloque o sólo alguno de ellos, se niegan a beber un buen trago del ron que brota de los enormes barriles, atraerán sobre sí las iras de los energúmenos que forman la tripulación de Morgan. Puedes comenzar una pelea sin armas entre doce tripulantes borrachos y los P.J. La sangre no llegará al río y, suceda lo que suceda, muy pronto alguno de los personajes se encontrará refrescando la cabeza bajo un barril de ron, a pocos centímetros de distancia de un más que achispado Henry Morgan (todavía no sir).

-"Encantado de conocerle señor; verá, yo soy la... hip... reina de España... hip, y estoy buscando a mi marido. ¿Dónde estás bellaco?"

En ese preciso momento, una fuerte ráfaga de viento arrancará de la cabeza de Morgan la peluca que éste lleva. Nunca se desprende de ella, salvo para dormir, y le tiene un gran aprecio. Morgan cae al suelo (al charco de ron) desde donde gritará con voz potente:

-"¡Maldición, mi peluca! ¡Cien pesos a quien me la recupere, un almirante sin peluca es como... como un jardín sin flores... hip!"

La docena de tripulantes borrachos que rodeaba a Morgan comienza a ponerse pesadamente en movimiento, la peluca rueda por el suelo. Los marineros, debido al consumo de ron, sufren una penalización de -2 a todas sus tiradas. Es el momento de comenzar una persecución que implica a la peluca, a los marineros y a los propios P.J.

Algunas decenas de metros más adelante, la loca carrera del preciado adorno capilar de Morgan terminará bruscamente al topar con las botas de un individuo vestido de cuero negro, justo en el borde del muelle. La ruidosa tropilla de rufianes que corría junto con los aventureros enmudece y parece recuperar la sobriedad de golpe.

-"Es el capitán Le Diable, demonios, marchémonos de aquí"

Los P.J. gozan de una ventaja sobre los marineros: que ellos no conocen en absoluto al individuo que tienen ante sí; además, toda competencia en el rescate de la peluca parece haber desaparecido. Ahora sólo les resta recuperarla de manos de ese individuo tan elegante que acaba de recogerla del suelo, resulta imposible que haya escuchado la oferta de Morgan desde esta distancia.

Le Diable

El individuo que acaba de recoger la peluca es, sin ninguna duda, francés. Viste de negro, con un gusto exquisito, y de su cinturón metálico (comerciar en normal: está fabricado con discos de plata y puede valer unos 500 pesos) cuelga un magnífico rapier. *Le Diable* olfateará la peluca, arrugando sus labios, como si de ella brotase un olor que le desagradara... y la arroja al mar con toda la fuerza de que es capaz. Varios marineros tras él, armados hasta los dientes y, al parecer nada borrachos, acarician nerviosos las culatas de sus pistolas.

-"Si deseáis recuperar esa carroña, tenéis mi permiso para ir por ella". Y tras decir esto se retira con sus hombres. No atenderá a ninguna posible interpelación de los P.J. y sólo si las ansias suicidas de algún personaje llegan al extremo de insultarle, *Le Diable* reparará en él:

-"Muchacho, antes de mi deshonra yo era el maestro de armas del rey de Francia. Cuidado pues con tu boca; a estas alturas no me veo en la obligación de demostrar mi *valentía... pero si quieres servir de vaina para mi acero, sea"*.

Y será cuestión del P.J. aceptar o no el desafío que tan tontamente ha provocado. Si se niega, apúntale los 3 primeros Puntos de Fama: inconsciente y atolondrado por irritar a *Le Diable* (ante un esgrimista de su talla muchos hombres valientes retirarían el insulto, luego no se le tachará de cobarde).

Para recuperar la peluca bastarán con algunas tiradas de nadar. La primera, la zambullida, en normal; la segunda y la tercera, ya buceando, en problemático -2. A partir de la tercera tirada, el personaje puede comenzar a realizar tiradas de PER -1 para divisar la peluca flotando entre dos aguas. Para regresar le serán necesarias tres tiradas de nadar en normal. Si ninguno de los componentes del grupo conoce esta útil disciplina, un joven grumete que se encuentra observando la escena desde un bote cercano puede ofrecerse para recuperar la peluca... por veinte pesos, ni uno menos.

Instantes después de recuperar la peluca, completamente empapada, un joven marinero de unos veinte años se acercará al grupo de P.J.

-"¿Veis aquel barco fondeado al final del muelle? Su nombre es Eterna Condenación y es la balandra de Le Diable, quien no ha dejado de observaros desde su cubierta. Le habéis ofendido al recuperar la peluca y os habéis ganado un peligroso enemigo. Al menos no sois hombres de Morgan".

Si le interrogan sobre el francés, el marinero puede explicarles que él navegó en la *Eterna Condenación* hace algunos meses. En cierta ocasión, encontrándose en el camarote del capitán, derramó algunas gotas del ron que le estaba sirviendo sobre sus mapas debido a un gol-

pe de mar. *Le Diable,* enloquecido de rabia, ordenó que fuese atado a un cabo y arrojado por la borda. Algunas horas después, varios tiburones comenzaron a rondar la balandra. Sus compañeros consiguieron izarle a bordo a tiempo, cuando sólo le habían devorado una mano hasta el antebrazo. Ya no es de utilidad a nadie, excepto tal vez a unos recién llegados a Port Royal como ellos. ¿Puede acompañarles?

El marinero manco se llama Daniel, es flamenco (N. del A.: de Flandes, no de Andalucía) y puede contarles más cosas sobre *Le Diable* si así lo desean.

Se rumorea que el capitán francés es un noble desterrado de Francia a causa de alguna falta demasiado grave como para ser tolerada en la corte. Desde su llegada al Caribe, hace medio año, ha tratado por todos los medios de hacerse con una sólida reputación como capitán de piratas. Hasta el momento no ha conseguido ningún golpe espectacular, aunque sí varias presas a costa de españoles y holandeses, quienes han puesto precio a su cabeza. Se sabe que el gobernador de Curaçao ha ofrecido una recompensa de 1000 pesos por su entrega, vivo o muerto; pero no existe nadie en Port Royal lo suficientemente loco o hábil con la espada, o las dos cosas, como para enfrentarse a él. Siguiendo con su carácter, *Le Diable* piensa que la manera más rápida y segura de labrarse una reputación consiste en seguir los pasos de su compatriota, *el Olonés,* y dar rienda suelta a su salvajismo y sed de sangre para conseguir ser temido. De momento, eso lo ha logrado. No sabe nada más sobre el particular, hace ya tres meses que no navega.

Gritos en la noche

De regreso ante Morgan, podrán ver cómo éste, rodeado de los hombres que partieron a recuperar la peluca junto con los P.N.J., realiza lo que parecen ser preparativos para un asalto armado; todos parecen haberse despabilado la borrachera a fuerza de meter la cabeza en cubos de agua fría, pero las pistolas y los machetes no hablan de bromas. No, de ninguna manera.

Cuando le entreguen la peluca, Morgan parecerá aliviado.

-"¡Jo, jo, jo, muchachos! ¡Excelente! Acudid esta al anochecer al «Colmillo retorcido del jabalí» y os entregaré vuestra recompensa. ¡No faltéis! ¡Yo pagaré los tragos, me habéis hecho un par de buenos favores!."

Rodeado de sus hombres, Morgan se retira por el laberinto de callejuelas que llevan hasta la residencia del gobernador. Por lo demás, todo sigue en calma. Una manzana de casas en el barrio de las prostitutas comienza a arder y se pueden comenzar a contar las primeras víctimas de la noche por apuñalamiento prematuros. Faltan un par de horas para anochecer.

Mientras deambulan por entre las callejas deberán realizar una tirada de PER, parece que se escuchan los gritos de una muchacha cerca de allí. Resultan bastante distintos de los bramidos de las rameras de Port Royal. ¿Se encontrará en apuros?

Los gritos provienen del patio interior de una antigua casa; no se trata de ningún establecimiento, sino de una morada, tal vez decente, que sufre la desgracia de encontrarse demasiado cercana al puerto. Su puerta de madera ha sido forzada con un hacha de abordaje.

Si penetran en el recibidor, percibirán sin ningún género de dudas los agudos chillidos de una jovencita una o dos habitaciones más adelante. De momento no cuentan con ninguna luz para atravesar la casa, excepto la que se filtra a través de una puerta de madera que parece dar al patio interior de la casa.

Aquel de los personajes que marche en primer lugar deberá superar una tirada de AGI en problemático (-2) o caerá al suelo tan largo como es. Si la supera, podrá palpar un cadáver humano reciente y empaparse de sangre las palmas de las manos; si no la supera, caerá al tropezar con el cadáver abalanzándose sobre la puerta. Las viejas maderas que la forman se desparramarán sobre el suelo. La luz entra a raudales en la habitación en la que se encuentran, iluminando la escena de un doble crimen en el que han perecido un hombre y una mujer de avanzada edad. En el patio interior de la casa, cuya puerta habrá abierto alguno de los personajes (con cuidado o debido a la caída), un grupo de cinco hombres se ocupa en destrozar los vestidos de una jovencita de unos quince años.

Al reparar en su entrada, el grupo de malencarados personajes (que ofrecen todos los indicios de pertenecer a alguna tripulación pirata) se dirigirán a ellos en patois, el idioma común de las tripulaciones mixtas de ingleses y franceses:

-"¿Queguéis chica vosotgos también?, espegag entonces peggos sagnosos. Nosotgos llegag pgimego y quedag con chica y dinego de viejos. Vosotgos salid de aquí ahoga, esta casa seg nuestga. ¡Fuega, fuega!".

Evidentemente la chica seguirá chillando:

-"¡No, socorro, salvadme de estos cerdos franceses! ¡Por amor de dios, no podéis obligarme a yacer con los asesinos de mis padres!".

A continuación puede sobrevenir lo que podríamos denominar la escena obligada de lucha en defensa del honor de la muchacha. Pero, si lo prefieren los jugadores, pueden darse media vuelta y volver a la calle. Se ahorrarán unas cuantas complicaciones. Desde luego, si tus personajes hacen eso... se merecen ser pasados por la quilla la próxima vez que embarquen. ¿Una dama en apuros? ¡Debe ser defendida a toda costa!

Los matones franceses no supondrán ninguno pro-

blema especial para tus muchachos, tal vez algún arañazo, nada más. En cuanto dos de los cinco sufran heridas de consideración o peores, emprenderán una rápida retirada a través de una ventana que existe en una habitación tras el patio para no volver a dejarse ver.

Fanny

Rescatada la muchacha, de nombre Fanny, ésta relatará entre grandes sollozos cómo esos desalmados penetraron completamente borrachos hace algunos minutos en la casa. Pretendían robar los ahorros de sus ancianos padres, comerciantes en velas y lonas para barcos. Tras asesinarles vilmente y arrebatarles su escaso pecunio, pretendían robarle a ella su bien más preciado: su honra. Tiene miedo, carece de parientes en Port Royal y ellos parecen personas decentes (se dirigirá especialmente aquel personaje a quien abrace, el más bello o de mejor apariencia). ¿Puede acompañarles hasta que consiga solventar su situación?

Lo cierto es que Fanny es una espía de *Le Diable;* este capitán, ofendido por el favor que le han prestado a Morgan, a quien pretendía insultar arrojando su peluca al mar, ha decidido prepararles una cruel trampa. El relato de Fanny resulta verdadero hasta cierto punto; pero, en realidad, ella acompañaba a los bandidos, no era su víctima, el resto es un mero montaje destinado a atrapar en sus redes a los aventureros y los muertos no guardan ninguna relación con ella. El hecho de que hayan sobrevivido al combate no obstaculiza los planes de Fanny y *Le Diable,* simplemente los demora un poco.

Para acompañarles, a partir de ahora Fanny se disfrazará de muchacho; tras recoger sus escasa pertenencias, partirá tras ellos.

El colmillo retorcido del jabalí

Ya está anocheciendo. Es la hora de celebrar la gran fiesta con la que Morgan y sus capitanes asociados celebrarán sus últimas correrías, el momento en que empezará a gastarse con generosidad el botín arrebatado a los españoles.

En la taberna, un edificio achaparrado de una sola planta, el griterío es indescriptible. Alcohol y música, cartas y rameras, danzas desenfrenadas y enormes bandejas repletas de comida. ¡Los corsarios de Morgan han regresado y no piensan privarse de nada!

Pueden acercarse a la mesa del almirante, este robusto personaje les recibirá con los brazos abiertos y toda suerte de encendidos agradecimientos. Las mozas de la taberna les servirán todo aquello que deseen, están invitados. Morgan les hará sentarse junto a él, compartiendo la mesa con sus lugartenientes.

-"¡Estos muchachos son terribles, jo, jo! ¡Uno de ellos incluso sabe nadar! ¡No dejéis de enrolaros en nuestra próxima expedición! ¡Dejaremos a esos españoles más pelados que el culo de una mona, jo, jo, jo! ¡Y salvaron mi peluca nada menos,... ! Esos perros franceses intentaban pedirme rescate por ella, ¿sabéis?."

Los P.J. podrán entonces caer en la cuenta de un curioso hecho: no parece haber marineros ni capitanes franceses en la taberna. Si interrogan sobre ello a Morgan, éste preferirá no comentar el tema y les responderá con evasivas. Cualquier otro comensal de las otras mesas, adecuadamente regado con alcohol y algo de persuasión (al fin y al cabo no les conoce de nada) les comentará lo siguiente:

-"Surgió un maldito problema durante el reparto del botín. Los capitanes franceses, Le Diable y los demás, se quejaron de que Morgan favorecía injustamente a los ingleses y eso no era cierto. En realidad se encuentran celosos de nuestro almirante. Ellos son una bandada de pequeñas pulgas y nosotros disponemos de un líder fuerte, hábil y capaz con excelentes contactos en Tortuga y Port Royal. Sólo intentan minar su prestigio, acabar con él. Morgan intenta por todos los medios que esta situación no explote, podría conducir a una guerra abierta entre Inglaterra y Francia en el Caribe."

-"¡Muy bien muchachos", -rugirá Morgan-, *"lo prometido es deuda, y aquí está vuestra recompensa. Esto vale mucho más de quinientos pesos... si conseguís abrirlo, ¡jo, jo, jo!."*

Morgan, en un acceso de increíble sentido del humor británico, les entregará una caja de hierro del tamaño de un libro. Su negra superficie parece haber sido rayada recientemente por numerosas tentativas para abrirla. Incluso se pueden observar varios impactos de bala. La caja sigue herméticamente cerrada.

La Virgen Negra

Un silencio sepulcral se extenderá en esos momentos por toda la taberna. No, la culpa no es de los P.J. El capitán *Le Diable* y media docena más de capitanes franceses, seguidos por parte de sus tripulaciones, acaban de hacer su entrada, bastante sombría, por cierto.

-"Esa pieza del botín no fue tenida en cuenta durante el reparto, reclamo que esos extraños la devuelvan ahora mismo y pase al fondo común. Morgan, no tienes ningún derecho a disponer de ella, no te pertenece."

Morgan aparece lívido de cólera, cualquier intento de los P.J. de intervenir en la situación no será demasiado tenido en cuenta por su parte; se opondrá resueltamente a que devuelvan la caja. Un par de segundos después, cuando ya sea capaz de articular alguna palabra, comenzará a bramar insultos contra sus hasta entonces aliados franceses; sus hombres abandonarán el festín

que hasta entonces tenían entre manos y comenzará un pelea a gran escala entre los dos bandos; primero en la taberna y luego en todo el distrito pirata de Port Royal. De momento, la situación se limita al enfrentamiento generalizado cuerpo a cuerpo sin armas... excepto tal vez algunos puñales; pero a ninguno de los dos grupos de corsarios le apetece ser el primero en derramar sangre en una verdadera batalla.

Daniel y Fanny sugerirán abandonar el lugar rápidamente; el único problema es que se encuentran en el centro de una taberna que alberga el equivalente de la época a un partido de *Blood Bowl.* Si continúan hasta la puerta principal, deberán atravesar diez metros atestados de personas entrelazadas entre sí y que sueltan puñetazos, patadas y mordiscos sin descanso; otra solución sería continuar hasta la cocina y salir por la puerta de atrás, claro que se encuentran en un pequeño espacio rodeado por una balaustrada de madera y elevado un metro sobre el suelo de la taberna. Para salir de allí deberán subir a la baranda de madera, saltar sobre las cabezas de los demás marineros (¡o pisarlas!) y llegar a la puerta de la cocina. Puede arreglarse con un par de tiradas de AGI y alguna escena de pelea durante su transcurso. Por cierto, la pelea es única y exclusivamente entre marineros, Morgan permanece en el centro de la estancia, refrenando sus deseos de entrar en la refriega y rodeado por algunos de sus hombres, entre ellos el guardaespaldas negro. Los capitanes franceses siguen situados al lado de la puerta, si éste es el camino elegido por los P.J. para escapar, se enfrentarán a las espadas desnudas de los seis capitanes descontentos. No hay necesidad de preocuparse, otra tirada de AGI permite eludirles saltando a través de las ventanas (PER para reparar en ello) que se encuentran a ambos lados de la puerta. El primero que salte por cada una de ellas (hay dos), sufrirá 1D6 puntos de daño por cortes.

En el exterior podrán observar cómo la pelea también ha sido azuzada en otros puntos de la ciudad. Bueno, no es asunto suyo (o tal vez sí) y su preocupación más elemental debería ser apartarse del curso de los acontecimientos, al menos por ahora y conseguir la apertura de la caja. Este objeto resulta pesado para su tamaño, alrededor de cinco kilos. No surge ningún sonido de su interior, ni siquiera cuando lo sacuden... lo que no quiere decir que esté vacío. Tampoco tiene ninguna marca o inscripción que les pueda servir de referencia.

El sistema que hace las veces de cerradura de la caja parece peculiar: se trata de una flor, quizás un girasol, tallado en acero y que puede girarse hacia la derecha o hacia la izquierda (como descubrirán si lo manipulan), pero sin rastro alguno de lugar donde insertar una llave. Si piensan en preparar una carga de pólvora para abrirla, el simple conocimiento de la habilidad de explosivos a nivel 0 ó superior, permitirá saber que, dado el pequeño tamaño del objeto a forzar, eso resulta imposible. Toda la caja y su contenido volarían en pedazos o no sufrirían daño alguno, sin término medio. Por otra parte, sólo si poseen la habilidad de conocimiento profesional/química conocerán de los efectos que tienen los ácidos sobre los metales. Este podría ser un medio para lograr su apertura... si dispusieran de un laboratorio; desgraciadamente, nadie en Port Royal se dedica a la química. Si se encontrasen en Oxford o Cambridge...

Tampoco hace falta que se rompan la cabeza; como quizás perciban al hacer girar el girasol metálico (PER a -3), este proceder origina un ligero zumbido, similar (mecánica, conocimiento profesional/construcción de armas de fuego) al del mecanismo de una llave de rueda (similar al de un encendedor de nuestros días). Si hacen girar rápidamente la pieza metálica durante treinta segundos, acabarán escuchando un *clic* y la caja se abrirá.

La primera persona que manipule su tapa para levantarla deberá obtener PER a -4 para reparar en una pequeña espina metálica, espina que se clavará en uno de sus dedos si no consigue la tirada. En realidad la espina carece de veneno desde hace unas cuatro o cinco décadas, pero eso el P.J. no lo sabe; aconsejamos que le agobies un poquito con tiradas sin sentido de cuando en cuando.

El mecanismo de la caja (mecánica para descubrirlo) consta de una pieza bastante desgastada sobre la que gira el extremo del girasol, una pequeña mecha, ahora consumida, mantenía en su lugar a los componentes de la cerradura que mantenían cerrada la caja. Para volver a cerrarla deberán sustituir la mecha y cerrarla, nada más. Al girar el girasol, éste produce algunas chispas al contacto con la pieza desgastada, chispas que consumen la mecha y se libera el mecanismo. La púa es una medida accesoria para controlar el acceso de personajes demasiado curiosos.

El interior está revestido de terciopelo; envuelto en él encontrarán una delicada talla que representa a la Virgen María, realizada en una madera oscura, tal vez ébano y adornada con plata y media docena de gemas en su base. Una tirada sobre comerciar en normal les llevará a saber que esa estatuilla valdrá alrededor de 1000 pesos (un coleccionista podría ofrecer mucho más y ciertos aristócratas ricos, generalmente ingleses, pagarían un precio más elevado por ella). Ciertamente, la talla es muy bella. Un pequeño problema relacionado con la venta inmediata de la pieza lo supone el hecho de que Port Royal se encuentre en estos momentos inundada de botín, si reciben 300 pesos por ella pueden darse por satisfechos.

En la base de la pieza (MAN o PER a -2) descubrirán también que la pieza inferior que forma la peana de la talla (una circunferencia de madera de 12 centímetros de diámetro) puede ser retirada, revelando un espacio hueco donde alguien depositó en día un pequeño trozo de pergamino, escrito en latín. Una tirada en normal de este idioma revelará lo siguiente:

"Yo, el hermano Jacques de Molina, hermano de la congregación del monasterio de San Miguel, me veo en la obligación de ocultar las piedras preciosas que formaban la dote de nuestra venerada imagen de María ante la acometida de los ingleses. Por si jamás retornamos al monasterio ninguno de nosotros, hágoos saber, hermano en Cristo, que los diamantes quedan bajo el altar mayor. Dios omnipotente se encargará de custodiarlos, así como a nuestra venerada imagen, que llevo conmigo y a todos nosotros hasta el día del Juicio Final. Su Misericordia es infinita. Amén."

La historia suena bien: al parecer, el tal hermano Jacques ocultó cierto tesoro de diamantes con motivo de un ataque inglés. Pero, ¿dónde se encontraba el monasterio de San Miguel? Será necesaria una tirada sobre conocimiento de la zona/Port Royal (si se posee la habilidad especializada, como Daniel o Fanny) para acordarse de Nicholas Davenport, el capellán anglicano del gobernador de Jamaica (Thomas Modyford). Este individuo posee la mayor biblioteca de la isla y se ocupó pacientemente de reunir los restos de todas los archivos de libros y documentos españoles anteriores a la conquista de la isla por los ingleses. Si no poseen la habilidad o los P.N.J. no obtienen su tirada, un poco de imaginación, cierta lógica y el comentario a cualquier persona que lleve cierto tiempo viviendo en la ciudad les pondrá sobre la misma pista.

Fanny se ocupará de tomar buena nota, mentalmente, de todo ello.

Nicholas Davenport

Este individuo, un clérigo anglicano seco y terriblemente virtuoso, estricto como un puritano, vive en el sector *honrado* de Port Royal. No les recibirá por la noche, eso seguro, ni tampoco se rebajará a hablar con personajes de mala vida y peor reputación como piratas o gentes de tan baja condición. Para conseguir hablar con este individuo será necesario alterar radicalmente su apariencia y modales, así como ofrecerle a él y a su sorda ama de llaves (75 años, una versión envejecida de Morticia Monster, más siniestra aún si cabe) una explicación plausible sobre su interés en monasterios españoles de no se sabe dónde. Exacto: charlatanería a raudales y tal vez disfraces.

Una vez consigan entrar en la morada de tan poco atractivo individuo, quien les sermoneará incansablemente sobre los peligros del demonio, el mundo y la carne (y si se les ocurre enseñarle la imagen, estallará en denuestos contra los "ídolos papistas", muestra de la superstición de la iglesia de Roma, insistiendo en que se deshagan de ella). En su excelente archivo podrán buscar la referencia que deseen, ya que él se encuentra muy ocupado como para ayudarles.

Archivos y bibliotecas (es preciso saber leer y escribir además de saber español) en normal para encontrar un libro donde se consigna la fecha de fundación de todos y cada uno de los monasterios españoles en las Indias. ¡Un golpe de suerte! San Miguel se fundó en la propia Jamaica en 1550, el monasterio se encuentra al norte de la isla, al pie de una cordillera de colinas bajas que corre paralela a la costa. No será difícil encontrarlo, además, tras la conquista inglesa, se encontrará abandonado completamente. El tiempo invertido en la búsqueda de estos datos será de (10 - categoría de éxito) horas, con un límite mínimo de 1 hora.

Rumbo al norte

La situación en la ciudad es de calma tensa, los combates callejeros han dado paso a un clima de desconfianza entre corsarios ingleses y franceses en el que comienza a hablarse abiertamente de guerra entre Port Royal y Tortuga. Si hablan con Morgan del asunto, éste les felicitará por haber abierto la caja, escuchará sus comentarios y se ofrecerá a facilitarles una embarcación para viajar al norte. ¿Pretenden ir por tierra? No sólo tardarán cinco o seis días para un viaje que por mar no les llevará más de dos, sino que el interior de Jamaica es un lugar poco seguro, salvaje, infestado de bandidos y salvajes esclavos negros huidos de las plantaciones de azúcar. Ni hablar, si van al 50% les presta un barco y cinco hombres. En el caso de no decirle nada a Morgan sobre el asunto que se traen entre manos, ellos mismos deberán hacerse con un medio de transporte tras conseguir la información sobre la situación en el interior (Daniel la conoce, por ejemplo).

No es necesario pedir ayuda a Morgan; pueden hacerse con una pequeña embarcación simplemente esperando a la noche y asaltando una. ¡Ese es el verdadero espíritu corsario! La tripulación mínima de una pinaza es de cinco hombres (y una pinaza necesitan como mínimo para viajar al norte, en una embarcación menor resultaría arriesgado). Fanny se ofrecerá a ayudarles; les explicará que recorría el puerto disfrazada de muchacho y que sabe de tripular tanto como cualquiera de ellos. Si la aceptan, desaparecerá durante un par de horas para recoger todos sus bienes (ropa, un cuchillo y algunas baratijas) que escondió en la casa de sus difuntos padres. Daniel sólo es apto para manejar el timón, no cuenta como miembro de la posible tripulación.

En realidad, Fanny aprovechará la ocasión para comunicar todo lo que sabe a *Le Diable*. Es extremadamente hábil y muy astuta; sólo si consideras absolutamente imposible que no pueda llegar a comunicarle nada (y esto es muy difícil, puede emplear miles de métodos: pasarle una nota a un cómplice, susurrar unas palabras por el resquicio de una puerta tras la que se oculte otro agente del francés, etc.) se quedará *Le Diable* sin conocer de qué va el asunto.

Solucionado el problema del barco sea de la manera que sea (Morgan les ofrecerá una pinaza y ellos no podrán hacerse con otro tipo de embarcación), partirán rumbo al norte. Deberán invertir dos días completos en el viaje, llegando al punto exacto, un cabo al sur del cual encontrarán las ruinas de san Miguel, al anochecer del segundo día. Puedes utilizar la tabla de encuentros o preparar algún incidente meteorológico, queda a tu elección, si no, no pasará nada en especial.

Sorel

Pueden fondear la embarcación en una pequeña y resguardada cala. Desde ese lugar sólo deberán trepar una veintena de metros hasta llegar al límite del acantilado y comenzar su camino hacia el sur. Pero como ya hemos dicho que estaba anocheciendo, deberán dejarlo para el día siguiente.

Se encuentran en un territorio salvaje y prácticamente deshabitado, cubierto de densa vegetación que incluye a numerosas palmeras y otros grandes árboles tropicales. Poco después de que monten el campamento, el sordo retumbar de unos tambores comenzará a llenarles de inquietud. ¡Claro que no quedan indios en Jamaica!, no hay de que preocuparse. Como mucho se tratará de negros cimarrones, tal vez caníbales.

Algún tiempo después, todavía de noche y tal vez atraído por el brillo de su hoguera. Se presentará ante ellos un individuo desastrado, vestido de pieles y harapos, armado con un fusil de cañón increíblemente largo. Habla patois y recuerda punto por punto a los relatos sobre los primitivos bucaneros que hayan podido escuchar.

El recién llegado se presentará como David Sorel, el último de los bucaneros jamaicanos. Es bastante anciano y sus palabras de que lleva allí desde antes de la conquista inglesa tal vez sean ciertas. Ha pasado más de diez años sin hablar con una persona civilizada y tal vez se encuentre un poco mal de la cabeza, pero no parece peligroso. Interrogado sobre los tambores, explicará que existe una aldea de esclavos negros huidos de las plantaciones. Los esclavos han pasado poco tiempo en contacto con los blancos, muchos de ellos incluso son africanos de nacimiento y tal vez resulten bastante salvajes, probablemente caníbales. Habitan las ruinas de un antiguo monasterio español y están dirigidos por una sacerdotisa pagana, Mama Yambo. El ha conseguido escapar hasta ahora de sus dientes debido precisamente a su avanzada edad.

-"¡Es que ya no estoy tan tierno como cuando era un jovencito, je, je!"

Otro personaje que puede traicionar a los P.J. En realidad Sorel mantiene un pacto con los esclavos fugitivos. Ellos no le comen y él es el encargado de comerciar con cueros y otros productos, cambiándolos a los plantadores de la zona por armas y alcohol que jamás venderían a los negros. Ha atraído con engaños a más de un desprevenido viajero hasta la olla de Mama Yambo. Su intención es la de ganarse la confianza de estos incautos, hablándoles de un supuesto camino hacia la iglesia del monasterio por el que podrán llegar sin ser vistos. Si le hacen caso, poco después de penetrar en las ruinas de la iglesia y vislumbrar el altar (bajo el cual se deben encontrar los diamantes), serán rodeados por dos docenas de enfurecidos y robustos guerreros negros, armados con lanzas y machetes. Mama Yambo, una anciana de cabellos grises, les dirige.

La escena puede desarrollarse de muchas formas distintas. Si no todos confían en Sorel, éste puede ofrecerse a conducir a alguno de ellos a reconocer el terreno (como sucedió en una las pruebas de juego) y visitar su cabaña. Una vez allí, atacará al incauto para regalárselo a sus aliados, que merodean por la zona. En total, en el pueblo hay unos cien habitantes, de los cuales cuarenta son capaces de empuñar las armas. Entre quince y veinte de los guerreros del poblado patrullan sus alrededores divididos en grupos de cinco; uno de cada cinco posee un mosquete.

Pero esa no debería ser su única preocupación: *Le Diable,* que les ha seguido a distancia hasta aquí, acaba de atracar junto a su pinaza. Viene acompañado por veinte de sus hombres, cinco de los cuales permanecerán custodiando la balandra *Eterna Condenación.* Otro problema añadido es el de los diamantes: una larga sarta de ellos adorna el cuello de Mama Yambo, al parecer los esclavos resultaron más astutos que los ingleses y consiguieron encontrar el tesoro.

Sean capturados o no por los cimarrones desde el primer momento, no les será posible llegar hasta el recinto de la iglesia sin ser rodeados por el grupo de guerreros que permanece en el poblado, eso debería resultarles bastante claro. Si se quedan a observar su conducta durante los ritos paganos que celebran, esa noche habrá cánticos y danzas al son de los tambores. ¿Las víctimas? Los hombres de *Le Diable,* llegados al amanecer, habrán desembarcado y seguido el rastro de los P.J. para caer en una emboscada de los cimarrones, cinco de ellos serán capturados y sacrificados esa misma noche. Otros cinco han quedado muertos en la refriega. A *Le Diable,* que no contaba con este problema, sólo le quedan diez hombres en su navío, al que se han retirado tras la emboscada que los ex-esclavos tendieron a sus ruidosos hombres.

Resumiendo: los P.J. pueden verse inmersos en un problema culinario o puede que no. El único método seguro que tienen de salir del atolladero consiste, precisamente, en utilizar la estatua de la Virgen que llevan consigo (¿la llevan, no?) para emplearla como moneda de cambio. Si ya se han deshecho de ella, no todo está perdido, sólo tienen que evitar ser capturados por los gue-

rreros de Mama Yambo (está bieeen, si no tienen la estatuilla puedes sentirte generoso y darles una oportunidad) y vérselas con *Le Diable*. Si han sido capturados pero aún tienen la estatua entre sus cosas, asústales un poco antes de liberarles; si la virgen negra ha quedado a bordo del barco y la situación parece desesperada, puedes sugerirle que la ofrezcan a sus captores.

Una vez que la tribu contemple la talla de ébano y se encuentren los P.J. prisioneros o no, será adorada con el máximo de los respetos posibles; se les liberará si es necesario y serán saludados como *"portadores de Mama Orijé"* . Mama Orijé es para ellos la madre de los dioses y su descripción coincide plenamente con la estatuilla. Por ese medio pueden llegar a convertirse en aliados de la tribu.

A partir de aquí, sus posibilidades de acción varían. En realidad el objetivo de esta aventura debería ser acabar con *Le Diable*. En su balandra encontrarán pruebas de que se trata de un agente provocador sobornado por España. Presentar estos documentos en Port Royal les servirá para iniciar una nueva y prometedora carrera como corsarios con el apoyo de Morgan y la gratitud de todos los capitanes, ingleses o franceses, por haber eliminado a una víbora de entre ellos y propiciar la paz entre ambas facciones. En efecto, *Le Diable* actúa como agente provocador y una vez hecha pública su condición, nada impedirá que todos los corsarios olviden sus rencillas nacionales... al menos por el momento.

Como ya hemos dicho, *Le Diable* permanece en su balandra, rumiando su desgracia y convencido de que los P.J. han sido víctimas de los salvajes, lo mismo que la mitad de su tripulación. la verdad es que no esperaba este tipo de complicaciones y ni se le ocurrirá pensar en atacar la aldea (de la que desconoce la situación) para rescatar a sus marineros prisioneros; probablemente, a sus camaradas ni siquiera se les ha pasado por la cabeza. Esperará unas cuantas horas a la primera marea favorable (que tendrá lugar cuando a ti, D.J., te convenga) y zarpará del lugar rumbo de nuevo a Port Royal, convencido de que su espía Fanny y el resto del grupo han perecido igualmente a manos de los caníbales.

Los P.J. deberán llegar a un acuerdo con Mama Yambo, el más sencillo es de cambiar la estatuilla por ayuda para recuperar su embarcación (vigilada de cerca por *Le Diable)* y conseguir su cabeza. Puede que incluso consigan uno o dos de los diamantes que lleva en torno al cuello; pero debes dejarles bien claro que están jugando con fuego si incluyen los diamantes en el precio del trato (después de todo, los cimarrones pueden hacerse con la virgen negra por la fuerza, ¿no?). Un buen resultado (categoría de éxito 2 ó mayor en charlatanería o diplomacia) les asegurará un diamante, si se trata de un crítico o de una representación pasmosamente buena, que sean dos. Cada diamante tiene un valor de unos mil pesos en Port Royal. Con un poco de labia más, los cimarrones accederán a atacar los barcos de la costa, su objetivo será retener la balandra para su propio uso.

Los frutos del trato

¿Han conseguido aliarse con la tribu de Mama Yambo? Si es así, excelente; de otra manera, siempre pueden volver por tierra a Port Royal y continuar allí su pendencia con *Le Diable,* pero no habrán conseguido ninguno de los objetivos del módulo... excepto sobrevivir.

Si son capaces de ganarse la colaboración de los guerreros, el resto es fácil: llegar hasta la cala donde se encuentran fondeados los dos barcos; en su pinaza hay dos hombres de *Le Diable* montando guardia. En la balandra se encuentra el propio capitán y ocho hombres más, dos de ellos montando guardia en el exterior. Todos están atentos y armados cada uno con dos pistolas y el machete. No partirán de allí hasta el próximo amanecer (o la hora que más te convenga, pero resultaría atractivo introducir una escena nocturna de asalto a los barcos). Dos de ellos, Jonah y Tobías, han navegado anteriormente y saben manejar cañones y barcos pequeños.

Una tirada sobre tácticas en normal revelará que el mejor punto por donde atacar a los corsarios es por el agua; llegar hasta la pinaza, acabar con sus guardias y hacerse con el control de la nave. Una vez conseguido eso, sólo resta atacar a los hombres del balandro, fondeado a unos escasos veinte metros. Podrían disparar a los vigías desde lo alto del acantilado, pero resulta muy difícil por la distancia, la escasa luz y la cobertura de los vigías (velas y cabos, -10 al disparo).

El único problema es Fanny, alertará a los franceses en el instante más crítico, puede que tras haber permitido que uno o dos de los vigías hayan muerto a fin de asegurarse de que esta vez caerán en manos del malvado capitán. La escena del combate final se desarrollará en la cubierta de la balandra entre los guerreros negros, los hombres de *Le Diable* y los P.J. (y si aceptaron el barco de Morgan con sus cinco tripulantes, también estos). El clímax lo supondrá, evidentemente el desafío de *Le Diable* a cualquiera de ellos a mantener un duelo singular... esperamos que nadie sea tan idiota. ¿Honor entre ladrones? Además, *Le Diable* juega con ventaja, como esgrimista es infinitamente superior a cualquiera de sus oponentes.

El regreso

Evidentemente, el objetivo de esta escena es acabar con los enemigos o, al menos, lograr su rendición. En el caso de los corsarios no resultará difícil, se rendirán al ver caer a su capitán o al quedar heridos todos ellos con heridas de más entidad que las leves. Los guerreros se quedarán con la balandra y con todo lo que haya a bor-

do, excepto las instrucciones otorgadas por el gobernador de Veracruz a *Le Diable,* entre ellas pueden encontrar incluso un título de caballero de la Orden de Santiago otorgado por el virrey de Nueva España al capitán francés, pero no podrán llevarse nada más (bueno, si lo desean, pueden llevarse a los corsarios que se hayan rendido; puestos a ser crueles pueden incluso cambiárselos a los cimarrones por armas o vendérselos por dinero).

A su vuelta a Port Royal, mostrar los papeles y a *Le Diable* vivo o muerto les granjeará la amistad de Morgan y su agradecimiento. Morgan les regalará la pinaza, ofreciéndoles un puesto en su próxima expedición, si así lo desean. Los capitanes franceses se alegrarán de haberse librado de un traidor, pero no demasiado contentos con el papel secundario que Morgan les reserva, partirán hacia Tortuga; eso sí, sin ánimo de revancha. El final de la aventura será una fiesta en el «Colmillo retorcido del jabalí», con ellos como invitados de honor en la mesa (recién arreglada) de Morgan.

Recompensas

Por acabar vivos la aventura, 1 P.X.; por eliminar a *Le Diable,* otro, y otro más si han conseguido mantener a Fanny bajo control. Puedes recompensar cualquier idea o actuación de relevancia, tales como abrir la caja negra, parlamentar con Mama Yambo o no aceptar el desafío final del capitán enemigo.

Como recompensas materiales tenemos la pinaza regalada por Morgan; tal vez hayan conseguido uno o dos diamantes y, si han comerciado con los cimarrones canjeando a los prisioneros franceses, pueden apuntarse un arma de fuego cada uno, un machete y hasta cien pesos más en total.

Cumpliendo todos los objetivos habrán evitado una guerra fratricida en Port Royal, por lo que serán los hombres del momento. Reciben 5 Puntos de fama cada uno de ellos y ya pueden decir que se encuentran en el camino correcto para llegar a ser capitanes. En cuanto a los franceses... deberían estarles agradecidos también, pero en realidad tenderán a sentirse bastante incómodos en su presencia. Les salva el hecho de que la mayoría partiese antes de su retorno.



El Reparto

Morgan

Todo un carácter. Inteligente y valiente, tal vez no muy refinado.

VIG: 14 **MAN:** 11 **AGI:** 11 **PER:** 12 **VOL:** 13 **CON:** 12 **ENC:** 11

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

Habilidades:

Alternar 16, tripular 13, manejar botes 12, cabalgar 11, combate sin armas 15, sigilo 12, trepar 13, buscar 15, detectar mentiras 12, juegos de azar 13, orientación 14, armas improvisadas 14, armas de cuerpo a cuerpo/machete 16, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 14, armas de fuego/pistola 15, armas de fuego/mosquete 15, conocimiento de la zona/Caribe 17, capitanear 13, frialdad 14, diplomacia 13, intimidar 17, supervivencia 14, bajos fondos 16, leer/escribir 12, inglés 13, galés 12, patois 10, castellano 12, comerciar 14, navegación 12, cartografía 12, tácticas 17, charlatanería 14, liderazgo 16.

Ventajas:

Estatus entre los corsarios: +3 (almirante)

Hígado de acero

Sentido del peligrosuerte

Voz resonante.

Desventajas:

Alcoholismo

Lujurioso

Mal temperamento.

Armas:

Machete y dos pares de pistolas.

Le Diable

Refinado, elegante, cruel y traidor. Se siente superior a todos cuantos le rodean.

VIG: 12 **MAN:** 14 **AGI:** 13 **PER:** 13 **VOL:** 12 **CON:** 12 **ENC:** 11

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

Habilidades:

Alternar 14, tripular 14, manejar botes 13, cabalgar 13, combate sin armas 13, sigilo 14, trepar 13, buscar 15, detectar mentiras 12, juegos de azar 13, orientación 14, armas improvisadas 14, esgrima 17, armas de fuego/pistola 13, conocimiento de la zona/Caribe 12, capitanear 13, frialdad 14, diplomacia 13, intimidar 14, bajos fondos 14, leer/escribir 12, francés 14, inglés 13, castellano 12, comerciar 13, navegación 12, cartografía 12, charlatanería 12, liderazgo 14, seducción 13.

Ventajas:

Estatus entre los corsarios: +2 (capitán)

Ambidextro

Felino.

Desventajas:

Sed de sangre

Codicioso.

Armas:

Rapier.

Guardaespaldas negro de Morgan

Un tipo callado, pero efectivo.

VIG: 15 **MAN:** 11 **AGI:** 11 **PER:** 13 **VOL:** 10 **CON:** 8 **ENC:** 9

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

Habilidades:

Alternar 17, tripular 13, manejar botes 12, combate sin armas 16, sigilo 12, trepar 13, buscar 13, armas improvisadas 14, armas de cuerpo a cuerpo/machete 16, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 14, armas de fuego/pistola 15, conocimiento de la zona/Caribe 17, frialdad 14, intimidar 17, supervivencia 14, bajos fondos 14, inglés 13, patois 10,

Ventajas:

¿?

Desventajas:

¿?

Armas:

Machete.

Marineros y matones

VIG: 9 **MAN:** 10 **AGI:** 10 **PER:** 9 **VOL:** 10 **CON:** 8 **ENC:** 9

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

Habilidades:

Alternar 12, tripular 11, manejar botes 12, combate sin armas 11, sigilo 10, trepar 12, buscar 10, juegos de azar 10, orientación 10, armas improvisadas 10, armas de cuerpo a cuerpo/machete 12, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas de fuego/pistola 11, armas de fuego/mosquete 13, conocimiento de la zona/Caribe 12, intimidar 11, supervivencia 14, bajos fondos 10, inglés 11, patois 10, comerciar 12, charlatanería 14.

Ventajas:

Ninguna.

Desventajas:

Alcoholismo

Lujurioso

Mal temperamento.

Armas:

Machete y dos pistolas.

El grumete del puerto

Este muchacho llegará lejos.

VIG: 10 **MAN:** 12 **AGI:** 11 **PER:** 12 **VOL:** 10 **CON:** 9 **ENC:** 12

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

Habilidades:

Nadar 12, manejar botes 11, combate sin armas 12, sigilo 12, trepar 13, buscar 15, conocimiento de la zona/Port Royal 12, supervivencia 14, bajos fondos 11, leer/escribir 12, inglés 13, charlatanería 14.

Ventajas:

Ninguna.

Desventajas:

Ninguna.

Armas:

Un pequeño cuchillo

Daniel

El marinero mutilado.

VIG: 9 **MAN:** 10 **AGI:** 10 **PER:** 9 **VOL:** 10 **CON:** 8 **ENC:** 9

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

Habilidades:

Alternar 12, tripular 11, manejar botes 12, combate sin armas 11, sigilo 10, trepar 12, buscar 10, juegos de azar 10, orientación 10, armas improvisadas 10, armas de cuerpo a cuerpo/machete 12, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas de cuerpo a cuerpo/garfio 12, armas de fuego/pistola 11, armas de fuego/mosquete 13, conocimiento de la zona/Caribe 12, intimidar 11, supervivencia 14, bajos fondos 10, inglés 11, patois 10, comerciar 12, charlatanería 14.

Ventajas:

Ninguna.

Desventajas:

Mutilado.

Armas:

Machete.

Fanny

Demasiado joven para ser tan traidora y malvada.

VIG: 10 **MAN:** 12 **AGI:** 11 **PER:** 12 **VOL:** 10 **CON:** 9 **ENC:** 12

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

Habilidades:

Nadar 12, manejar botes 11, combate sin armas 12, sigilo 12, trepar 13, buscar 15, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas de fuego/pistola 13, conocimiento de la zona/Port Royal 13, supervivencia 14, bajos fondos 11, leer/escribir 12, inglés 13, charlatanería 14, teatro 14, seducción 12.

Ventajas:

Ninguna.

Desventajas:

Ninguna.

Armas:

Un cuchillo.

Nicholas Davenport

¡Qué persona más pelma!

VIG: 9 **MAN:** 10 **AGI:** 10 **PER:** 11 **VOL:** 12 **CON:** 14 **ENC:** 8

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

Habilidades:

Teología 14, savoir-faire 13, literatura 13, archivos y bibliotecas 14, latín 13, leer/escribir 14, inglés 15, historia 13.

Ventajas:

Ninguna.

Desventajas:

Fanático religioso

Moralista.

Armas:

Enorme biblia.

Sorel

El anciano y enloquecido bucanero.

VIG: 9 **MAN:** 10 **AGI:** 10 **PER:** 9 **VOL:** 10 **CON:** 8 **ENC:** 9

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

Habilidades:

Alternar 13, tripular 11, manejar botes 12, combate sin armas 11, sigilo 10, trepar 12, buscar 10, juegos de azar 10, orientación 10, armas improvisadas 10, armas de cuerpo a cuerpo/machete 12, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas de fuego/pistola 11, armas de fuego/mosquete 15, conocimiento de la zona/Jamaica 12, supervivencia 14, francés 12, inglés 11.

Ventajas:

Ninguna.

Desventajas:

Alcoholismo, delirios.

Armas:

Machete, dos pistolas y rifle.

Mama Yambo

¡Cuidado!

VIG: 9 **MAN:** 10 **AGI:** 12 **PER:** 9 **VOL:** 13 **CON:** 11 **ENC:** 13

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

Habilidades:

Sigilo 13, buscar 14, detectar mentiras 14, frialdad 14, teatro 13, intimidar 16, supervivencia 15, teología/tribal 16, ciencias ocultas 15, inglés 12.

Ventajas:

Estatus +2 (sacerdotisa).

Desventajas:

Ninguna.

Armas:

Ninguna.

Guerreros cimarrones

Fornidos y peligrosos.

VIG: 10 **MAN:** 10 **AGI:** 11 **PER:** 10 **VOL:** 10 **CON:** 8 **ENC:** 9

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

Habilidades:

Combate sin armas 12, sigilo 11, trepar 13, buscar 11, orientación 11, armas improvisadas 11, armas de cuerpo a cuerpo/machete 13, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas indígenas/lanza 12, armas de fuego/mosquete 13, conocimiento de la zona/norte de Jamaica 12, intimidar 11, supervivencia 14, pidgin english 10.

Ventajas:

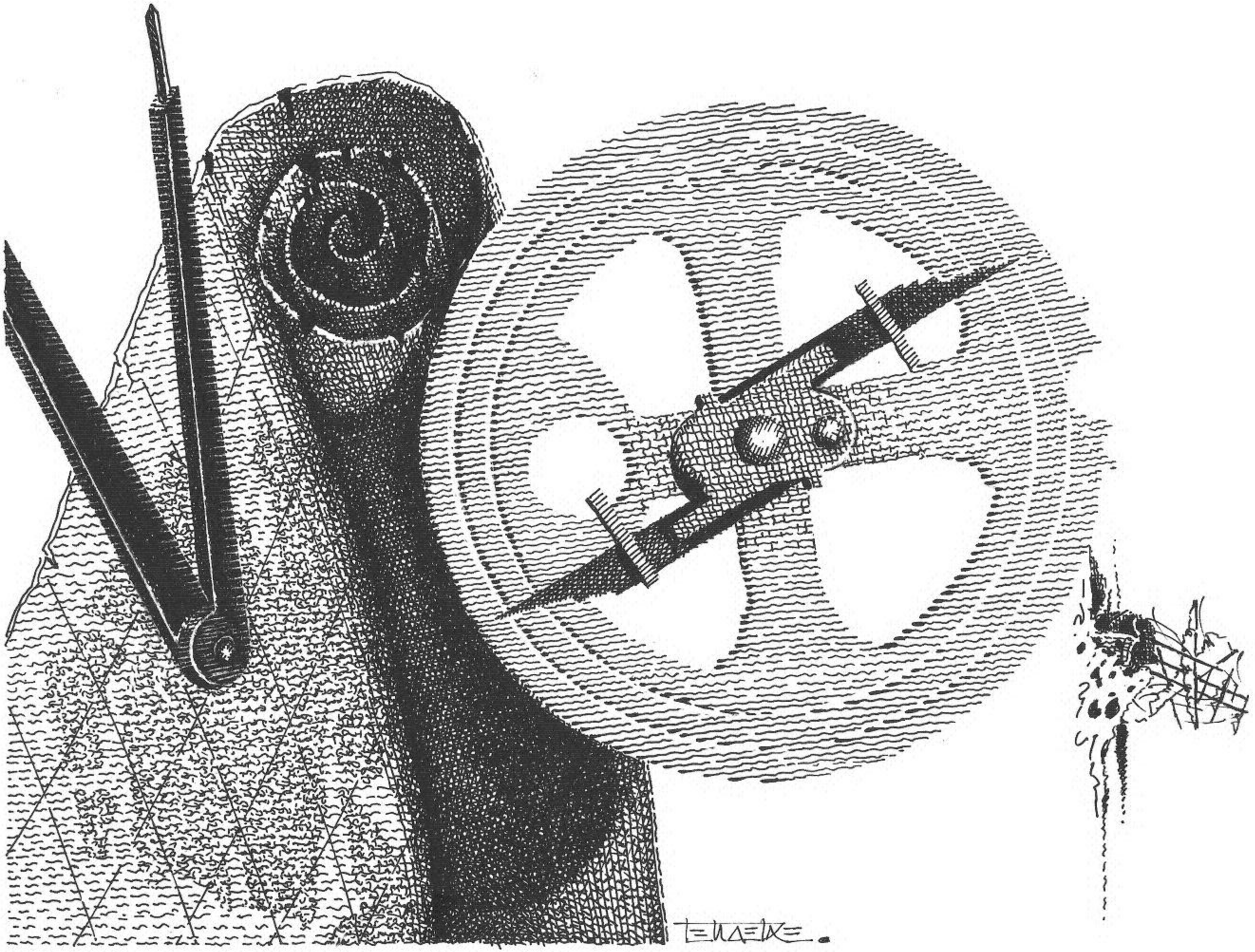
Ninguna.

Desventajas:

Ninguna.

Armas:

Machete, lanzas, mosquete.



Libro V

"Ese día (7 de julio de 1.661) dieron en la isla y puerto de San Francisco hasta treinta franceses que salieron de tres navíos que andaban en la costa. Robaron y quemaron durante la noche. La gente de la isla, con el temor y alboroto, huyó al monte, donde estuvieron hasta el día siguiente en que vieron cómo los que habían entrado eran pocos y que se iban con lo robado y con cinco mujeres en una barca que allí encontraron. viendo esto, unos quince vecinos y unos cuantos soldados de los que el día antes habían llegado de Florida, cogieron una barca y dos chalupas fragatas y, arremetiendo contra los franceses, dieron con ellos, matando a quince y aprisionando a cinco, mientras los que quedaban se echaron al agua y, tomando un batel que tenían, se fueron en sus naos".

H. Martínez Pérez, sobre el asalto francés a Campeche de 1.661

Apéndices

Economía

El sistema monetario de la época resulta una auténtica locura. Olvidaos de relaciones lógicas entre las diversas denominaciones o de una cantidad limitada de monedas y valores; esto no se daba en en ninguno de los países europeos de la época. Las colonias no eran algo distinto.

La moneda clave en el Caribe de toda esta época es la española, ya que era la más abundante. Resulta casi imposible dar con una correspondencia adecuada sobre las monedas de la época y sus valores relativos. Por una parte, la estructura económica de aquellas sociedades era radicalmente diferente a la nuestra, los productos que más demandaban (los más caros) no serían apreciados por nosotros y por otra, el efecto de las sucesivas devaluaciones ordenadas por los reyes españoles fue demoledor. Así que ofrecemos el sistema monetario español medio para toda la época y algunas correspondencias con las monedas europeas más famosas de la época. Procurad no liaros.

La hacienda española se expresaba en *pesos,* ya habrás visto que ésta es la unidad monetaria corrientemente empleada por nosotros. Un peso son 450 maravedís.

La unidad superior, de oro, es el *doblón* y vale 4 pesos.

El *escudo,* la acuñación patrón de plata, son 440 maravedís.

El *ducado*, antiguamente una moneda de oro, se había convertido en una unidad de cuenta (no existía como moneda) con un valor de 375 maravedís.

El *real de a ocho,* moneda de plata, valía 272 maravedís.

El real, una moneda también de plata, pero menor, valía 34 maravedís.

Un *maravedí* era la unidad básica de cómputo en aquella época, una pequeña moneda de cobre.

Encontrarás el oportuno resumen sobre todo esto en la tabla de equivalencias monetarias.

Puedes hacerte una idea, muy pero que muy aproximativa, completamente *grosso modo,* multiplicando estas cifras por 10 y pasándolas a pesetas actuales.

No podía ser de otra manera: los ingleses tenían su propia opinión sobre el tema. Ellos hablaban de *libras,* unidad de cuenta (no existente como moneda) equivalente a 4 coronas. También de *guineas,* monedas de oro que valían 21 chelines (una libra y un chelín), los honorarios habituales de los doctores, abogados, etc.

La *corona* era una moneda de plata que valía 5 chelines.

El *chelín,* otra moneda de plata, equivalía a 12 peniques.

El *penique,* su moneda fraccionaria de cobre.

Aproximadamente, una libra serían 5 pesos españoles.

Los franceses se expresaban en *luises de oro,* que valían 3 escudos.

Escudos de plata, equivalentes a 3 libras.

Libras, también de plata, de 20 sous de valor.

Sous, de cobre.

Un luis de oro equivalía a unos 3 pesos españoles de plata.

La unidad básica de cuenta de los holandeses era el ducado de oro, equivalente a un par de pesos españoles y dividido en 5 *florines* de plata.

Existían, sin exagerar, varios cientos más de denominaciones. Introducirlas aquí todas sería un alarde de erudición tan pedante como carente de sentido. Nos negamos a ello. Lo más corriente sería encontrar mezcladas mo-

nedas de diversas nacionalidades y valores en el botín de los piratas; pero, si no te apetece, no sufras por ello, tampoco hace falta ser **tan** realista.

Dentro de las listas de equipos que ofrecemos, los precios serán expresados en moneda española, de uso corriente y aceptada en todo el Caribe e incluso en las colonias norteamericanas.

Sobre los precios consignados en las tablas

En las tablas sobre precios de objetos y servicios podrás encontrar las tarifas que usualmente se cargará a los P.J. cuando compren algo o soliciten un servicio; podrás ver que existen algunas variaciones con respecto a los salarios señalados en el capítulo de oficios. Es normal que intenten aprovecharse de ellos ¿no? Estos precios son sólo orientativos, para que te ayuden a hacerte una idea sobre el valor general de los precios en aquella época; pero recuerda que las cosas eran muy distintas de como son ahora y en muchos lugares las mercancías más valiosas (el tabaco, por ejemplo) eran utilizadas como moneda.

El precio de la plata era de 1 peso por 40 gramos.

Dado que son unas herramientas peculiares, el coste de las armas podrás encontrarlo en el apartado sobre combate.

Niveles iniciales de riqueza

Los personajes comenzarán el juego disponiendo de 20 pesos, excepto si tú decides lo contrario o gozan de la ventaja de algún nivel de riqueza. Con ese dinero deberán comprar todo el equipo que necesiten y, ya que uno de los objetivos fundamentales de este juego es que los jugadores "se busquen la vida", no les ofrezcas ningún tipo de facilidades.

-Mercancías de lujo: (sedas, telas preciosas, los mejores vinos de España, Francia e Italia, armas damasquinadas, joyería, tabaco, café, cacao,...), 5 pesos x kg.

-Mercancías de calidad: (telas, vino, armas, artesanía, libros, conservas, muebles,...), 1 peso x kg.

-Mercancías normales: (trigo, vino, cerveza, ron, lana, lingotes de mineral, cuero, algodón,...), 0,1 pesos x kg.

-Mercancías de baja calidad: (tejidos bastos, adornos, cerámica, objetos de metal,...), 0,01 pesos x kg.



Sistemas Monetarios

Español

Moneda	Relación
Doblón	1.800
Peso	450
Escudo	440
Ducado	375
Real de a ocho	272
Real	34
Maravedí	1

Relación comparativa del resto de monedas españolas frente al Maravedí.

Francés

Moneda	Relación
Luis	180
Escudo	60
Libra	20
Sou	1

Relación comparativa del resto de monedas Francesas frente al Sou

Inglés

Moneda	Relación
Guinea	252
Libra	240
Corona	60
Chelín	12
Penique	1

Relación comparativa del resto de monedas inglesas frente al Penique

Relación comparativa de las principales monedas inglesas, francesas y holandesas frente al peso español

	Monedas			
	Libra inglesa	Luis Francés	Ducado holandes	Peso español
Peso español	5	3	2	1

Equipamiento Diverso

Comida	Coste	Servicios	Coste
Raciones (1Kg.)	4 Reales	Comida en una taverna	1/2 - 1 Peso
Agua (1 litro)	Gratis	Banquete	10 Pesos +
Vino (1 litro)	1/2 Peso	Alojamiento en sala común	1 Real
Cerveza (1 litro)	2 Maravedis	Alojamiento en habitación compartida	4 Reales
Ron (1 litro)	1/2 Peso	Alojamiento en habitación individual	8 Reales
Aceite (1 litro)	1 Real	Forraje y establo	1 Real
Arroz (1 Kg.)	1/2 Real	Baño	4 Reales
Azucar (1 Kg.)	5 Reales	Lavandería x carga	1 Real
Carne (1 Kg.)	3 Reales	Trabajador no especializado x día	1/4 Peso
Fruta (1 kg.)	8 Maravedis	Maestro artesano x día	5 Pesos +
Frutos secos (1 Kg.)	2 Maravedis	Médico, veterinario o erudito x consulta	5 Pesos +
huevos (1 docena)	4 Maravedis	Guía x día	1 Peso
Leche (1 litro)	4 Maravedis	Mensajero	1 Peso
Manteca (1 Kg.)	2 Maravedis	Carrero	1 Peso
Pan (1 Kg.)	4 Maravedis	Artista	1 Peso +
Pescado Fresco (1 Kg.)	4 Maravedis	Escribano x carta	8 Reales
Pescado en conserva	2 Maravedis	Prostituta/o	1 Peso +
Queso (1 Kg.)	10 Maravedis	Guardaespaldas x día	1 Peso +
Sal (1 Kg.)	6 Maravedis	Matasiete x encargo	5 Pesos +
Verduras (1 Kg.)	4 Maravedis	Ladrón x encargo	1 Peso +

Mercancias de lujo: (sedas, telas preciosas, los mejores vinos de España, Francia e Italia, armas damasquinadas, joyería, tabaco, café, cacao), 5 Pesos x Kg.
Mercancias de calidad: (telas, vino, armas, artesanía, libros , conservas, muebles, ...), 1 peso x Kg.
Mercancias normales: (trigo, vino, cerveza, ron, lana, lingotes de mineral, cuero, algodón, ...), 0.1 Pesos x Kg.
Mercancias de baja calidad: (tejidos bastos, adornos, cerámica, objetos de metal, ...), 0,01 Pesos x Kg.

Equipamiento Diverso (continuación)

Animales	Coste	Transporte	Coste
Burro	50 Pesos	Peajes	0,1 - 5 maravedis
Mula pequeña	50 Pesos	Carro 1 caballo	20 Pesos
Mula grande	100 Pesos	Carro 2 caballos	40 Pesos
Caballo de carreras	1.000 Pesos +	Carro de bueyes	75 Pesos
Caballo de silla	600 Pesos +	Carroza	1.250 Pesos +
Caballo de tiro	200 Pesos	Bote	25 Pesos
Buey	75 Pesos	Canoa	15 Pesos
Toro	100 Pesos	Balsa	10 Pesos
Vaca	50 Pesos	Barcaza	25 Pesos
Ternero	25 Pesos	Silla de manos	25 Pesos
Oveja	5 Pesos	**Barcos**	
Cabra	2 ,5 Pesos	Pinaza	3.000 Pesos
Cerdo	50 Pesos	Balandra	4.000 Pesos
Gallina	1 Real	Bergantín	7.000 Pesos
Ganso	5 Reales	Filibote	5.000 Pesos
Paloma	1/2 Real	Galeaza	12.000 Pesos
Paloma mensajera	50 Pesos +	Mercante	18.000 Pesos
Gato	1 Peso +	Fragata	25.000 Pesos
Loro	1 Peso +	Galeón	30.000 Pesos
Perro guardián	5 Pesos +	**Pasajes**	
Perro de caza	20 Pesos +	Por tierra	1-5 pesos +
Jaguar amaestrado	200 Pesos +	Por mar	10-50 Pesos +
Halcón	100 Pesos +		

Vestuario

Prenda	Coste
Harapos	1 Real
De clase baja	1/2 Peso
De clase media	2 Pesos
De clase alta	10 Pesos +
Noble	200 Pesos +
Botas	5 Pesos +
Capa	5 Pesos +
Sombrero	1 - 5 Pesos
Guantes	1 - 5 Pesos

Arneses

Objeto	Coste
Alforjas	1 Peso
Herraduras (colocada)	8 Reales
Manta para silla	1 Peso
Silla, brida y bocado	15 Pesos

Iluminación

Objeto	Coste
Antorcha (1 hora)	3 Reales
Linterna	20 Reales
Linterna sorda	34 Reales
Aceite (24 horas)	2 Reales
Vela (18 horas)	1 Real

Equipamiento Diverso

Objeto	Soporta	Coste
Escalada		
Cuerda x 10 m.	45 Kgs.	1 Real
Soga x 10 m.	150 kgs.	5 Reales
Cuerda reforzada	500 Kgs.	25 Reales
Cable x 10 m.	2.000 Kgs.	1 Peso
Garfío ligero	150 kgs.	2 Pesos
Arpeo	300 Kgs.	4 Pesos
Aparejo de poleas	1.000 Kgs.	12 Pesos
pitón	---	1 Real
Arnés de trepar	---	20 Pesos
Escala de cuerda 10 m.	---	15 Reales
Escalera x 5 m.	---	34 Reales
Primeros auxilios		
Equipo simple	---	3 Pesos
Equipo completo +1	---	10 Pesos
Equipo de doctor +1 *	---	30 pesos
Herramientas		
Ganzúas	---	3 Pesos
Ganzúas de calidad +1	---	20 Pesos
Barra de hierro 1,5 m.	---	1 Peso
Pico	---	34 Reales
Pala	---	34 Reales
Martillo	---	10 Reales
Hacha **	---	20 Reales

* Sin el equipo de doctor, la habilidad de medicina se realiza con un -2

** Se trata de un hacha de cortar madera, -2 en combate

Mercancias y Objetos diversos

Objeto	Coste
Arcón	5 Pesos
Balanza	3 Pesos
Barril (50 litros)	2,5 Pesos
Brujula	1 Peso
Cadena (10 m.)	1 Peso
Campana	2,5 Pesos +
Catalejo	10 Pesos +
Cera para sellar (1 libra)	5 Reales
Cerradura	10 Pesos +
Cubo	2 Reales
Espejo	10 Pesos +
Instrumentos de navegación	100 Pesos +
Joyero	1 Peso +
Instrumentos musicales	1-100 Pesos +
Jabón	1 Real
Libro	1 Peso +
Jabón x m2	15 Reales
Lupa	3 Pesos +
Paño común x m2	60 Reales
Paño fino x m2	1 Peso +
Papel x hoja	5 Reales
Perfume	1 Peso +
Pote de hierro	5 Reales
Pluma y tinta	10 Reales +
Reloj mecánico	25 Pesos +

Apéndices

Terminología Náutica

La de las gentes de mar es, con toda probabilidad, una de las jergas más incomprensibles para los no iniciados. Casi ninguno de los componentes de un barco recibe un nombre que parezca comprensible y no dominarla supone dejar muy claro que no se es un iniciado: difícilmente el más rastrero de los piratas pasará por alto a ese tipo que se empeña en llamar cuerdas a los cabos. A continuación te ofrecemos un breve (puedes creernos, *brevísimo*) glosario de términos marineros. Cuando quieras que tus jugadores tengan serios problemas para comprender lo que dice un P.N.J., no tienes más que unir unos cuantos de estos términos escogiéndolos de forma aleatoria.

ABORDAJE: Impacto de un barco contra otro. Por extensión, el ataque de una tripulación a otra tras el *abordaje* propiamente dicho.

A LA CUADRA, NAVEGAR A: Navegar recibiendo el viento por babor o estribor (navegar con el viento de **través**).

ALCAZAR: Elevación de la cubierta situada en la popa del buque.

ALETAS: Partes posteriores de las bandas que al converger forman la popa. En esta época, formaban una especie de salientes sobre los que se podían colocar objetos. Dependiendo de su forma y cometidos llevan nombres específicos tales como *aleta llana, revirada, de culo de mona, de los tambores* etc.

AMURA: Partes delanteras de las bandas que al converger forman la proa.

APAREJOS: Sistemas formados por cabos y motones. Son muy útiles, porque permiten tirar de un cabo con menor esfuerzo al emplear poleas.

ARBOLADURA: Es el conjunto de palos, masteleros, vergas y perchas de un buque: o lo que es lo mismo, el conjunto de los mástiles más las velas más todo lo que los sostiene.

ARRIAR: Aflojar un cabo, cable o cadena. **Arriar en banda** es soltarlo totalmente, **arriar lo que pida** es ir soltándolo manteniendo cierta tensión.

ARRIBAR: Llegar a puerto. Caer a sotavento haciendo que la proa se aleje de la dirección del viento.

ASIENTO: Escora del buque en sentido longitudinal.

ATRACAR: "Aparcar" el buque en el muelle. Desatracar es justamente lo contrario.

AYUSTAR: Unir dos cabos, bien sea mediante nudos o mediante costuras.

BABOR: La parte izquierda de un buque mirándolo desde popa.

BANDA: Cada una de las dos mitades en que se divide el casco en sentido longitudinal. Existen por tanto las bandas de *babor* y de *estribor*. La parte central del buque (el eje imaginario que lo divide en dos bandas) se denomina *crugía*.

BANDERA: El símbolo que representa al estado bajo cuyo amparo navega el buque. Navegando se lleva en lo alto del del palo mayor, en puerto en el palo de popa. A proa hay otra bandera más pequeña, cuadrada que recibe el nombre de **tajamar** o **torrotito**.

BAOS: Piezas transversales colocadas sobre las cuadernas y que sirven de sustento a las cubiertas de un buque. Serían algo así como las viguetas del piso de una casa.

BARLOVENTEAR: Navegar ganando terreno contra la dirección del viento.

BARLOVENTO: Parte por la que se recibe el viento.

BAUPRES, PALO: Palo situado en la proa y que sale hacia adelante.

BEQUE: Tablón con un agujero circular que servía de retrete a la marinería.

BODEGAS: Compartimentos destinados a alojar la carga.

BORDA: Parte superior de los costados de un buque.

BORDEAR: Navegar por las inmediaciones de la costa.

BOTAVARA: Percha situada a poca altura de cubierta, algo así como una verga unida al palo por una articulación que permite que gire (junto con la vela que sujeta).

BRAZAS: Cabos que, unidos a las vergas, permiten girarlas según la dirección del viento.

BURDAS: Cabos que sujetan los palos a cubierta (algo así como los vientos en una tienda de campaña).

CABO: Cualquier cuerda en un buque (*recuerda*: las únicas cuerdas de un barco son las de la campana y la del reloj).

CAER: Disminuir la fuerza del viento.

CAIDA DE GRATIL: La parte de la vela que queda a lo largo de un palo.

CALADO: La distancia vertical desde la quilla hasta la línea de flotación.

CALABROTE: Cabo muy grueso que se utiliza para mantener el buque unido al muelle.

CALAFATEAR: Tapas las junturas de las tablas que componen el forro con estopa y brea caliente para que el casco sea lo más impermeable posible.

CAMARAS Y CAMAROTES: Cámara es el compartimento destinado a servir como comedor de oficiales. Camarotes son los compartimentos que hacen las veces de habitaciones.

CAPEAR: Navegar rodeando una tormenta para no internarse en ella o manteniéndola a proa esperando a que el tiempo mejore.

CARRERA (DE LA MAREA): Diferencia de altura entre los niveles de pleamar y bajamar.

CARGAR UNA VELA: Recogerla.

CASTILLO: Elevación de la cubierta situada en la proa.

CEÑIR: Navegar recibiendo el viento con el menor ángulo posible desde proa.

CIAR: Navegar hacia atrás.

COBRAR UN CABO: Recoger un cabo.

COFAS: Plataformas en lo alto de los palos, que permiten manejar las velas o las vergas así como la estancia de vigías.

CRUGIA: Línea imaginaria que pasa por la mitad exacta del casco en sentido longitudinal.

CUADERNAS: Piezas de madera que, colocadas en sentido transversal dan consistencia al casco. Serían algo así como las "paredes" del casco.

CUBIERTAS: Los "pisos" o "suelos" de un barco. Puede haber varias, dependiendo de su ubicación: alta, baja, primera o principal, del entrepuente, del castillo, del alcázar...

CUREÑA: Soporte de madera sobre el que se colocan los cañones.

CHICOTE: Extremo de un cabo.

CHUMACERA: Horquilla sobre la que se apoya el remo.

DRIZAS: Cabos que se emplean para suspender velas o vergas.

EMPOPADA: Navegar con el viento entrando por popa. Aparentemente, de esta forma se conseguiría la máxima velocidad, pero no es así porque unas velas "tapan" a otras e impiden que éstas aprovechen todo el viento.

ENVERGAR: Unir las velas a las vergas ("ponerlas"). **Desenvergar** sería justamente lo contrario ("quitarlas").

ESCANDALLO: Sonda que se emplea para conocer el tipo de suelo del fondo marino. Consiste en un cono de plomo unido a un cabo y con una cavidad en la parte inferior que se rellena de sebo y al que se quedan adheridas partículas del fondo marino.

ESCOBENES: Orificios por donde pasan las cadenas de las anclas.

ESCORAR: Acción por la cual un buque se inclina hacia uno de los lados.

ESCOTAS: Cabos que permite cambiar la orientación de las velas. Por ejemplo, la escota de botavara permite girarla.

ESCOTILLAS: Aberturas en las cubiertas empleadas para comunicar los distintos departamentos del buque.

ESCUDO: Parte ornamentada del espejo (véase definición) en la que aparece el nombre del buque.

ESLORA: Longitud total de un buque.

ESPEJO: Parte plana del forro de popa.

ESTAYS: Cabos que sujetan los palos en dirección de proa para que no caigan hacia popa.

ESTRIBOR: La parte derecha de un buque mirándolo desde popa.

FOGONADURAS: Aberturas de la cubierta en las que se encajan los palos. Cada una lleva el nombre del palo correspondiente.

FONDEAR: Dejar el barco parado, manteniéndolo quieto mediante el ancla.

FORRO: piezas de madera que unen las cuadernas, dando forma al casco de un buque. Serían sus "fachadas".

GALLETA: Extremo superior de un palo.

GARREAR: Se dice que el ancla "garrea" cuando no se sujeta al fondo del mar.

GARRUCHOS: Aros que se deslizan a los largo del palo a los que se sujetan (*envergan*) las velas.

GUIÑADA: Desviación momentánea del rumbo.

HALACABULLAS: Marinero novato. Se le llamaba así porque sólo servía para tirar de los cabos.

IMBORNALES: Agujeros en el forro por los que sale el agua que se pueda acumular en cubierta.

JARCIAS: El conjunto de cabos, cables y aparejos de un buque. Se dividen en jarcia **firme** y **de labor**. La primera es la suma de cables y cabos que, manteniéndose siempre fijos y tensos, sujetan la arboladura. La jarcia de labor es la movible.

LATITUD: Distancia de un punto al Ecuador. La cifra se da siempre en grados (latitud 90 es el Polo Norte geográfico). Si se está al norte del Ecuador, la cifra es positiva . Si se está al sur, negativa. En el mismo Ecuador, la latitud es cero.

LAMPACEAR: Fregar la cubierta con un lampazo o especie de fregona.

LEVAR: Recoger el ancla.

LONGITUD: Expresada en grados, la distancia al meridiano que se emplee como referencia (la aceptación del meridiano de Greenwich como universal es posterior a la época que nos interesa).

MAMPAROS: Los "tabiques" de un buque. Pueden ser longitudinales o transversales y delimitan los compartimentos en que se divide el casco interiormente.

MANGA: Anchura del casco de un buque.

MAREA: Movimientos alternativos del nivel del agua del mar. **Pleamar** y **bajamar** son el nivel máximo y mínimo respectivamente. **Creciente** es la marea cuando está subiendo, y **men-**

guante cuando baja. Horizontalmente (en la orilla) se habla de mareas **entrantes** y **salientes**. **Repunte** es cuando la marea pasa un tiempo en su nivel mas alto.

MAREAR VELAS: Orientarlas para aprovechar la dirección del viento.

MAYOR, PALO: Palo situado en el centro del buque, tras el bauprés y el trinquete (si los hubiere)

MESANA, PALO: Palo inmediatamente posterior al mayor y el más cercano a popa de los del buque.

MOTONES: Poleas (o *garruchas*) por las que pasan los cabos, permitiendo cambiar su dirección.

NAVEGAR EN CONSERVA: Navegar en compañía de dos o más buques, formando un convoy.

ORZAR: Disminuir el ángulo de la proa con el viento.

PALOS: Los mástiles que sirven para sostener las vergas, picos, botavaras, puntales y demás elementos para largar velas. Los palos son: **bauprés**, que sale de la proa, inclinado hacia delante. **Trinquete**, el siguiente más cercano a la proa. **Mayor** y **mesana**, los dos siguientes hacia popa (por ese orden). Cuando los palos están en posición vertical, se dice que están en **candela**, si se inclinan hacia popa se dice que tienen **caída**.

PALO MACHO: Cuando un palo, por su longitud, no puede construirse de una sola pieza, la parte más baja (la qu penetra en las cubiertas) se denomina palo macho. La siguiente pieza es el **mastelero** y la siguiente el **mastelerillo**.

PANTOCAZO: Cuando las ondulaciones del agua hacen que la proa o popa de un buque queden al agua y la velocidad del barco no está acompasada con la de las olas.

POPA: Parte trasera de un buque.

PORTILLOS: Aberturas (generalmente de forma circular) que se practican en los costados de un buque o en los mamparos para que pueda pasar la luz y haya ventilación; algo así como "las ventanas".

PROA: Parte delantera del buque.

PUJAMEN: Lado inferior de una vela.

PUNTAL: Altura del casco de un buque.

PUNTEAR: Ir ciñendo al máximo, aprovechando el viento al 100%.

PUÑOS: Los picos o vértices de una vela.

QUILLA: Pieza central e inferior del casco de un buque. generalmente es la primera pieza que se coloca en la construcción de un barco.

RACHA: Ráfaga de viento.

RECALMAR: Cuando el viento cae de forma repentina para luego recuperar su fuerza.

RENDIR (UN PALO): Se dice que un palo se ha rendido cuando se ha caído.

RIZOS, TOMAR: Disminuir la superficie de velas. Generalmente se hace con vientos fuertes.

RODA: Parte delantera de la quilla.

ROLAR: Ir el viento cambiando de dirección.

SENTINAS: Partes bajas del interior del casco en las que se van acumulando las aguas que se filtran por los costados de la nave o procedentes del derrame de líquidos o limpiezas en las cubiertas. Se vacían regularmente mediante las bombas de achique.

SEXTANTE: Instrumento para medir el ángulo entre dos puntos. Gracias él se puede conocer la distancia a la que se encuentra un objeto o la altura exacta del sol en el horizonte, dato del que se puede deducir la latitud a la que se encuentra el observador.

SONDALEZA: Cabo fino unido al del escandallo graduado según la medida que se emplee y que permite averiguar la profundidad a que se halla el fondo marino.

SOTAVENTO: Parte hacia donde va el viento.

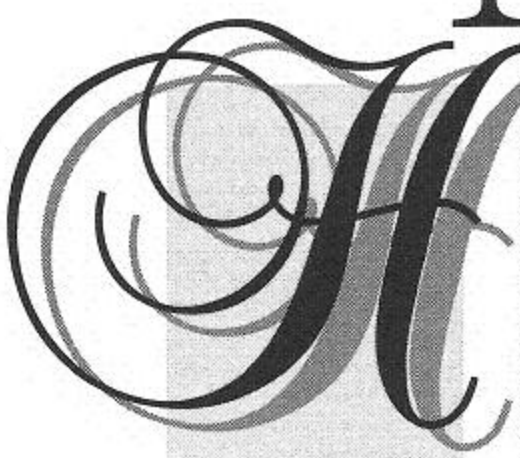
TRINQUETE, PALO: Primer palo del buque, contando desde proa y sin contar el bauprés.**VELAS**: Superficies de lona que aprovechan la fuerza del viento para impulsar un buque. El conjunto de las velas se denomina **velamen**. La velas **de cuchillo** tienen tres o cuatro lados y van en dirección proa-popa. Las velas **redondas o cuadras** son las que tienen forma de trapecio y van en sentido transversal a al palo (por eso se las denomina también **de cruz**). Entre las triangulares o de cuchillo tenemos la **cangreja**, **guaira**, **foques** y **escandalosas**.

VERGAS: Perchas que, sujetas a los palos en sentido perpendicular a estos, sujetan las velas.

VIRAR: Girar.



Apéndices
Mediateca



HEMEROTECA SOBRE LA PIRATERIA

El de los piratas es un mundo fascinante que lleva muchas décadas (más de veinte) interesando a toda clase de artistas, estudiosos y creadores. Si deseas introducirte un poco más en este tema, aquí te ofrecemos algunos de estas producciones; todas ellas han sido utilizadas de una u otra forma para la edición de este libro. No creemos agotar la totalidad de las fuentes con esta lista, ni mucho menos, de modo que seguramente encontrarás por ahí todo tipo de artículos interesantes referidos a los piratas del Caribe. Si es así, ¡avísanos!, nosotros seguiremos toda la vida cautivados por el género.

LITERATURA

-Ficción:

En costas extrañas. Tim Powers. Editorial Martínez Roca.

1718, Barbanegra, vudú y el Caribe de los últimos piratas. Léela o sufre nuestra ira.

Vida del capitán Singleton. Daniel Defoe. Ediciones Orbis.

No trata sobre los piratas del Caribe, sino sobre los del Indico, pero resulta sumamente útil para hacerse una representación mental muy aproximada.

El Corsario Negro. Emilio Salgari. Ediciones Orbis.

Puede que Salgari no se encuentre entre los cincuenta mil mejores novelistas de todos los tiempos, pero sus novelas son magníficos ejemplos de lo que debe ser una partida de rol. Vaya, esta crítica puede aplicarse a bastantes más escritores.

Los Tres Mosqueteros. Alejandro Dumas. Ediciones Forum, Alianza Editorial,...

Desarrollada en Europa, pero la mayor novela de aventuras jamás escrita... y todo lo que una partida de rol debería ser. ¡Ah, el baluarte de San Gervasio...!

Veinte Años Después. Alejandro Dumas. Ediciones Forum.

Idem.

La Taza de Oro. John Steinbeck. Edhasa.

Una bellísima novela sobre Morgan y el saqueo de Panamá.

La Canción del Pirata. Fernando de Quiñones. Círculo de Lectores.

Bastante difícil de encontrar a estas alturas, pero una auténtica gozada. Una excelente novela española que conjuga la picaresca tradicional con las aventuras de piratas.

La Isla del Tesoro. Robert Louis Stevenson. Innumerables ediciones.

¿Todavía no la has leído? ¿Y a qué esperas?

El Señor de Ballantrae. Robert Louis Stevenson. Ediciones Hiperión.

Un perfecto retrato de la época sólo unos años después; descripciones, aventuras y personajes inolvidables.

Barry Lyndon. W.M. Thackeray. Ediciones Forum.

Idem. Absolutamente imprescindible si quieres representar a un caballero (o a alguien que está loco por serlo) con propiedad.

Las Islas de la Imprudencia. Robert Graves. Edhasa.

¿Deseas saber cómo funcionaba una flota española en el siglo XVI? Aún así, lograron levantar un imperio.

Captain Blood, Captain Blood Returns, The Fortunes of Captain Blood.

La famosa trilogía de Rafael Sabatini. Que yo sepa no se ha editado en español. Las aventuras del pirata involuntario más audaz e inteligente (y atractivo) del Caribe.

La Princesa Prometida. William Goldman. Editorial Martínez Roca.

Aventuras en un país fantástico. ¡Genial!

El Pirata Rojo. J. Feminore Cooper. Ediciones Forum.

Francamente pesada, pero útil para crear ambiente, tomar notas, etc.

Shogun. James Clavell. Varias ediciones.

Los primeros capítulos son muy buenos para conocer cómo navegaban y vivían los marinos alrededor del 1600.

El Buscón. Quevedo. Múltiples ediciones.

Además de ser un escritor genial, que sigue haciendo reír trescientos años después de su muerte, ofrece innumerables datos sobre la vida de la época. Léelo, vale la pena.

El Tesoro de Tranicos. Robert E. Howard. Ediciones Forum (en "Conan el Usurpador").

Nuestro cimmerio favorito es, entre otras cosas, un prototipo perfecto de pirata: valiente, inteligente, despiadado... Esta historia en concreto aporta todos los tópicos del género: sustituye los pictos por indígenas, elimina la magia y... ¡voilà! Una de las mejores historias sobre piratería que jamás se hayan escrito.

Solomon Kane. Robert E. Howard. Diversos relatos no publicados en España.

Solomon Kane es un personaje de Howard no tan famoso como el conocido bárbaro; pero casi igual de atrayente. Sus aventuras son las de un puritano inglés durante el reinado de Isabel I. Recorre Europa, Africa y América, llegando a navegar alrededor del mundo en compañía de Walter Raleigh. Numerosas batallas y enfrentamientos navales con los españoles, magia negra y duelos sin fin.

-No ficción:

Men-at-arms Series. Osprey Military.

Diversos títulos de esta extensa colección resultan sumamente útiles a la hora de servirnos de ellos como referencia. Armas, equipo, uniformes y técnicas militares. Entre otros:

The Conquistadores

English Civil War Armies

New Model Army

Louis XIV´s Army

The Armada Campaign

Los corsarios españoles durante la decadencia de los Austrias. Enrique Otero Lana. Editorial Naval.

Piratas, bucaneros, filibusteros y corsarios en América. Manuel Lucena Salmoral. Editorial Mapfre.

La América española y la América portuguesa. Bartolomé Benassar. Ed. Sarpe.

Así vivían en el Siglo de Oro. José Calvo. Ed. Anaya.

La mala vida en la España de Felipe IV. José Deleito y Piñuela. Alianza Editorial.

Diccionario visual Altea de Naves y Navegación.

Un barco de guerra del siglo XVIII. Stephen Biesty. Altea.

Rumbo a las Indias. Gonzalo Zaragoza. Biblioteca de El Sol.

Historia de España. América Hispánica. Guillermo Céspedes del Castillo. Ed. Labor.

España bajo los Austrias. España y América. John Lynch. Ediciones Península.

El Tesoro del Atocha. R. Duncan Mathewson. Círculo de Lectores.

El Buque. Björn Landström. Ed. Juventud.

La Inquisición. Guy Testas. Ed. Oikos-Tau.

Cuadernos Historia 16.

Mapa étnico de América. José Alcina Franch.

La Flota de Indias. Manuel Lucena Salmoral.

La Inquisición en España. José Antonio Escudero.

La Inquisición. Varios autores.

Los virreinatos americanos. Pedro A. Vives.

Las crisis de Felipe IV. Varios autores.

La Inglaterra isabelina. Carlos Gómez-Centurión.

Piratas de América. Alexandre O. Exquemelin. Barral Editores.

Historias de Piratas. Daniel Defoe. Ed. Bruguera.

Arms and Armor. Frederick Wilikinson. Bantam.

CINEMATOGRAFIA

La cinematografía sobre piratas es amplia; aunque si nos ceñimos al ambiente estrictamente caribeño, la lista puede reducirse un poco. He aquí algunas de las películas más importantes sobre el tema. El título de algunas ha sufrido radicales alteraciones al distribuirse en España (p. ej. The Crimson Pirate, que pasó a ser conocida por "El Temible Burlón") de modo que ofrecemos sus títulos originales, el año en que fueron rodadas y su director o el actor más importante.

The Black Pirate. Douglas Fairbanks, 1926.

Blackbeard the Pirate. d. Raoul Walsh, 1952.

Captain Blood. Errol Flynn, 1935.

Captain Kidd. Charles Laughton, 1945.

Drake of Engaland. Matheson Lang, 1935.

The Black Swan. Tyrone Power, 1942.

The Crimson Pirate. d. Robert Siddmak, 1952.

The Fortunes of Captain Blood. d. Gordon Douglas, 1950.

The Pirates. d. Roman Polanski, 1986.

The Sea Hawk. d. Michael Curtiz, 1940.

Treasure Island. d. Victor Fleming, 1934.

Treasure Island. Robert Newton, 1952.

Treasure Island. Charlton Heston, 1986.

Recomendaríamos muchas más, todas aquellas que tuviesen algo que ver con el género que hemos tratado de presentar en este libro (las distintas versiones de Los Tres Mosqueteros, Scaramouche, Queimada, etc); pero entonces la lista se haría interminable.

PINTURA, ILUSTRACION, COMICS

Velázquez y **Rembrandt** *resultan especialmente recomendables para todos aquellos que quieran hacerse una idea aproximada de cómo era la vida cotidiana, el vestido, etc. en esa época.*

Alvar Mayor, *sus aventuras han sido publicadas en Cimoc y han salido de la pluma de Breccia. Un vagabundo en la América posterior al descubrimiento.*

Watchmen, *no se trata de un error; simplemente, entre las páginas de esta obra maestra aparece una muestra de cómic dentro del cómic y uno de los personajes lee, a lo largo de varios capítulos, una tenebrosa historia de piratas.*

Howard Pyle, *este genial ilustrador realizó un libro, el Howard Pyle´s Book Of Pirates, quizás algo difícil de encontrar a estas alturas, que refleja en todo su ¿esplendor? la vida de estos individuos.*

El Cachorro, *uno de los tebeos históricos españoles, obra de Iranzo. Las aventuras de un joven pirata y su tripulación.*

El Corsario de Hierro, *otro histórico español; pero más cercano. Obra del mismo equipo autor de "El Capitán Trueno" o "El Jabato"; para mi gusto, lo mejor de su producción.*

JUEGOS

-De tablero:

Blackbeard. Avalon Hill.

Un juego de tablero sencillo, atractivo y bastante interesante. Como dato útil, incluye las biografías de varios piratas.

Wooden Ships & Iron Men

Enfrentamientos navales entre barcos de vela en una época ligeramente posterior: el último cuarto del siglo XVIII y hasta 1814. Muy realista.

La Gran Armada

Un magnífico ejemplo del diseño hispano de juegos de tablero. Apareció en la revista Alea, número 13.

-De figuras de plomo:

Armada. Tabletop Games.

Un juego sobre la guerra naval renacentista. Lepanto y la Armada Invencible.

-De ordenador:

Pirates y Pirates Gold. Microprose.

Jamás agradeceremos lo suficiente la creación de estos juegos. El segundo, una versión "de luxe" del antiguo Pirates, ofrece unos maravillosos gráficos que incluyen vistas de ciudades, personajes, armas, barcos y banderas piratas. Muy recomendable.

Monkey Island I & II. Lucas Arts.

Más aventuras de piratas para ordenador, esta vez empleando a tope la vena humorística del género. ¡Consíguelos ya!

MUSICA

-De la época:

Si deseas ambientar las partidas de piratas con música de la época, el primer paso sería conseguir algún disco de canciones marineras; existen varios editados en inglés y resultan tremendamente animados y divertidos; estas canciones se denominan "Sea Shanties". Sobre música clásica barroca, no puedo por menos que recomendar cualquiera de las obras de la colección "Concierto Barroco", editada por Ediciones del Prado. Algunos compositores de la época son: William Byrd, Henry Purcell, Praetorius, Händel, Jean Baptiste Lully, André Campra, Francoise Couperin, Main Marais, Sainte Colombe, De Milanés, José Marín, Juan Hidalgo, Antonio Martín y Coll, Sebastián Durón, Juan Cabanilles, Juan del Vado,...

Tal vez los discos más recomendables sean "El Concierto de Aranjuez", de Joaquín Rodrigo y cualquiera de Boccherini (a pesar de no pertenecer a la época ninguno de estos dos grandes compositores), así como las interpretaciones de Jordi Savall y HESPERION XX sobre música del período; también el disco "Armada" del grupo Fretwork,...

-Bandas sonoras:

Treasure Island. The Chieftains.

Dangerous Liaisons. George Fenton.

Tous les Matins du Monde. Jordi Savall.

Cyrano de Bergerac. Jean-Claude Petit.

Barry Lyndon. The Chieftains.

The Sea Hawk. E.W. Korngold.



Apéndices
PNJs Genéricos

Uno de los cometidos más importantes de un D.J. consiste en representar a cada uno de los P.N.J. Ten en cuenta que todo lo que los jugadores lleguen a saber de ellos lo recibirán a través de ti, de modo que tendrás que representar su personalidad y cualidades como si se tratase de tus propios P.J.

Desde luego, no todos los P.N.J. son igual de importantes. A lo largo de vuestras aventuras aparecerán cientos de personajes sin importancia con los que no tendrás que esforzarte tanto; pero aquellos que intervengan en tus guiones más a menudo deberás trabajarlos especialmente. No sólo necesitas unas características y habilidades, además necesitarás dotarles de una personalidad diferenciada y clara. No tengas miedo de ser maniqueo, en el mundo de **¡Piratas!** estará muy claro quiénes son los buenos y quiénes los malos... de una forma peculiar: los buenos serán los P.J. y sus aliados (independientemente de su conducta real) y los malos sus oponentes. Los rasgos de los P.N.J. más importantes deben quedar bien definidos. Si, por ejemplo, un corsario que se la tiene jurada a los P.J. viste siempre una capa de seda roja, cada vez que alguien en el grupo observe una mancha roja entre la multitud, todos temerán que su enemigo se encuentre cerca. Si pasase lo contrario muy a menudo (que ese color fuese el de un puesto de manzanas en el mercado, por ejemplo), tal detalle de la personalidad del P.J. dejaría de tener importancia. Entonces, ¿de qué serviría?

Piensa en el cine. En cualquier película de acción tenemos a los protagonistas (los P.J.) que son "los buenos" y sus enemigos (los P.N.J.) que son "los malos". A menudo estos últimos resultan aún más atrayentes que los propios protagonistas. En un segundo plano quedan los amigos de los P.J., quienes también ofrecen grandes posibilidades.

Recuerda que no estás jugando *contra* los jugadores. Por tanto, no todos tus P.N.J. tendrán malas intenciones para con los P.J. Algunos simplemente les ignorarán y otros les prestarán ayuda de forma más o menos interesada, pero todos deberán parecer "de carne y hueso", no pueden dar la sensación de formar parte del decorado.

Uno de los mejores recursos de que dispones a la hora de ambientar una partida de **¡Piratas!** consiste en el empleo de las figuras históricas, los grandes de la piratería. En principio no te ofrecemos detalles sobre su apariencia, habilidades, características o temperamento, excepto aquellas informaciones que puedan desprenderse de la introducción histórica, que no son pocas. Todos ellos aparecerán en un futuro suplemento, así como individualizados en varios de nuestros módulos.

En cuanto al resto de los P.N.J.,... todos son gente común; de hecho, sus niveles en habilidades y características será algo menor que el de los P.J. generados en el nivel de *escoria portuaria.* Sólo los P.N.J. más importantes superaran este nivel, llegando a ser comparables con los P.J. *madera de héroe.* Recomendamos que los *héroes,* así como los *héroes de leyenda,* los reserves única y exclusivamente para los grandes capitanes piratas, históricos o de fantasía (y estos últimos, inventados por ti o no) o para los P.N.J. más directamente relevantes de tus partidas. No olvides que estos dos últimos niveles se refieren a personajes realmente excepcionales.

Características y habilidades

Cuando diseñes tus módulos, primero tendrás que pensar en el papel que van a desempeñar los P.N.J. más importantes, así como su forma de ser. A continuación deberás asignarles unas características y habilidades, ventajas y desventajas. Aunque para hacer buen rol los niveles no son verdaderamente importantes, de esos datos dependerá en gran parte la dificultad de tus partidas (suponiendo que seas honesto con los dados, cosa que no necesitas hacer... pero negaré haber escrito esto). Si, por ejemplo, creas una banda de cazadores de piratas con órdenes de acabar con los P.J. pe-

ro pretendes que sean derrotados fácilmente, no puedes asignarles unos niveles de 18 ó más en todas sus habilidades de armas o serán invencibles para un grupo normal de personajes.

A continuación encontrarás una lista de P.N.J. más o menos típicos junto con los niveles de sus características y habilidades para orientarte cuando diseñes los personajes no jugadores de tus propias partidas. Las ventajas y desventajas las asignarás tú mismo caso por caso.

BUCANERO
VIG: 10 **MAN:** 11 **AGI:** 11
PER: 10 **VOL:** 10 **CON:** 8
ENC: 9
Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc**: -1
Habilidades:
Combate sin armas 12, sigilo 11, trepar 13, buscar 11, orientación 12, armas improvisadas 11, armas de cuerpo a cuerpo/machete 13, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas de fuego/armas largas 15, armas de fuego/armas cortas 12, conocimiento de la zona 12, intimidar 11, supervivencia 14, pidgin english 10, patois 10, cocinar 12, comerciar 8, conocimiento profesional/tratamiento del cuero (talabartería) 11, manejar botes 12, tripular navíos 11.

COMERCIANTE
VIG: 8 **MAN:** 10 **AGI:** 9
PER: 10 **VOL:** 10 **CON:**11
ENC: 10
Ref: -1 **Cor:** -2 **Coc**: 0
Habilidades:
Conocimiento de la zona 11, armas de fuego/armas cortas 10, teatro 11, diplomacia 10, convencer 11, savoir-faire 11, leyes 11, idiomas 10-11, leer/escribir 11, comerciar 12, contabilidad 11, charlatanería 12.

ERUDITO
VIG: 8 **MAN:** 9 **AGI:** 9
PER: 10 **VOL:** 12 **CON:** 14
ENC: 8
Ref: -1 **Cor:** 0 **Coc**: +1
Habilidades:
Teología 14, savoir-faire 13, literatura 13, archivos y bibliotecas 14, latín 13, leer/escribir 14, inglés 15, historia 15, heráldica 14

ESCLAVO CIMARRON
VIG: 10 **MAN:** 10 **AGI:** 11
PER: 10 **VOL:** 10 **CON:** 8
ENC: 9
Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc**: -1
Habilidades:
Combate sin armas 12, sigilo 11, trepar 13, buscar 11, orientación 11, armas improvisadas 11, armas de cuerpo a cuerpo/machete 13, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas indígenas/lanza 12, armas de fuego/armas largas 13, conocimiento de la zona 12, intimidar 11, supervivencia 14, pidgin english 10.

GUERRERO INDIO
VIG: 9 **MAN:** 10 **AGI:** 12
PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 8
ENC: 9
Ref: +1 **Cor:** -1 **Coc**: -1
Habilidades:
Nadar 11, combate sin armas 12, sigilo 12, trepar 13, buscar 11, orientación 11, armas improvisadas 11, armas de cuerpo a cuerpo/machete 11, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas indígenas/lanza 12, armas indígenas/cerbatana 12, armas indígenas/arco 12, conocimiento de la zona 13, supervivencia 14, pidgin english 10.

LADRON
VIG: 9 **MAN:** 11 **AGI:** 11
PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 8
ENC: 10
Ref: 0 **Cor:** -1 **Coc**: 0
Habilidades:
Correr 10, abrir cerraduras 12, lanzar 11, trampas 11, combate sin armas 12, sigilo 12, trepar 12, saltar 12, buscar 11, esconder objetos 11, juegos de azar 11, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, conocimiento de la zona 12, bajos fondos 11, comerciar 10, charlatanería 11.

MARINERO
VIG: 9 **MAN:** 10 **AGI:** 10
PER: 9 **VOL:** 10 **CON:** 8
ENC: 9
Ref: -1 **Cor:** -1 **Coc**: -1
Habilidades:
Alternar 12, tripular 11, manejar botes 12, combate sin armas 11, sigilo 10, trepar 12, buscar 10, juegos de azar 10, orientación 10, armas improvisadas 10, armas de cuerpo a cuerpo/machete 12, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas de fuego/armas cortas 11, armas de fuego/armas largas 13, conocimiento de la zona/Caribe 12, intimidar 11, supervivencia 14, bajos fondos 10, inglés 11, patois 10, comerciar 12, charlatanería 14.

MATASIETE
VIG: 10 **MAN:** 9 **AGI:** 10
PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 8
ENC: 8
Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc**: -2
Habilidades:
Alternar 12, lanzar 10, combate sin armas 13, sigilo 11, buscar 12, armas improvisadas 12, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 13, armas de fuego/armas cortas 13, conocimiento de la zona 13, esgrima 12, frialdad 10, teatro 10, intimidar 12, bajos fondos 13, charlatanería 12.

MILICIA URBANA
VIG: 9 **MAN:** 9 **AGI:** 10
PER: 10 **VOL:** 10 **CON:** 8
ENC: 9
Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc**: -2
Habilidades:
Alternar 11, combate sin armas 11,

sigilo 11, buscar 12, armas improvisadas 10, armas de cuerpo a cuerpo/alabarda 11, armas de fuego/armas largas 12, conocimiento de la zona 12, bajos fondos 10, charlatanería 12.

NOBLE
VIG: 10 **MAN:** 9 **AGI:** 10
PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 10
ENC: 10
Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc**: -1
Habilidades:
Alternar 12, cantar 10, tocar instrumento 11, cabalgar 12, bailar 12, juegos de azar 12, armas de fuego/armas cortas 13, armas de fuego/armas largas 13, esgrima 13, conocimiento de la zona 12, frialdad 11, teatro 13, diplomacia 12, convencer 11, savoir-faire 13, leyes 10, historia 10, heráldica 10, leer/escribir 12, idioma extranjero 12, burocracia 12, literatura 11, charlatanería 12, seducción 12, oratoria 11.

OFICIAL DE LA MARINA REAL
VIG: 10 **MAN:** 10 **AGI:** 11
PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 10
ENC: 10
Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc**: 0
Habilidades:
Alternar 12, tripular navíos 12, trepar 12, cabalgar 12, juegos de azar 12, armas de fuego/armas cortas 13, armas de fuego/armas largas 13, esgrima 13, conocimiento de la zona 12, capitanear 10, frialdad 11, teatro 13, diplomacia 12, convencer 11, savoir-faire 12, leer/escribir 12, idioma extranjero 12, navegación 13, cartografía 13, burocracia 10, tácticas 12, liderazgo 12, seducción 12, oratoria 11.

OFICIAL DEL EJERCITO
VIG: 10 **MAN:** 10 **AGI:** 10
PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 10
ENC: 10
Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc**: 0
Habilidades:
Alternar 13, cabalgar 13, juegos de azar 13, armas de fuego/armas cortas 13, armas de fuego/armas largas 13, armas cuerpo a cuerpo/sable de caballería 12, esgrima 13, conocimiento de la zona 12, frialdad 11, teatro 11, diplomacia 12, convencer 11, savoir-faire 12, leer/escribir 12, idioma extranjero 12, cartografía 11, burocracia 10, tácticas 12, liderazgo 12, seducción 12, oratoria 11.

SOLDADO DE INFANTERIA
VIG: 9 **MAN:** 9 **AGI:** 9
PER: 10 **VOL:** 9 **CON:** 8
ENC: 10
Ref: 0 **Cor:** 0 **Coc**: 0
Habilidades:
Alternar 12, buscar 11, juegos de azar 12, armas de fuego/armas largas 13, armas cuerpo a cuerpo/alabarda 11, esgrima 10, conocimiento de la zona 12, comerciar 10, charlatanería 11

TAHUR
VIG: 9 **MAN:** 10 **AGI:** 10
PER: 11 **VOL:** 10 **CON:** 9
ENC: 11
Ref: 0 **Cor:** -1 **Coc**: -1
Habilidades:
Alternar 12, correr 12, juegos de manos 12, falsificar 10, lanzar 11, combate sin armas 11, escape artístico 11, trepar 11, saltar 11, buscar 12, esconder objetos 12, detectar mentiras 11, juegos de azar 14, armas de cuerpo a cuerpo/cuchillo 12, armas de fuego/armas cortas 12, esgrima 11, conocimiento de la zona 12, frialdad 11, teatro 12, convencer 12, bajos fondos 12, savoir-faire 10, leyes 9, comerciar 11, charlatanería 13, seducción 11.



Indice

INTRODUCCION 5

PROLOGO 7
-¿Qué es un juego de rol? 8

LIBRO I 15

Los protagonistas
-El caribe 16
-Lugares 18
-Piratas, corsarios, bucaneros y filibusteros 26
-Historia. Los preliminares. Las cuasas 30
-Las edades de la piratería 34
-La sociedad pirata 56
-Cronología 62

La época y sus gentes
-Mientras tanto en Europa 64
-Religión 72
-La moda 76
-Las clases sociales. Las razas 78
-La organización 82

LIBRO II 85

El juego
-Mécanica del juego 86
-Creando un personaje 90
-Ocupaciones y menesteres 102
-Combate 124
-Vida, curación y coraje 138
-Persecuciones 144
-Interacción entre personajes 146
-Vudú 148
-La experiencia y la fama 158
-Algunos consejos 162

LIBRO III 167

Cuaderno de bitácora
-Introducción 168
-Barcos 170
-Navegación 176
-La vida a bordo 184
-Combate 188
-Adquisición de barcos 202

LIBRO IV 205
-Entre el diablo y el profundo mar azul 206

LIBRO V 219
Apendices
-Economía 220
-Terminología naútica 225
-Mediateca 228
-PNJs genéricos 230



Datos Generales del Personaje

Nombre: _____

Edad: _____ **Descripción psicológica:** _____

Altura: _____ _____

Peso: _____ _____

Nación: _____ **Descripción física:** _____

Profesión _____ _____

Características

Coste	Característica	Nivel	Mod.
____	VIGOR		
____	MANIPULACION		
____	AGILIDAD		
____	PERCEPCION		
____	VOLUNTAD		
____	CONOCIMIENTO		
____	ENCANTO		

Subcaracterísticas

Coste	Subcaracterística	Nivel
____	REFLEJOS	
____	CORAJE	
____	CONCENTRACION	

Puntos de Fama	Puntos de Experiencia

Ventajas y Desventajas

Coste	Ventaja Desventaja	Efectos

Adrenalina

1 2 3 4 5

Puntos de Daño

(-1) Herida Leve	1-20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
(-2) Herida de Consideración	21-35	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
(-3) Herida Grave	36-45	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
(-4) Posibilidad de Muerte	46-50	31	32	33	34	35	35	37	38	39	40
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Habilidades

Habilidad	Nivel	Característica	Total
	1 2 3 4 5 6 7		
	1 2 3 4 5 6 7		
	1 2 3 4 5 6 7		

Tipo de navio _____
Nombre _____
Nacionalidad _____
Mástiles _____
Aparejo _____
Eslora y manga _____
Calado _____
Tripulación _____
Toneladas de carga _____
Cañones: _____
Culebrinas _____
Cañones ligeros _____
Cañones _____
Velocidad _____
Resistencia _____

Pabellón

Bodegas de carga

Provisiones
5 kg. x persona x día
☐ = 1 día

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Mercancías
☐ = 1 Kg.

Lujo

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

De Calidad

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Notas sobre la carga

Normal

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

De Baja Calidad

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Daños y Efectos del Combate Naval

Puntos de Extructura

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Otros daños por combate

El clamor de los cañones, las nubes de pólvora quemada, las lluvias de astillas asesinas grandes como lanzas... Todo eso ha cesado y, a bordo del Hidden Predator; el capitán Blackadder prepara una partida de abordaje. El barco francés parece muerto, despojado de todos los signos de vida que apenas media hora antes animaban su cubierta. Cadáveres mutilados, esparcidos a lo largo de la misma, proclaman la derrota de Belle Dame ante su enemigo corsario.

Blackadder, colgándose de uno de los cabos sueltos del aparejo de su barco, salta el primero sobre la presa recién tomada. Una docena de individuos, ataviados con fantásticos y sucios ropajes de seda, con dagas en los dientes, pistolas en mano y mirada fiera, siguen sus pasos pocos instantes después.

Por su contenido este libro está recomendado para jugadores de todas las edades, aunque la editorial recomienda su uso a partir de los 12 años.

Piratas!! el juego de rol, está pensado para un mínimo de 2 jugadores (el máximo lo impondrá el tamaño del barco).

Este libro incluye todo lo imprescindible para ponerse a jugar una vez se haya terminado de leer.

LUDOTECNIA

Piratas!!

ISBN 84-8172-006-2