

EL CORRAL DE LA CRUZ

Pero todo esto quedaría en nada si al final de todo el viaje no hubiera lugar para una buena representación sobre las tablas. Es por ello que conocida la teoría, la práctica nos espera. Pues allende los mares un Nuevo Mundo lleno de aventuras, peligros, riquezas, enredos, muerte, romances y prosperidad os espera. A buen seguro que no habréis de hacerles esperar mucho, pues, como corresponde a un valeroso castellano.

Una Montaña de Oro

Por Jano

Aventura pensada para un grupo de 3 a 5 jugadores que manejen personajes duros, resistentes, y capaces de emplear todo tipo de armas, incluso artillería y explosivos. Soldados, conquistadores, marineros, alguaciles de la Santa Hermandad, moneros o aventureros, por ejemplo, serían bienvenidos, y quizás también un médico con su maletín —y todo lo demás— bien puesto en su sitio. La historia no requiere de mucha sesera, pero sí de actitud. Si los jugadores no se meten en la piel del personaje, un español del siglo XVI dispuesto a arriesgar la vida, la salud y hasta la misma alma por la promesa de un poco de oro, difícilmente asumirán las dificultades por las que van a pasar sus personajes. Es previsible que algunos de ellos no conseguirán terminar la aventura, pero les aseguramos que antes de morir tendrán tiempo para muchos sufrimientos...

Prólogo: Santiago de Cuba (Navidad de 1523)

Dice el pregonero en la Plaza Mayor

Por orden de Su Dignísima Excelencia el Gobernador desta capital y de la isla toda, Don Diego Velázquez, se hace saber:

Que en el día de Año Nuevo partirá de aquesta villa una nueva expedición hacia las costas de la Tierra Firme, bajo el mando del muy honorable y valeroso Adelantado Don Jaime Pedrarias, con el firme y gallardo objetivo de explorar aquellas tierras que aún permanecen ignotas para los españoles y desconocedoras de la santísima luz de nuestra Verdadera Fe. Así, tanto el Gobernador como el Adelantado conminan a todo aquél que en la ciudad disponga como debe de su propia impedimenta, y de los arrestos para cargar con ella y para emplearla donde y cuando se precise, y de la hidalguía que se requiere para seguir las órdenes de quien sabe darlas, a que acudan desde ahora mismo, o en cualquier momento durante los próximos seis días, al pórtico de la nueva catedral, donde podrán ser inscritos en la lista de los valerosos participantes desta nueva y gloriosa empresa que se acomete, como es de ley, en nombre de Su Majestad el Primer Don Carlos, en el de Su Santidad el Papa, y en el de toda la verdadera Cristiandad que tanta necesidad tiene, en estos días y estos lares, de paladines y

soldados. ¡Gloria y eterna fama a quienes respondan a este llamamiento!

Los detalles de la expedición

Los PJs se encuentran, como sus mercedes los avispados narradores ya habrán entendido, en la ciudad de Santiago de Cuba, capital de la gobernación y base principal de las expediciones llamadas “de rescate” que por estas fechas organizan los conquistadores españoles para explorar y saquear en todas las costas caribeñas de los actuales México, Centroamérica, Colombia y Venezuela, conjuntamente conocidas como Tierra Firme.

Como no dudamos de las ganas que tendrán nuestros personajes, y los jugadores que los manejan, de poner en riesgo sus pellejos en pos de las prometidas riquezas y aventuras, asumiremos desde ahora mismo que serán ellos, ya sea juntos o por separado, uno de los primeros grupos en acudir al llamamiento del pregonero para inscribirse en la anunciada expedición. En el pórtico de la mencionada catedral nueva, sede desde hace unos meses del obispado de la isla, nuestros aguerridos aventureros habrán de firmar un contrato en el que se especifican las condiciones generales del alistamiento. En esencia, dichas condiciones se resumen en que todos los participantes en la expedición se someterán durante la misma a las órdenes del adelantado Don Jaime Pedrarias, jefe y principal responsable de la financiación de la empresa, que deberán llevar su propio equipo, especialmente armas y protecciones, y que cobrarán un salario de dos reales diarios, al regreso del viaje, así como una parte proporcional del reparto de cualquier botín que durante la expedición pudiera conseguirse. Los únicos PJs que podrán beneficiarse de algún tipo de condición especial serán los especialistas —básicamente algún médico que pueda haber en el grupo—, que cobrarán cinco reales diarios en lugar de dos, los PJs que hayan gastado puntos en la virtud *Nobleza*, que tendrán estatus de oficiales y cobrarán por tanto dos ducados diarios, y el personal servil —pícaros, indios, esclavos, etc.—, que deberán estar al cargo de algún otro PJ y cobrarán, si cobran, en base a lo que su señor establezca..., y abone de su bolsillo, claro. También formará parte de la expedición un destacamento de hombres a caballo que igualmente se benefician de unas condiciones económicas especiales, pero dicha posibilidad no debe ni mencionarse porque, como luego se verá, en esta aventura en concreto nuestro grupo de personajes terminará yendo por libre y

de tal forma que no tendría sentido que alguno de ellos fuera a caballo. Si que puede permitirse, no obstante, la presencia de algún PJ marinerio en el grupo —marinero, no piloto ni ningún otro tipo de oficial—, ya que nuestros muchachos se van a hartar de barca.

Si los jugadores son de la variedad curiosa y pretenden informarse sobre los objetivos concretos de la expedición sólo podrán averiguar, previa superación de las tiradas oportunas, que estos se hallan en la todavía inexplorada región conocida como Yucatán, unos grados de latitud más al sur del lugar en el que desembarcaron las famosísimas expediciones de Cortés.

Una vez concluidos los prolegómenos legales, nuestros avezados conquistadores disponen, como ya se ha dicho, de seis días de asueto en la ciudad antes del amanecer del día de la partida, momento en el que deberán encontrarse pertrechados, sobrios y formados en la explanada frente a los muelles del puerto para la revista general que llevarán a cabo el adelantado y sus oficiales.

Por supuesto, recomendamos a nuestros narradores que se explayen cuanto crean conveniente en la descripción de esa imponente escena, pues hablamos de casi dos centenares de infantes y una veintena de caballeros, todos ellos enfundados en brillantes coseletes de acero y con las armas relucientes bajo el rojizo sol del amanecer, las barbas fieras, y el brillo del orgullo y la codicia en los ojos. Tras ellos, con un aspecto no tan lustroso, se encuentran los diversos grupos de hombres de condición servil que deberán ocuparse de las tareas propias de su rango y, frente a todos ellos, las dos carabelas y una impresionante *nao* —un tipo de embarcación, precedente directo del galeón— que aguardan el embarque de la tropa con los marineros ocupados ya en los preliminares de la navegación.

El viaje hasta la costa dura unas dos semanas y no presenta complicación alguna, salvo los inevitables casos de mareo y otros gajes de este duro oficio de conquistador.

Primera Parte: El Río

Poh Colquín

Tras este tiempo, pues, las tres embarcaciones alcanzan por fin una imponente barrera de coral, cayos, islotes y demás, situada a escasas millas frente a la costa. Allí, en la línea de costa, los conquistadores pueden divisar una pequeña ciudad de unos cuatro o cinco mil habitantes, ninguno de los cuales hará nada por hostigar ni por ayudar a los españoles. El nombre de esta ciudad es Poh Colquín, y al final de la aventura, en la sección titulada “La batalla de Poh Colquín”, se facilita un esquemático plano de la misma en el que los narradores podrán basarse para la pertinente descripción. Tras toda una mañana de complicadas maniobras, principalmente a base de remos, los tres barcos consiguen superar la peligrosa barrera y se internan en la ensenada de aguas cristalinas que hay entre ésta y la ciudad. En ningún momento han dejado de ser observados con curiosidad y mucha precaución por pequeños grupos de indígenas que se aproximan constantemente a la barrera y a los barcos españoles a bordo de rústicos botes de madera o de corteza de árbol. La mayoría de estos indígenas, todos varones, van cubiertos tan sólo con simples calzones de color blanco y lucen, como mucho, algunos adornos y baratijas hechos de conchas marinas, caracoles, coral, madera u otros materiales naturales del entorno,

pero una minoría de ellos se distingue del resto por su aspecto mucho más exótico y su porte majestuoso: se trata de algunos guerreros que, además de ir armados con macanas, maquahuitls, escudos y venablos arrojadizos, usan faldas y túnicas cortas de vivos colores, en lugar de blancas, y también sandalias de cuero. Exhiben igualmente una asombrosa variedad de joyas y adornos corporales entre los que se distinguen orejeras y narigueras de jade y nácar, grandes collares, pectorales y enormes cinturones decorados, pendientes en las orejas, las mejillas, los labios o los pezones, aros en la nariz, pulseras, brazaletes, anillos y fastuosos tocados de plumas. Todos ellos lucen, además, tatuajes y escarificaciones rituales por todo el cuerpo y pinturas corporales azules y amarillas, y no parece que de momento tengan intención de molestar a los extranjeros, pues ninguna de las barcas patroneadas por estos guerreros o soldados se acerca lo bastante como para poder arrojar uno de sus venablos. Si se acercan, no obstante, lo suficiente para recibir una buena descarga de arcabucería, no digamos ya de cañonazos, pero Don Jaime Pedrarias y sus oficiales prohíben terminantemente cualquier tipo de hostilidad contra los indios. Y ni uno ni otros se andan con chiquitas a la hora de castigar desobediencias.

Una última nota sobre el aspecto de los mayas: a cualquier PJ que supere una tirada de Espíritu le llamará la atención un extraño rasgo común a todos estos indígenas, guerreros y pescadores, y es que todos ellos parecen sufrir algún tipo de extraña deformación del cráneo que se lo alarga antinaturalmente hacia atrás y da a sus frentes una apariencia extraordinariamente achatada. Si la tirada fuera un crítico, también permitiría advertir que todos ellos parecen tener igualmente algún tipo de defecto en los ojos, pues estos se muestran estrábicos y desviados.

Finalmente, el adelantado Pedrarias ordena echar anclas a ciento cincuenta metros de la costa y, concluida la maniobra, tres grupos de hombres —el de los PJs entre ellos, acompañando, por ejemplo, al propio Pedrarias— abordan los tres botes auxiliares de los navíos y se dirigen al poblado. En la playa los aguarda un grupo de lo más curioso: ocho esclavos, reconocibles sobre todo por la ausencia de las deformaciones en el cráneo y los ojos antes explicadas, sostienen otros tantos postes de un enorme toldo bajo el que se resguarda del sol una variopinta serie de individuos. El más gordo de todos, que ocupa el lugar central de la sombra, es Huazam-Tek, cacique de la ciudad, que va vestido con más lujo que ninguno de sus subalternos; así lo atestiguan la desmesurada diadema rematada con plumas de pavo real que corona su testa y su extravagante antifaz de jade. Junto a él, los españoles se sorprenderán de encontrar a un individuo esmirriado y muy avejentado de evidente origen europeo. Su aspecto es el de un naufrago que llevara años sin darse un baño o cepillarse un poco el pelo y la barba, ambos de color gris, casi blanco. Por lo demás, va descalzo y se cubre únicamente con un andrajo informe que, en otro tiempo, debió de ser un hábito de fraile de color marrón. Se trata de Fray Germán Buenaventura, personaje importante en esta historia del que ya tendremos tiempo de hablar. Tras ellos se encuentran, además, otros cuatro ancianos, indios en este caso y sacerdotes para más señas, con un aspecto tan exótico como el del propio Huazam-Tek, con muchas plumas y adornos y luciendo cada uno de ellos una especie de túnica o pareo de vivos colores, además de multitud de fetiches y otros objetos de esotéricas funciones tales como colgantes de cráneos de pájaros y otras extrañas joyas. Todo el grupo se encuentra escoltado por una veintena de guerreros de élite, la guardia de corps de Huazam-Tek, que también permanecen bajo el toldo. Los PJs

podrán reconocer entre ellos a algunos de los guerreros que los han estado estudiando por la mañana desde sus barcas.

En cuanto el primer bote, que es el del adelantado y los PJs, arriba a la playa, Fray Germán abandona corriendo la protección del toldo y se dirige directamente hacia Don Jaime Pedrarias, a cuyos pies se arroja y, sin ningún reparo, comienza a besarle. Al pobre le faltan bastantes dientes y no parece que esté muy bien de la cabeza: llora profusamente y cuesta Dios y ayuda conseguir que suelte la pierna del aturrido Pedrarias quien, por su parte, no tiene otro remedio que aguardar un poco a que el fraile se serene para poder preguntarle, en primer lugar, si en este pueblo le han tratado bien. Ante la respuesta, que es afirmativa, el adelantado conmina a Fray Germán a que inicie sin más demora las presentaciones, y así comienza una pomposa escena en la que el fraile opera como regular traductor entre los dos potentados —dejando así en segundo plano al indio que Don Jaime traía consigo para el mismo fin—. Los escoltas de ambos, incluyendo a los PJs, ejercen desde sus puestos de convidados de piedra. Tras las formalidades iniciales, en las que Don Jaime y Huazam-Tek se transmiten los mejores deseos en nombre sus respectivos señores Don Carlos I de España y el *Halach Uinik Nah Pot Tecún Nachan* de los mayas mopanes, el adelantado español ordena el desembarco de toda la tropa en la playa y el establecimiento del campamento sobre su arena, operaciones éstas que llevarán el resto del día.

Entretanto, los indígenas están muy ocupados organizando una fiesta de bienvenida en la plaza principal de la ciudad, entre las mayores pirámides y ante la puerta de la casa de Huazam-Tek. El adelantado Pedrarias, junto a sus oficiales de mayor confianza, se retira un poco de todo el alboroto para poder así hablar en privado con Fray Germán. Aunque los PJs continúan ejerciendo como escoltas, en esta ocasión lo harán a distancia, sin poder escuchar ningún retazo de la conversación. Si, de todas formas, observan desde lejos la reunión, verán como el excéntrico fraile gesticula y hace grandes aspavientos, señalando hacia el interior de la jungla, y que estas intervenciones se alternan con frecuentes disquisiciones entre Don Jaime y sus oficiales. Es imposible que los PJs puedan deducir nada acertado del contenido concreto de la conversación salvo, quizás, que Fray Germán podría estar describiendo algo tal vez enorme que ha visto en el interior de la jungla.

A la caída de la noche, los españoles serán agasajados por los indios en la fiesta que estos últimos han preparado durante todo el día, en la que habrá música, impresionantes bailes y demostraciones atléticas por parte de los guerreros, y degustación de exóticos aunque no demasiado abundantes manjares: tamales y tortillas de maíz rellenas de verduras y algo de carne —de tipo desconocido para los españoles—, chiles y frijoles, y una asombrosa variedad de aguas de frutas. También, por primera vez en su vida, los PJs y sus compañeros podrán probar el extraño *xocolatl*, bebida elaborada a partir de semilla de cacao y agua. De todas formas, no entiendan los narradores que esta fiesta se desarrolla en un ambiente de verdadera fraternidad y cordialidad, que hasta aquí han llegado ya las noticias de las proezas de los sanguinarios conquistadores españoles, y lo único que están haciendo estos indígenas es lo que creen apropiado para tener a los extraños contentos y salvar los pellejos mientras llegan los refuerzos que ya se ha enviado a buscar a la capital de la provincia, Chactemal, que se encuentra a una semana de viaje a través de la selva. Así, las mujeres del poblado, ataviadas con faldas y mantos o con sencillos vestidos denominados *huipiles*, no se acercarán a ninguno de los españoles, ni habrá intercambios

de regalos, ni nada por el estilo. Todo resulta, por tanto, ligeramente forzado, rígido y ritual, y todo el mundo mantiene las distancias. Los españoles, por su parte, han recibido órdenes de no violentar en modo alguno, ni siquiera acercarse más de la cuenta, a ninguno de los indígenas, y especialmente a las mujeres. El Narrador decidirá si desea complicar la noche con algún tipo de encontronazo entre indios y españoles, pero en ese caso debería ser muy fino a la hora de llevar la situación sin estropear el desarrollo del resto de la aventura.

Una misión especial

En cuanto a los PJs, cuando el Narrador lo estime oportuno serán llamados a la tienda del adelantado, donde los aguardan el propio Don Jaime y sus oficiales, ya perennemente acompañados por el andrajoso fraile. Una vez todos reunidos, Pedrarias les explicará que el encuentro con Fray Germán ha abierto nuevas posibilidades para la expedición, y que ha decidido encomendarles una misión especial. La situación es la siguiente: resulta que el fraile formaba parte de la expedición que, por orden de Hernán Cortés, emprendió hace dos años Don Pedro de Alvarado y Contreras con las órdenes de descubrir y conquistar las tierras de Guatemala, situadas, según cree Don Jaime, al sur o sudoeste de donde ahora mismo se encuentran ellos. Debido a un infortunado accidente, Fray Germán quedó aislado del resto de la expedición, se perdió, y desde entonces ha estado vagando en soledad por estas tierras desconocidas. Y fue durante este vagabundeo que Fray Germán descubrió un portento que ya venían anunciando los más recientes rumores: la Montaña de Oro de Chan Duana, que brilla como el mismo sol, y que ahora mismo debe de estar esperando a ser redescubierta por alguien con los arrestos para volver a llegar hasta ella. Don Jaime ha decidido que ese alguien debe ser el grupo de los PJs que, acompañados por el fraile, habrán de separarse del contingente principal de la expedición, internarse en la jungla de tierra adentro y verificar la exactitud de la información. Es deseable también que traigan algún tipo de prueba pues, según Fray Germán, aunque él mismo se trajo un buen pedazo de oro puro y macizo consigo, éste pesaba demasiado y, finalmente, se vio obligado a abandonarlo tres días después de haberlo encontrado. Siguiendo las indicaciones del excéntrico eclesiástico, la primera parte del viaje se hará en barca, remontando un río que desemboca apenas un kilómetro al norte de Poh Colquín y que todos tuvieron la oportunidad de contemplar desde los barcos. A partir de un determinado punto que Fray Germán puede identificar, el grupo tendrá que abandonar el río y continuar a pie durante una semana o diez días. Las indicaciones del fraile no son aquí muy precisas, pero él afirma estar seguro del camino correcto porque es el mismo que él recorrió para llegar desde la Montaña de Oro hasta la ciudad de Poh Colquín.

En este punto conviene sin duda explicar algunas cosas a nuestros narradores, que ya deben de imaginarse que no es oro todo lo que reluce, y que hay oros que ni relucen, ni son oros, ni nada en absoluto. Pedimos disculpas por destripar de esta forma toda la trama, pero es necesario.

Fray Germán y la Montaña de Oro

La historia que ha contado el fraile es casi completamente cierta. El pobre se despeñó por un barranco y fue a dar al río que discurría debajo, que lo arrastró inconsciente hasta ponerlo fuera de la vista de sus compañeros de expedición. Obviamente, todos

lo dieron por muerto, pues la caída fue considerable, y el contingente de Alvarado continuó su marcha. Es también obvio, sin embargo, que Fray Germán no murió. De hecho, ni siquiera sufrió heridas graves. Lo demás ya lo pueden imaginar los lectores: el hombre echó a andar por donde pudo y, tras cierto tiempo, su preocupación por encontrar una forma de regresar con su grupo se trocó en preocupación por sobrevivir como fuera, y llegar adonde fuera. En su vagabundeo, el pobre se vio obligado a alimentarse de cualquier cosa que fuera capaz de tragar, y es éste un dato fundamental pues, en un momento dado, y evidentemente sin conocer los efectos de tal “alimento”, Fray Germán comió un hongo que hoy día llamamos *psilocybe cubensis*, que crece entre los excrementos de rumiantes de varios tipos por toda América, y que es un potentísimo alucinógeno. A continuación, y sufriendo plenamente los efectos de la droga, nuestro lisérgico fraile topó de bruces con las ruinas de una antigua pirámide maya y vio lo que ya deben de figurarse vuestras mercedes: una rutilante montaña de oro. Muy ufano, se hizo con un buen pedazo de dicho oro y cargó con él hasta que los efectos de la droga se le pasaron y su brillante tesoro se le apareció con su verdadera forma, que no era otra que la de un pedrusco de buen tamaño. De hecho, ésta es casi la única mentira consciente de todo el relato, pues Fray Germán está convencido que el oro se le volvió piedra por arte de magia, y no al revés. Pero, claro, de esto no dice nada porque teme que lo tomen por loco, y por eso se ha inventado lo de que la piedra, digo el oro, pesaba mucho. Y no se lo ha inventado tanto, claro, que pesar pesaba un rato. Y la verdad es que, casi sin darse cuenta, el propio Fray Germán, repitiéndose a sí mismo la historia de la Montaña de Oro una y otra vez, ha ido añadiéndole algunos detalles, como la leyenda de Chan Duana, que son pura invención. Pero eso no significa que él no se los crea a pies juntillas.

Así, para una correcta caracterización de este personaje, es importante que el narrador tenga en cuenta que, tras dos años de vagar solo y perdido por la selva, al pobre hombre se le han quedado unas cuantas costumbres bastante, digamos, exóticas. Vamos, que el tipo está como un cencerro: tics, risitas nerviosas, constantes murmuraciones e increpaciones dirigidas a quien sabe qué misteriosa audiencia —a menudo relacionadas con el tema de la montañita de marras—, mucho rascarse las chinchas, voz chillona y, por supuesto, la desagradable costumbre de llevarse a la boca todo género de cosas repugnantes: bichos, hojas y flores crudas, raíces y demás.

Don Jaime Pedrarias

Evidentemente, a los jugadores va a llamarles la atención que el adelantado les envíe a ellos a buscar la prodigiosa montaña de oro en lugar de ir él en persona. Pero el motivo de ello es simple, y es que Don Jaime no termina de creerse lo que le ha contado Fray Germán, sobre todo porque nunca antes había oído hablar de la famosa leyenda de Chan Duana de la que tanto cacarea. De modo que, sabiamente, opta por no alterar sus bien elaborados planes y decide enviar a un grupo de individuos que en principio le resultan fiables, pero prescindibles, a comprobar la información. Por si acaso. Estando presente Fray Germán, el adelantado apelará a su sagrado deber para con el Rey de España, que le obliga a mantenerse firme en su propósito en lugar de seguir los dictados de su débil corazón de hombre, que indudablemente le impelen a abandonarlo todo y lanzarse en pos del prodigio, etcétera, etcétera. Pero, si los PJs se ponen pesados,

al final optará por llevarlos a un aparte del fraile y se sincerará con ellos. Que no va porque no termina de creerse la historia, que está claro que el tal Fray Germán está un poco mochales, pero que los envía a ellos por si acaso se equivoca. Y, como aquí el que manda es él, pues eso, que los PJs tienen dos opciones: u obedecen, o los ejecuta allí mismo por insubordinación. Y ya basta de cuestionarle. Hagan sus petates, que salen vuestras mercedes mañana a primera hora, etcétera. Ya les ha conseguido algunas barcas, tantas como necesiten, cortesía de Huazam-Tek.

Además, por si acaso los PJs se muestran en exceso reluctantes o, simplemente, no hay nadie en el grupo con la cualificación necesaria para liderar la expedición —o el número de jugadores es escaso—, facilitamos al final de la aventura las estadísticas de Don Baltasar García, veterano sargento con muy mala uva quien, si el narrador lo estima oportuno, podrá acompañar a los PJs en calidad de jefe del grupo. También irán con ellos dos jóvenes pescadores de la ciudad, Máchec y Tomki, para servirles como remeros y guías. Para mayor comodidad, sus estadísticas se facilitan también al final de la aventura.

Primera etapa: El país de los mopanes

De esta forma, los PJs y sus acompañantes se ponen en camino a primera hora del día siguiente. Las barcas se encuentran ya preparadas en el lugar indicado, a la orilla de un río que desemboca, como ya hemos dicho, un kilómetro al Noroeste del campamento español. Se trata de tres botes tipo canoa, fabricado cada uno de ellos con un solo tronco trabajado mediante la técnica del vaciado. En cada uno hay espacio suficiente para tres personajes y su impedimenta: raciones para quince días, y cualquier otro equipo que los jugadores decidan. Recomendamos a los narradores que sean meticulosos con esto del equipo pues, una vez en el interior de la selva, el pequeño grupo de exploradores no tendrá oportunidad de aprovisionarse de nada que haya sido fabricado por un europeo, lo cual constituye uno de los principales encantos de esta aventura. Y no se preocupen vuestasmercedes por la vieja excusa de que los jugadores de rol no somos aventureros y no tenemos experiencia para saber cuál será exactamente el equipo necesario. En este caso, sus personajes *tampoco* tienen esa experiencia. De modo que cualquier despiste por parte de los jugadores será también un despiste de sus personajes. Sería conveniente dejar esto claro cuando se indique a los jugadores que decidan qué es lo que quieren llevar consigo. Si el grupo desea portar algún tipo de artillería pesada —lo cuál podría hacerles falta—, recomendamos no darles acceso a nada más grande que un falconete con, como mucho, diez o doce disparos entre balas y metralla. De todas formas, tampoco podrían cargar con nada más.

Y pongámonos en marcha de una vez, voto a tal. El oro nos espera.

Tras sólo unos cuantos minutos de navegación, nuestros intrépidos exploradores se sentirán ya engullidos por la inmensidad avasalladora de la selva yucateca. En muy poco tiempo, los tranquilizadores sonidos de la ciudad maya y del campamento español se ven sustituidos por la caótica sinfonía de la selva: aleteos, gorgoros y trinos de las aves más fantásticas y desconocidas, amenazadores rasgueos, gruñidos y otros sonidos indefinibles producidos por misteriosas e invisibles especies terrestres y arbóreas —zarigüellas, osos hormigueros, pavos reales, serpientes de todo tipo, ardillas grises, monos, etc.—, y una miríada de distintos e inquietantes zumbidos, chasquidos y demás, producidos por millones de insectos diferentes y por

completo desconocidos para nuestros PJs. Mención aparte merece el clima...

El clima de Yucatán

La temperatura ronda los veintiocho grados centígrados, lo que no es tanto para un español medio, pero la humedad del ambiente va más allá de lo concebible, incluso para alguien que acaba de llegar de Cuba. Así, todos los PJs pueden ir restando, directamente y sin tirada alguna, un bonito punto a su característica Fortaleza, de forma permanente —permanente a efectos de esta aventura, queremos decir—. Si los personajes se han creado específicamente para este relato, recomendamos a los narradores informar de esta situación una vez concluido el proceso de asignación de puntos para las características, por supuesto sin dar opción a corregir después. Será mucho más rápido que recalcularlo todo al final del proceso. Aparte de dicho -1, cada mañana los jugadores harán una tirada de Bríos —según su característica modificada, por supuesto— y, los que la fallen, sumarán otro bonito -1 a su Fortaleza que también contará para la segunda tirada de Bríos del día —y para todas las demás, claro—, que se hará por la tarde. Igual que antes, quien falle esta segunda tirada perderá otro punto adicional en Fortaleza. Finalmente, indicamos que cada noche de reposo permitirá recuperar *sólo un punto* de la característica, de forma que una mala serie de tiradas podría causar tal acumulación de penalizadores que obligase al grupo a detener la marcha hasta que el PJ en cuestión se recupere, para lo cual deberá permanecer en relativo reposo. En este caso, y si el personaje en cuestión no comete excesos, podría recuperar un punto de Fortaleza cada noche, y otro más si supera una tirada de Bríos, hasta alcanzar el ineludible -1 que, como ya hemos dicho, no puede recuperarse mientras los PJs continúen en este ambiente.

Si alguno de los jugadores se empeña en viajar con la armadura puesta, las tiradas de Bríos recibirán un bonito -3, o -5 en el caso de que la armadura sea metálica. Las protecciones metálicas para la cabeza añaden otro -1 y, en cualquiera de estos casos, las penalizaciones que hemos indicado para los casos en los que se falle la tirada se *triplicarían*.

A menos que se den otras indicaciones —cosa que, puntualmente, vamos a hacer en el siguiente párrafo—, todo el proceso que acabamos de describir debe repetirse cada día de juego que los personajes permanezcan en la selva. O, lo que es lo mismo, durante *toda* la aventura, día tras día.

Segunda etapa: El pantano

Como queda claro a partir del tercer día de viaje, la cosa puede ser aún peor. En ese momento el grupo de exploradores se interna en una zona climática aún más dura que la anterior, una enorme área pantanosa donde la humedad es todavía mayor y donde, hasta nuevo aviso —que daremos, no se preocupen vuestras mercedes—, sufrirán un -1 adicional a sus tiradas de Bríos. Además, la humedad en esta región es tal que resulta *imposible* fabricar pólvora y, por tanto, emplear cualquier arma de fuego. Amén de algunas otras complicaciones potencialmente letales que enseguida pasamos a describir.

Como decimos, a media mañana del tercer día de viaje nuestros aventureros notarán inquietantes cambios en el ambiente. Paulatinamente se internan en una zona de nieblas perpetuas que, a partir de esa misma tarde, serán lo bastante espesas para penalizar con un -3 cualquier tirada de Espiritu

relacionada con la vista, y con un -1 cualquiera relacionada con el oído. Efectivamente, la niebla es tan densa que incluso llega a amortiguar cualquier sonido.

Además, la presencia de enormes mosquitos y otros insectos, que ya antes se acercaba a lo intolerable, se vuelve en esta región algo casi enloquecedor y peligroso. Cada día que los PJs permanezcan en la región tendrán que superar una tirada individualizada de Suerte. En caso de fallar dicha tirada, el PJ en cuestión deberá tratar de superar otra de Bríos +4 —sin derecho a gastar puntos de Redaños, que en esta situación no cuentan para nada—, y si también la falla, se habrá contagiado de la terrible malaria, cuyo periodo de incubación es de 2D días. Ésta última tirada se hará en secreto y, sea cual sea el resultado, el Narrador debería decidir por sí mismo el momento más adecuado para que la enfermedad se manifieste. No todo tiene por qué dejarse al albur de una tirada. Por lo demás, recomendamos no informar a los jugadores de lo sucedido con demasiada claridad. Basta con describir, empleando un tono apropiadamente ominoso, que, tras recibir un fuerte picotazo en la mejilla —por ejemplo—, el PJ en cuestión se abofetea la cara para después quedarse observando un enorme mosquito aplastado entre sus dedos. Lo más probable es que el jugador de turno relacione este hecho con sus tiradas fallidas, y él solito se imagine lo que le acaba de suceder a su pobre personaje. Y con eso, de momento, es suficiente.

Los Hombres Fantasma

Por si la situación no es ya lo bastante amenazadora, tras un día de viaje a través del pantano, o sea, durante la cuarta jornada desde que partieron, los indios Máhech y Tomki comienzan a ponerse nerviosos, observando con preocupación todo lo que les rodea y sobresaltándose ante cualquier sonido. Asumiendo que alguno de los PJs terminará por preguntarles, ellos indican, según la —inexacta— traducción de Fray Germán, que el lugar en el que se encuentran ahora está habitado por “fantasmas”, “espíritus” u “hombres muertos”, y que es peligroso. Teniendo en cuenta que los conocimientos de lengua mopán que posee el fraile son en realidad bastante deficientes, será imposible obtener alguna información sustancialmente distinta de la que acabamos de exponer, por mucho que los PJs puedan empeñarse. No obstante, a los narradores sí que les convendrá saber que lo que en verdad han dicho los dos guías es que, a partir de aquí, todo el grupo se encuentra en territorio de los *Hombres Fantasma*, no fantasmas a secas. Sigue siendo peligroso, claro, que eso también lo han dicho, pero hay una diferencia.

Resumiendo, los llamados hombres fantasma son una pequeña y muy primitiva tribu independiente, es decir, no maya —y completamente ficticia—, que habita esta pantanosa región. Se trata de indios caníbales y muy belicosos cuyos feroces guerreros se cubren el cuerpo entero con ceniza, haciéndose así prácticamente invisibles en medio de la espesa niebla de la que han hecho su principal aliada. Carecen de prácticamente cualquier tipo de refinamiento, llevan el pelo corto y a tazón, ningún adorno corporal salvo sus exiguos y ceñidos taparrabos y algún que otro cordón de cuero, y sólo emplean las armas más rudimentarias: cerbatanas y cuchillos de obsidiana. Sin embargo, los dardos que disparan sus cerbatanas están emponzoñados con un veneno obtenido de cierto tipo de rana que abunda por toda la zona, similar al manzanillo descrito en la sección de Venenos y Antídotos del dossier de este mismo número. Eso, y las asombrosas aptitudes para el sigilo que exhiben estos indios, los vuelve adversarios muy peligrosos.

Así, durante los próximos dos días nuestros aventureros tendrán oportunidades de sobra para asustarse ante la cada vez más frecuente presencia de sonajeros de madera y cañas colgados de las ramas, muñecos clavados en los troncos de los árboles, algún que otro cráneo humano empalado y expuesto en la orilla del río, e incluso la fugaz visión de uno o dos pares de ojos enrojecidos que observan desde la ribera el paso de la embarcación, para desaparecer por completo entre la niebla en cuanto sean descubiertos. Hombres *fantasma*... ¿recuerdan? Aparte de los penalizadores impuestos por la densa niebla, los guerreros de esta tribu poseen una nada desdeñable puntuación de 18 en la habilidad de *Sigilo*, como puede comprobarse en sus estadísticas, un poco más adelante. Esto es, en parte, gracias a su ingenioso sistema de camuflaje.

Por la mañana del tercer día en el pantano, cuando hasta los dos guías mopanes comenzaban ya a estar más tranquilos, los hombres fantasma deciden atacar. Se trata de un grupo de doce guerreros. El narrador es libre de escoger la localización del primer ataque según su capricho pero, en esencia, debe tener en cuenta que la estrategia que seguirán los hombres fantasma es asaelear con sus cerbatanas a todo el grupo desde la protección que les brinda la vegetación de la orilla. Las únicas opciones para que cese el ataque son las siguientes: en el improbable caso de que, empleando las reglas de persecuciones expuestas en el suplemento *Maestros de esgrima*, el grupo embarcado consiga dejar atrás a sus atacantes. Improbable porque, recordemos, los PJs avanzan contra corriente. Y, si deciden retroceder, luego tendrían que volver a pasar por el mismo lugar, o renunciar a la misión. Tampoco es viable resolverlo a ballestazos, porque sus agresores les disparan con cerbatanas de casi dos metros de largo desde detrás de la espesura y hay que disparar básicamente a ciegas. Y, repetimos, aquí *no pueden* emplear armas de fuego. Lástima de cañonazos de metralla. Probablemente, la única solución aceptable en esta situación sería un ataque frontal, y en este caso los hombres fantasma aguantarían hasta el último momento disparando sus cerbatanas para luego dispersarse y desaparecer entre la niebla. Puede que los PJs consigan cazar a uno o a dos, o con mucha suerte a tres, pero atrapar a estos individuos en medio de la selva y de la niebla si ellos no quieren, es misión harto complicada. Que hablen los dados, si no.

Y más les vale a los jugadores no cantar victoria todavía, que la acción del veneno de los hombres fantasma es lenta, y esto no ha hecho aún más que empezar...

Transcurrida una hora desde el ataque, cualquier personaje —incluyendo PNJs— que haya sufrido alguna herida de dardo, es decir, que haya perdido al menos un punto de vida, comenzará a encontrarse mal y a sufrir ligeros temblores. Una hora después, la situación habrá empeorado: los temblores serán más fuertes, el personaje comenzará a sudar, sufrirá algo de fiebre y, en resumen, habrá perdido su primer punto de Bríos debido al envenenamiento.

De acuerdo a la descripción que hemos facilitado para este tipo de veneno, que es cruda pero históricamente correcta, la única posibilidad de remediar esta situación, en un mundo anterior a la química y la medicina modernas, es que alguno de los personajes implicados conozca el remedio tradicional para este veneno en concreto. Y, obviamente, nosotros no meteríamos a nuestros valientes aventureros en una situación tan desfavorable sin darles alguna oportunidad de salvación. Nos referimos a Máhec y Tomki, por supuesto, los dos guías indios que acompañan a los PJs.

Máhec y Tomki han venido, evidentemente, preparados ante la eventualidad de sufrir un envenenamiento, y cada uno de ellos trae dos —o más, si son necesarias— dosis de antídoto. Pero no compartirán este secreto con los PJs a menos que sea estrictamente necesario; es decir, que alguno de los dos indios haya sido también envenenado, o que hayan recibido *muy buen* trato por parte de estos españoles en particular. Recordemos que ellos, como mayas mopanes, ya han oído unas cuantas historias acerca de las atrocidades cometidas por los compatriotas de nuestros aventureros y, lógicamente, no les tienen ninguna simpatía. Así, depende casi por completo de la actitud que hayan tenido los jugadores hacia estos dos PNJs el que estos tengan algún interés en salvar los miserables y extranjeros pellejos de aquellos. En el caso de que el Narrador, en un alarde de munificencia innecesaria, haya tenido a bien asignar alguno de los dardos a los mayas para forzar el salvamento de un grupo de PJs que no se lo ha merecido, todavía queda la posibilidad de que los dos guías dispongan de todas las dosis de antídoto necesarias, menos una. Obviamente, lo más probable es que los jugadores decidan que les es más rentable salvar al PJ que al PNJ, al español que al indio, al guerrero que al pescador, y eso podría traer consecuencias, claro, que aún queda mucha aventura. Así, es importante que el Narrador haya ido tomando nota, y continúe tomándola, de las actitudes de sus muchachos hacia los guías. Queda dicho.

En cuanto al antídoto en sí, se trata de una mezcla de hierbas que debe ser hervida y tomada en infusión, de forma continuada, durante al menos doce horas a partir de la primera toma. Lo ideal, por tanto, es que los PJs mantengan un perol constantemente al fuego, puesto que el antídoto es mucho más efectivo si la infusión se toma recién hecha. Si se respetan estas condiciones, las pérdidas producidas por efecto del veneno cesarán inmediatamente. Después, tras doce horas de reposo y tratamiento, el personaje envenenado tendrá que superar una tirada de Bríos +5. En caso de superarla, la recuperación seguirá las reglas habituales expuestas en la página 84 del manual básico de juego. En caso de no superarla, el personaje se recuperará igualmente, pero a la mitad del ritmo habitual, y sólo mientras guarde un reposo relativo. Podrá viajar tumbado en la barca, pero nada de actividad física hasta haber recuperado, al menos, la mitad de los puntos de Bríos perdidos por el veneno. Por último, en el caso de que las prescripciones no se observen a rajatabla —no se puede guardar reposo, la infusión no se consume recién hecha, etc.—, la tirada que habrá que superar para que el tratamiento sea efectivo será de Bríos sin modificar. Sacarla supondría una recuperación a la mitad del ritmo habitual, tal y como hemos explicado ya, y fallar la tirada significaría que el tratamiento no ha tenido efecto alguno y el envenenamiento sigue su curso.

Por último, aclaramos que este antídoto no es mágico ni puede obrar milagros, con lo que queremos decir que en ningún caso será eficaz para salvar a un personaje que, por causa del envenenamiento, haya visto reducidos sus puntos de Bríos a 3 o menos. Las heridas convencionales no cuentan para este cómputo, sólo se contabilizan los puntos perdidos directamente por efecto del veneno.

Conviene aclarar que, aunque Fray Germán no podrá explicar a los PJs los usos y efectos del antídoto con tanta claridad como los Narradores acaban de leer, su traducción debería ser lo bastante aproximada como para que los PJs, y especialmente los jugadores que los manejan, puedan captar la esencia de la información con suficiente grado de certeza.

Por supuesto, los hombres fantasma saben perfectamente que sus presas necesitan hacer fuego para poder preparar una cura, y eso implica bajar a tierra cargando con los heridos, que es precisamente lo que ellos quieren. De esta forma, los guerreros fantasma supervivientes seguirán a las canoas de los PJs desde una distancia prudente, y sin renunciar al sigilo. Esto último implica que, para poder detectarlos, serán necesarias las habituales tiradas. Una vez que el grupo de aventureros haya desembarcado e improvisado un campamento, los metódicos indígenas se dedicarán a planear su ataque, que tendrá lugar durante la noche.

Sea cual sea la estrategia que sigan los PJs, que pueden decidir montar guardias o permanecer todos despiertos, la de los salvajes caníbales será la misma: acercarse al campamento tan sigilosamente como puedan y atacar a los enemigos que parezcan más peligrosos tratando de mantener en todo momento, y para cada combate individualizado, la mayor superioridad numérica que les sea posible. Al menos en principio, ignorarán a todos los personajes que se encuentren postrados por efecto del veneno, sobre todo porque lo que quieren es guisarlos vivos para después comérselos. En este segundo ataque, los hombres fantasma combatirán hasta que haya caído la mitad de ellos, en cuyo caso se retirarían para no volver a molestar a este peligroso grupo en lo queda de aventura, lo cual es importante si tenemos en cuenta que los PJs tendrán que volver a pasar por aquí en su viaje de vuelta.

Cabe la posibilidad de que los jugadores opten por correr el riesgo de preparar apresuradamente tanta cantidad de infusión medicinal como puedan para, antes de que se haga de noche, volver a subir a los botes y arriesgarse con las tiradas. En tal caso, el Narrador puede advertir a cualquier PJ con la ventaja *Sentido común* del peligro que supone dejar a la espalda a un enemigo capaz aún de presentar batalla. Y, de todas formas, si eligen esta opción eligen también arriesgar la salud de los heridos a una única tirada. Ellos verán.

Hombres Fantasma

Una peculiar visión de la gastronomía.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Cerbatanas (13) y Cuchillos de obsidiana (11/7, +1)
- **Habilidades:** *Sigilo* 18; *Venenos* 12; *Rastrear* 13; *Supervivencia* 16
- **Ventajas:** *Adaptados a su entorno*⁹.

⁹ *Adaptados a su entorno* (Nueva Ventaja): Esta ventaja puede utilizarse para representar determinadas aptitudes que demuestran algunos individuos pertenecientes a culturas exóticas y criados en entornos muy distintos de los europeos. En el caso de los hombres fantasma, dichas adaptaciones consisten en la costumbre de cubrirse el cuerpo con cenizas, lo que a efectos de juego representa un bono de +3 a sus tiradas de *Sigilo*, y en la inmunidad total de que estos indios disfrutan frente al veneno que ellos mismos utilizan. Personajes pertenecientes a otras culturas podrían recibir bonos a su resistencia frente al frío, el calor, o frente a determinado tipo de privaciones, resistencia ante otros venenos o ante ciertas enfermedades, inmunidad al vértigo, o cualquier otra cosa que al jugador o al Narrador se les ocurra y que pueda tener un mínimo de justificación histórica o de sentido común. Por supuesto, esta ventaja sólo debe utilizarse en los casos en los que no exista otra que represente lo mismo, y habitualmente se compensará con desventajas orientadas a mostrar que este mismo personaje que en su entorno se

- **Desventajas:** *Mestizaje* (Indios – 2), *Primitivismo*
- **Protecciones:** Ninguna.

Tras superar —eso esperamos— estas dificultades, y posiblemente con un retraso de algunos días mientras nuestros personajes se recuperan de heridas y envenenamientos, se hace necesario continuar la marcha. La buena noticia es que sólo un par de días después de ponerse otra vez en camino, nuestros viajeros podrán despedirse del maloliente pantano en el que han estado chapoteando durante, al menos, una semana. Eso significa que las tiradas de Bríos para evitar el agotamiento debido al clima y la humedad ya no tienen asociado el -1 que indicamos hace ya bastante rato y, más importante, que los PJs han salido de la zona de contagio de malaria.

Tercera etapa: El país de los Itzaes

Al salir del pantano, nuestros heroicos descubridores se internan en un territorio nuevo, el país de los mayas itzaes, que los españoles no consideraron conquistado hasta 1697 y que, en realidad, mantuvo cierto grado de autonomía hasta finales del siglo XIX y principios del XX. Se trata de una tierra más bien llana y cubierta por una espesa selva tropical que, aunque como hemos dicho no es tan húmeda como el pantano, sigue siendo bastante asfixiante. Con las limitaciones propias de la ambientación, la elaboración de pólvora y el uso de armas de fuego vuelve a ser factible.

La tercera noche en el país tiene lugar un acontecimiento notable y potencialmente letal.

Huahcoch

Apurando al máximo las energías, la barca de los PJs ha continuado la marcha hasta más allá de la puesta de sol. En un momento dado, y a la vuelta de un recodo del río que lleva a otro recodo un kilómetro más adelante, nuestros aventureros tendrán que superar una tirada de Espíritu. Los que la pasen, observarán cómo, desde la espesura, surge una especie de aura de luz blanco azulado con un aspecto un tanto fluctuante, orgánico, casi líquido. Como si alguien, expresándonos en términos modernos, hubiera situado algún tipo de potente foco apuntando al cielo desde el interior de una laguna en medio de la selva. La imagen resulta en extremo fantasmagórica y, si algún PJ padece el defecto *Supersticioso* o alguno parecido, no podrá menos que santiguarse. Además, los PJs que superasen la tirada podrán observar cómo se recorta contra el cielo, entre la luz y la luna, la extraña sombra de una pirámide. Tras un par de minutos de avance, será necesaria una nueva tirada de Espíritu para escuchar el inquietante sonido de tambores, panderos, flautas, y otros instrumentos musicales, así como cánticos, que provienen de la misma dirección. Y, cuando el sonido de la música sea ya tan cercano como para que todos lo escuchen sin necesidad de tiradas, un espeluznante alarido, apenas identificable como humano, rasga el tranquilo aire de la noche selvática. Con muy breves interrupciones, el horrendo grito se prolonga durante varios minutos.

Aclaremos ya al lector que lo que escuchan nuestros personajes no es sino uno de los sangrientos sacrificios humanos que tan célebres han hecho a las culturas mexicanas y

mueve como pez en el agua se encuentra completamente perdido cuando lo sacan de él. El coste de esta ventaja es variable; en este caso, 2 puntos (N. del A.).

centroamericanas anteriores a la conquista, y como nuestros personajes no se andan con ojo, tienen todas las papeletas para engrosar el menú tan obsequiosamente servido por los fieles y sacerdotes a sus dioses...

En este punto, la actitud de los dos guías indios que han acompañado al grupo hasta aquí será fundamental para el desenlace de la escena. Si la relación entre ellos y los PJs ha sido buena, los dos mopanes indicarán a todos que guarden silencio y, en definitiva, valiéndose de señas, explicarán a los españoles que se la están jugando, y que más les vale que no los descubran por aquí. Resuelto esto, es decisión de los jugadores seguir adelante tan rápido como puedan o acercarse a curiosear la dantesca escena del sacrificio. Pero en caso de que la relación entre los PJs y los dos guías no haya sido buena, y especialmente si uno de ellos fue abandonado en el pantano, la reacción del otro que, a la sazón, era por supuesto su hermano —evidentemente—, será precisamente la de alertar a sus compatriotas de la presencia de intrusos. Dicho de otra forma, se pondrá a gritar en su incomprensible lengua tan fuerte como se lo permitan sus entrañas.

Antes de continuar con la acción, queremos hacer un pequeño alto en la narración para explicar qué es exactamente lo que está sucediendo en la selva.

La haloclina y el sacrificio a Ah Puch

Como nuestros exploradores descubrirán pronto, esta región del país de los itzaes se ve azotada en el tiempo de esta aventura por un mal nuevo e inexplicable. En concreto, por una epidemia de viruela. Puesto que, obviamente, los indígenas atribuyen la causa del mal a la acción de los dioses, han decidido organizar, con carácter excepcional, un sacrificio masivo de víctimas humanas para su dios de la muerte, Ah Puch, Señor del Noveno Infierno, Destructor de Mundos, Propagador de Plagas, casualmente a dos pasos de la ruta de los PJs. El escenario de los sacrificios es una especie de pozo abierto al aire libre llamado cenote, formación geológica de características muy originales típica del Yucatán. Estos cenotes, especie de cavernas abiertas al cielo por el colapso de su techo, carecen de fondo y, en lugar de ello, se encuentran todos interconectados por una enorme red de corrientes subterráneas que comunican con el océano, situado a kilómetros de distancia. Cuando se juntan las corrientes subterráneas de agua dulce con el agua salada del océano, se produce un fenómeno sumamente espectacular llamado haloclina que provoca que las aguas mismas comiencen a brillar con enorme fuerza, y ese es el origen de la misteriosa luz que han observado los aventureros. Por supuesto, dichos cenotes son considerados por los mayas una puerta de acceso a los mundos subterráneos, el último de los cuales es el Noveno Infierno, hogar y dominio de Ah Puch. Así, los cenotes constituyen también el lugar ideal para arrojar los sacrificios a este dios sanguinario.

Ahora, y yendo a lo concreto, pasamos a describir las características de los sacrificios.

Ya hemos indicado que, junto al cenote, hay una vieja pirámide de los primeros tiempos de los mayas. Y, junto a dicha pirámide, se encuentra Huahcoch, un poblado itzá atestado en estos tiempos de refugiados de toda la región que huyen de la epidemia. Pues bien, en estos momentos todos estos refugiados, aproximadamente un millar de personas, se encuentran congregados en torno al cenote, que tiene el aspecto de ser una especie de cruce entre pozo y brillante estanque natural —casi sobrenatural— al aire libre. En realidad, la “caverna” es bastante

más grande que la abertura, lo que significa que directamente debajo de los fieles hay toda una enorme estancia plagada de estalactitas, estalagmitas y columnas, completamente iluminada por la haloclina, a la que tal vez se podría llegar por algún conducto secundario. En uno de los bordes del cenote hay una construcción de piedra, una especie de gran altar o zócalo cubierto de horrendos grabados, sobre el que se sitúa una estructura de madera diseñada para colgar hombres cabeza abajo. Un grupo de seis *Ah K'in* —sacerdotes—, asistidos por una docena de *Ah Nacom* —“sacrificadores”, una especie de ayudantes—, van colgando una víctima tras otra de dicha estructura de madera y, teniéndola así colgada, los despellean completamente antes de arrojar los restos al luminiscente cenote. El *Ahau Kan May*, o sumo sacerdote, va ataviado con una especie de disfraz de Ah Puch cuyo más horripilante detalle lo constituye una máscara elaborada a partir de un cráneo humano. Él dirige todas las operaciones y salmodia los encantamientos sagrados. Junto al zócalo hay una enorme fila de hombres y niños, ninguno de ellos mayas, atados con sogas unos a otros por el cuello. Además, tienen también atados los tobillos, y las manos a la espalda. Este grupo, en el que no hay ninguna mujer, se encuentra custodiado por una veintena de guerreros mayas completamente pertrechados. El aspecto de estos guerreros es similar al que ya describimos al hablar de los guerreros mopanes, pero las pinturas corporales de estos son rojas y azules en lugar de amarillas y azules. En cuanto al millar de “civiles” de que hablábamos antes, todos ellos se encuentran caóticamente congregados alrededor del cenote. Algunos tocan música, otros bailan, y otros jalean a los sacerdotes y arrojan también sus propios sacrificios al agua del cenote: desde pequeñas joyas hasta tiras de papel empapadas en su propia sangre, extraída con punzones de sus lenguas, lóbulos y órganos genitales. Huelga decir que todo este vulgo se encuentra bajo los efectos de diversas sustancias psicotrópicas, y que su comportamiento, a los ojos de cualquier occidental, resulta de una barbarie insoportable.

Alrededor de este escenario hay múltiples lugares en los que un grupo discreto podría apostarse para observar el dantesco espectáculo pero, cual si de una vieja aventura de *La llamada de Cthulhu* se tratase, más valdría a dicho grupo observar sin ser descubiertos y no intervenir bajo ninguna circunstancia.

Volviendo al relato de la aventura, decíamos antes que es posible que el guía indio superviviente del encuentro con los hombres fantasma diera la voz de alarma para alertar a los itzaes de la presencia de intrusos. En realidad, es el propio narrador el que debe decidir la forma en que transcurren los acontecimientos, porque también podrían ser los propios PJs quienes, en su afán por investigar, alertaran a los enfervorecidos indígenas fallando oportunamente una tirada de *Sigilo* —siempre puede haber un centinela oculto detrás de un árbol, ¿no?—. Y, si todo falla, el Narrador es libre de situar más centinelas vigilando el río. La cuestión es que una persecución de barcas a vida o muerte nos parece aquí de lo más oportuna y, se desarrolle como se desarrolle esta escena, creemos que es una culminación aventurera y muy apropiada.

Así, avanzando un poco más por el río, los PJs descubrirán que, un poco más adelante, los itzaes disponen de una verdadera flotilla de barcas similares a la suya, y que un pequeño ejército de fieros guerreros mayas se dirige ya corriendo hacia allí con la sana intención de abordarlas para lanzarse en persecución de los extranjeros.

El número de barcas enemigas puede ser cualquiera entre tres y doce —o más, si el Narrador gusta de las

superproducciones—, y cada una de ellas está ocupada por cuatro hombres: dos campesinos que reman y dos guerreros que arrojan venablos valiéndose de sus atlátl, o disparan sus arcos, al gusto del Narrador. Y hablando del Narrador, nos gustaría sugerir que, aparte de que llegado el caso del cuerpo a cuerpo deberían aplicarse los modificadores por terreno inestable tanto al ataque como a la defensa —por los botes, claro—, nos parece también justo que todo personaje —incluyendo PNJs— que falle una tirada de ataque o que reciba algún tipo de herida, deba superar una tirada de Destreza para evitar caer al agua en medio de la refriega.

Y, finalmente, y con vistas a narrar correctamente la persecución en sí, recomendamos combinar las reglas de persecuciones acuáticas expuestas en los PAB número 2 con las de fatiga que aparecieron en el número 1. Que estas barcas se mueven sólo a fuerza de brazos y, después de unas horas bogando con la armadura puesta, la mayoría de hombres se irían derechos al infierno con tal de descansar un poco.

Chak-Yam'teh

Un par de días después de la persecución, nuestros infatigables viajeros llegarán a otro punto importante de la ruta: el pueblo itzá de Chak-Yam'teh. Dicho lugar es uno de los más atrozmente golpeados por la epidemia de viruela que antes mencionamos, y el aspecto que ofrece se hace desolador incluso desde la distancia. El lugar, presidido por un típico conjunto ceremonial maya de cuatro pirámides, estaba hasta hace poco tiempo habitado por varios cientos de personas. Ahora es prácticamente un desierto en el que multitud de pequeñas hogueras encendidas por las calles de todo el poblado crean una atmósfera neblinosa y de lo más inquietante. Un pequeño puerto fluvial alberga apenas media docena de pequeñas barcas de pescadores, junto a una de las cuales los PJs podrán ver a un anciano superviviente de la plaga preparando los aparejos para salir a pescar. El anciano, por su parte, se queda mirando con curiosidad la barca de los personajes, pero no parece tener ánimos ni fuerzas para reaccionar en forma alguna hasta que, desde el pueblo, entre el humo, llega trotando un pequeño grupo de niños con los síntomas evidentes de estar sufriendo la enfermedad, es decir, con sus infantiles caritas arrasadas por pústulas y heridas. En ese punto, el anciano reacciona lo suficiente para decirle a los niños que no se acerquen más, así que los niños obedecen y se quedan mirando la barca con expresión patética.

Cuando los PJs se hallen lo bastante cerca del anciano para distinguir claramente los estragos que la viruela ha causado en su rostro, tendrán que hacer una tirada de Espíritu para poder notar que el viejo se queda de pronto mirando a Fray Germán con gesto de sorpresa y cara de pocos amigos. Fray Germán, por su parte, trata de ocultarse detrás de algún PJ y pasar desapercibido. Antes de que el viejo superviviente pueda hacer o decir nada, llega, también desde el pueblo, por el mismo camino que han seguido los niños, una joven india en avanzado estado de gestación y vestida con un sencillo huipil. Su rostro, otrora hermoso, se muestra también deformado por la máscara de la viruela, y por la edad que aparenta su cuerpo, aparte del embarazo, podría ser la hermana de alguno de los zagales, más que su madre. Al descubrir las barcas, y a Fray Germán en una de ellas, comienza a gritar en su lengua hacia los desconocidos y se lanza directamente hacia el pequeño atracadero dando grandes zancadas y sujetándose la barriga. La escena es bastante cruda,

con la joven gritando, llorando y señalando amenazadora al avergonzado fraile. Justo cuando alcanza la orilla del río, el anciano que ha estado contemplando toda la escena llega hasta ella y, sujetándola, le impide seguir adelante. Por los gestos de la muchacha, parece haber una relación clara entre Fray Germán y su embarazo. Mientras tanto, una pequeña multitud de indígenas que parecen más espectros que seres humanos se ha ido congregando a la vista de los PJs y así, con sus rostros destrozados y sus cuerpos renqueantes, permanecen todos observando la escena desde el humo que llena el aire de todo el pueblo.

Cualquier PJ que pase una tirada de Ingenio +2 podrá reconocer los síntomas de la viruela en toda aquella gente, y todo el mundo sabe que cualquier contacto con un enfermo podría suponer el contagio, por lo que lo más probable es que el grupo opte por seguir adelante sin detenerse ni un segundo.

Mientras tanto, la joven india continúa gritando, rasgándose las vestiduras y arrancándose con los dedos mechones enteros de pelo...

Indicamos brevemente, para conocimiento de los Narradores, que, como debe de ser ya evidente, Fray Germán es personaje conocido en Chak-Yam'teh, especialmente por haber violado y maltratado, y también por haberla dejado embarazada, a la pobre joven que nuestros jugadores acaban de conocer. Aunque sea erróneo, pues obviamente Fray Germán no tiene ni ha tenido viruelas, la gente del pueblo tiene sobrados motivos para creer que la horrible plaga que los ha diezmado fue traída hasta allí por ese viejo demonio de aspecto desagradable y cabellos grises.

Si todavía hay algún guía mopán con los PJs, éste podría explicarles —aunque sea por señas—, a partir de los insultos e increpaciones proferidos por la muchacha, lo que el fraile no quiere que sepan, aunque la verdad es que pensamos que toda la historia es obvia. Fray Germán, por su parte, lo negará todo obcecadamente, insistiendo en que la india debía de estar confundiendo con otro —absurdo, ¿no? ¿Cuántos hombres con el aspecto de este fraile habrán pasado por aquí en los últimos tiempos?—, y también en que esos salvajes sacrificadores de hombres tienen sólo lo que se merecen, el justo castigo de Dios a sus perversiones. Etcétera, etcétera. Por lamentable que resulte, los jugadores deberían recordar que para encontrar su montaña de oro necesitan a Fray Germán. Pero puede que en el camino de vuelta...

Conclusión de esta parte y recompensas

- Por sobrevivir al trayecto: 1 PX.
- Por haber derrotado completamente a los hombres fantasma: 1 PX.
- Por haber visto los sacrificios: 1 PX.
- Por buenas ideas: 1 PX.
- Por interpretaciones aventureras y/o marciales, o por interpretar un personaje que *se cree* lo de la montaña de oro: 1 PX.

Segunda Parte: La Selva

Tras otros tres días de navegación por el río, la barca de los PJs alcanza por fin el lugar que Fray Germán reconoce como

aquél en el que deben abandonar la barca y continuar a pie. Se trata de un claro de buen tamaño a la orilla del río, en el que destacan dos enormes ceibas que, efectivamente, hacen que el lugar resulte inconfundible.

A partir de aquí, nuestros personajes deberán caminar a través de la selva abriéndose paso, las más de las veces, a machetazo limpio. Esto supone una actividad sumamente extenuante para la que sería conveniente que los PJs se fueran turnando. La tirada de Bríos para evitar la fatiga se hará según las reglas expuestas en el número 1 de los PAB, ya antes mencionadas en esta aventura, y cada media hora de juego. Con que haya un personaje desbrozando será suficiente para que, en fila india, pueda avanzar todo el grupo. Y, hablando de esto, esperamos que los a jugadores se les ocurriese traer machetes entre su equipo porque, de no haberlo hecho, tendrán que valerse de sus queridas espadas para poder avanzar, y eso supondrá un par de problemas de no poca envergadura. En primer lugar, como una espada pesa mucho más que un machete, todas las tiradas de fatiga por desbrozamiento tendrán un bonito -3, y además las dos tiradas diarias de rutina, las que indicamos al principio de este viaje, tendrían una penalización de -1, porque el cansancio que se va acumulando es mayor. Aparte de ello, usar una espada como machete no es la mejor idea para mantenerla afilada, así que cada día que un personaje emplee la suya a modo de machete, ésta perderá un punto de su modificador de daño, hasta un mínimo de +1, que es el daño que hace un garrote común y corriente.

Además, puede que incluso antes de llegar hasta aquí, los PJs tendrán que empezar a pensar en conseguir agua y alimentos por sus propios medios porque, como dijimos, en la barca que los ha llevado por el río sólo cabían suministros para un máximo de dos semanas. El agua no debería ser cosa complicada de conseguir en un ambiente de tanta humedad como es la selva de Yucatán, y con una tirada *fácil* diaria de *Supervivencia* el Narrador podría dar por finiquitado el asunto. Un fallo en la tirada podría suponer un día de escasez con, pongamos, un -1 a todas las tiradas de fatiga, y una pifia el riesgo de contraer alguna de las múltiples enfermedades detalladas en las páginas 51 a 56 del número 2 de los PAB. De todas formas, mientras Máchec y Tomki permanezcan junto a los jugadores, la tirada para obtener agua podría obviarse.

Lo de la comida podría complicarse un poco más, especialmente si el grupo de juego tiene tiempo suficiente para entretenerse en escenas de caza y similares. Si no lo tiene, el narrador puede resolver la situación con otra tirada de *Supervivencia* de vez en cuando y dejar el asunto de la caza en el terreno de lo estrictamente narrativo. En cualquier caso, y pensando en aquellos privilegiados que tengan tiempo suficiente para “rolear” hasta el mínimo detalle de la aventura, consignamos a continuación las estadísticas de juego y una breve descripción de algunas de las presas que nuestros aguerridos muchachos podrían llegar a encontrar en esta enmarañada selva yucateca.

Tapir

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 10
- **Reflejos:** 8
- **Bríos:** 12
- **Peso:** 220-300 kgs.

- **Protección:** 0
- **Ataque:** Embestida (-1)

Curioso mamífero herbívoro, de aspecto semejante a una especie de cruce entre jabalí y oso hormiguero. El adulto típico mide unos 2 ó 2,20 m de largo y uno de alzada hasta la cruz, y pesa unos doscientos sesenta kilos por término medio. Es indistintamente diurno o nocturno y generalmente solitario. A veces puede formar parejas, pero casi nunca grupos mayores. Las crías permanecen con sus madres durante más de un año, hasta que alcanzan 2/3 de su tamaño adulto. Aunque en terreno despejado no es una criatura especialmente rápida, su cabeza, fuerte y picuda, le permite abrirse camino a través de la espesura tan rápido que a veces hasta los jaguares se ven obligados a desistir de la persecución ante el peligro de resultar heridos por los golpes y enganchones de las ramas. Así, caso de verse hostigado por un grupo de cazadores, la reacción del tapir será siempre huir por el camino más impracticable que pueda encontrar, embistiendo contra cualquiera que trate de bloquear su huida.

Venado de cola blanca

- **Destreza:** 15
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 11
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 12/5
- **Peso:** Unos 50 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Coz (0) o Embestida (+1)

Se trata de una especie de ciervo típica de la región. Es ligeramente más pequeño que la mayoría de sus parientes europeos y tiene la particularidad de tener la cola blanca. Estos animales viven en grupos que comparten territorios relativamente extensos, con una hembra por cada grupo. Las características que facilitamos son las de un macho adulto. Como la mayor parte de los animales, el venado sólo atacará si se ve acorralado. En cualquier otro caso, huirá tan rápido como pueda.

Tepezcuintle

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 3
- **Fortaleza:** 3
- **Reflejos:** 8
- **Bríos:** 10/3
- **Peso:** Unos 10 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Mordisco (-3)

El tepezcuintle, o paca común, es un roedor relativamente grande, similar a un castor. Su pelaje es marrón con motas blancas redondeadas en el lomo, y blanco en la parte inferior de su cuerpo. Es nocturno, y pasa el día en madrigueras que disponen de varias salidas disimuladas entre el follaje. Es herbívoro, y un gran nadador. Es casi imposible que un tepezcuintle ataque a una criatura tan grande como un hombre; sólo lo hará en las más desesperadas de las situaciones, y probablemente con resultados deprimentes.

Pavo ocelado

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 5
- **Reflejos:** 9 (15 volando)
- **Bríos:** 10/4
- **Peso:** 3-4 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Espolones (-1)

Especie de pavo real de cabeza azul con nódulos — verrugas— rojos o naranjas, patas rojas y fabuloso plumaje de colores cobre, bronce, verde iridiscente, azul y otros, con un gran dibujo con forma de ojo en la cola. Puede medir un metro y medio de largo. Pasa la mayor parte del día en el suelo, y durante la noche percha en grupos en las ramas más altas de los árboles para evitar a los depredadores. Su principal método defensivo es echar a volar hasta ponerse a salvo, aunque en casos desesperados podría usar sus enormes espolones, de hasta cinco centímetros, contra cualquier atacante.

Los peligros de la selva

La falta de comida y agua supondrá una incomodidad para cualquier viajero, pero no un verdadero peligro para un grupo decidido y bien equipado. Sin embargo, la selva es un entorno agreste, y bastante hostil para quien no está acostumbrado a ella. A continuación exponemos una serie de opciones para hacer la vida de nuestros personajes un poco más desagradable. Estos encuentros y situaciones deben ser administrados por cada Narrador, que debería tener en cuenta que los PJs no sólo deben llegar hasta su objetivo: también tienen que regresar. Creemos que una buena forma para introducir las diferentes situaciones es aprovechar alguna de las cacerías que nuestros aventureros tendrán que emprender, aunque, repetimos, es el Narrador quien debe decidir cómo y cuando se producirá exactamente cada evento.

Mamá puma

En cualquier momento, y previa tirada de Espíritu, alguno de los PJs podría escuchar los agudos graznidos producidos por una camada de cachorros de puma jugando entre la maleza. La primera impresión que debería causar esto sería la de que el personaje ha tenido la buena fortuna de cruzarse con una presa inesperada y fácil, pues a sólo unos pocos metros, y siguiendo la dirección del sonido, dicho personaje podrá ver perfectamente cómo se mueven los matorrales ante él. Con las correspondientes tiradas de *Sigilo* —para mantener la tensión: recordemos que el jugador no sabe lo que se va a encontrar su personaje—, nuestro hambriento explorador se acerca poco a poco hasta su presa, que no parece notar el peligro.

Evidentemente, una vez alcanzado el matorral e identificada la supuesta presa —dos lindos gatitos que detienen su juego para mirar al PJ con curiosidad—, es harto probable que el jugador de turno trague saliva. Y con razón, porque justo detrás de él un escalofriante bufido le previene del inminente ataque que ya nada en el mundo va a poder detener. Mamá puma

jamás se aleja demasiado de sus cachorros, y no tolera que criatura alguna se les acerque...

Puma hembra adulta

- **Destreza:** 16
- **Espíritu:** 7
- **Fortaleza:** 13
- **Reflejos:** 16
- **Bríos:** 15/10
- **Peso:** 45 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Zarpazos (+1) y Mordisco (+1)

La puma puede emplear dos zarpazos o un mordisco por asalto, además de esquivar un ataque, *pero* si en un mismo asalto consigue impactar con las dos garras, entonces, al final de dicho asalto, también podrá morder a su víctima, y a partir de ese momento continuará aferrada a la misma haciendo el daño de los tres ataques al principio del asalto —el impacto es automático—. Mientras se encuentra en esta situación, la puma no puede esquivar. El Narrador es libre de escoger si el daño físico puede lograr que esta hembra libere su presa, pero en cualquier caso no cejará en sus ataques hasta que el peligro para sus crías haya pasado.

Arenas movedizas

Aunque los personajes ya no se encuentran exactamente en un pantano, toda la región por la que se están moviendo sí que tiene su punto de pantanoso, especialmente en algunos tramos en los que las corrientes subterráneas que afloran a la superficie por los cenotes se encuentran a poca profundidad. Y los pantanos son peligrosos. Así, otra vez cuando el narrador lo considere oportuno, alguno de los PJs —preferiblemente uno que se encuentre alejado del grupo principal, como por ejemplo durante la cacería de un tapir— terminará metiendo sus torpes pies en una de estas trampas mortales. Aunque en la realidad las arenas movedizas no son tan peligrosas como se nos muestran en las películas, un juego de rol no es la realidad. Por ello, nuestras arenas movedizas tienen una profundidad indudablemente letal, y las probabilidades de salir vivo de ellas sin contar con ayuda externa son francamente remotas.

El Narrador tiene dos opciones para tratar esta escena: o bien puede hacer que el PJ escogido se meta en el cieno durante una carrera —insistimos en que la cacería de un tapir nos parece una buena solución—, con lo que en un abrir y cerrar de ojos, es decir un asalto, se encontraría hundido hasta la cintura —la mitad de su tamaño o, lo que es lo mismo, de sus puntos de Fortaleza—; o puede ser que el PJ en cuestión no vaya corriendo, sino caminando, con lo que la inmersión en las arenas sería mucho más lenta y, creemos, más difícil de arbitrar.

En cualquier caso, una vez atrapado por las arenas el jugador tendrá que realizar una tirada de Espíritu para comprobar hasta qué punto mantiene la calma su personaje —sí, nos hemos informado, la calma es *lo más importante* en este tipo de situaciones—. Caso de sacar la tirada, el PJ se hundirá al ritmo de un punto de Fortaleza por asalto. Y dos puntos si no la saca. Cualquier tipo de carga que no sean las ropas, una daga o alguna armadura blanda, duplicará el ritmo de hundimiento. Y, si la carga es una armadura metálica, la tasa de hundimiento se

triplicaría. En el improbable caso de que la tirada de Espíritu haya sido un crítico, el jugador tendría derecho a una tirada de Destreza para evitar seguir hundiéndose, pero sólo si no lleva carga. Sucesivas tiradas de Destreza superadas con éxito le permitirían salir por sí solo de la situación, mientras que fallar alguna le obligaría a repetir la tirada de Espíritu. Y, si la tirada de Espíritu —la primera que indicamos— es una pifia, más le vale al pobre PJ que sus compañeros estén cerca porque, sea cual sea su carga y demás, será presa del pánico y se encontrará completamente sumergido en las arenas en sólo dos asaltos. Además, cualquier movimiento brusco, como desembarazarse apresuradamente del cinto de armas, o cualquier cosa parecida, hará que el personaje se hunda en el cieno, durante ese asalto, el doble de rápido de lo que le hubiera correspondido, y le obligará a una nueva tirada de Espíritu para evitar el pánico.

Si alguien en el grupo que no sea el atrapado lleva consigo una cuerda de seis metros o más, dicha cuerda podrá emplearse para sacar al compañero de las arenas movedizas. Pero, si nadie ha traído consigo una cuerda, habrá que localizar y cortar una rama o liana lo bastante grande, para lo que el narrador es libre de solicitar tiradas de Espíritu, *Supervivencia*, Destreza, un ataque con espada o lo que considere. Cada tirada lleva, por supuesto, un asalto.

Una vez que el PJ se haya hundido tanto como todos sus puntos de Fortaleza, recomendamos a los narradores acudir a la página 62 del manual básico para consultar las reglas de ahogamiento.

Serpiente gigante

La península del Yucatán es también hogar de algunas especies de boa constrictor, animal que muy raramente supera los cuatro metros de largo. Pero, como esto es un juego y cuatro metros nos parecen pocos, nada impide que enfrentemos a nuestros aventureros contra el auténtico récord Guinness de las boas, una culebrilla de seis metros y cuarenta kilos de pura fuerza constrictora.

Estas serpientes son nocturnas, y gustan de encaramarse a las ramas de los árboles para tender emboscadas a sus presas. Así que, una vez más, nos conviene aislar a alguno de los PJs para ponerlo a tiro de nuestra bestia, y creemos que el mejor momento para conseguir esto, aunque quede feo, es cuando el incauto personaje se aparte un poco del grupo para hacer sus necesidades. Una tirada de Suerte podría determinar al jugador en cuestión y, ya en faena, y para que no nos acusen de injustos, otra de Espíritu podría ayudarle a prevenir la emboscada. No obstante, nos permitimos llamar la atención sobre el hecho innegable de que determinadas posturas no son las más adecuadas para desenvainar ni guardias de esgrima. Sobre todo si el supuesto combatiente se halla en cuclillas y con los calzones bajados. Además, queremos dejar claro también que estas serpientes no son sólo grandes y fuertes. También son *rápidas* —atrapan aves y murciélagos en pleno vuelo—. Por todo lo indicado, consideramos que la captura inicial del PJ por parte de la boa es prácticamente inevitable, y para garantizar esto vamos a asignarle a nuestra víctima un bonito -3 a cualquier tipo de acción física que requiera estar de pie o utilizar las piernas, y un -6 a toda acción de movimiento como caminar o correr. No obstante, si el personaje supera un enfrentamiento de Destreza contra la serpiente podría conseguir mantener libre alguno de los brazos, y otra tirada, en este caso de Suerte, decidiría si la mano libre es la torpe o la hábil.

La madre de todas las boas

- **Destreza:** 13 (16 en su primer ataque si logra emboscar, o sea, si el PJ falla la tirada de Espíritu).
- **Espíritu:** 4
- **Fortaleza:** 40
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 15/18
- **Peso:** 40 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Constricción (+2)

El daño producido es por ahogamiento, no por “daño real”, y se resta de la Fortaleza del personaje, no de sus Bríos. Eso sí, cuando la Fortaleza llega a 0 el PJ habrá perdido por completo la consciencia y ya no podrá ofrecer ningún tipo de resistencia, con lo que empezará a perder puntos de Bríos hasta llegar a cero, momento en el que habría muerto ahogado. Caso de ser liberado antes, bastará un largo rato de descanso para que el PJ se recupere, sin necesidad de tirada alguna.

No obstante, indicamos también que, si sale un 6 en la tirada de daño de la serpiente, ello querrá decir que, en este caso, sí se ha producido daño real —6+2=8 puntos de daño— debido a la rotura de algún hueso. Habrá que tirar para determinar la localización, y más le vale al PJ que no sea en la cabeza, porque entonces el “hueso” roto sería el cuello y él estaría muerto. En las reglas avanzadas de localización de impactos de la página 49 de los PAB número 3 podrán consultarse los efectos prácticos de la rotura de huesos.

Alimañas y otros bichos asquerosos

Además de todas las amenazas ya expuestas, no podemos obviar el mayor y más omnipresente peligro selvático: los pequeños animales venenosos. Y hay multitud de ellos: serpientes, arañas, escorpiones, avispa, avispas, abejas, enjambres de mosquitos y hasta hormigas, de las que tenemos de todo tipo y para todos los gustos, incluyendo hormigas carnívoras y hormigas venenosas. Los venenos inoculados por todas estas criaturas abarcan toda la gama de posibilidades imaginables: desde aquellos que son molestos y poco más, hasta los mortales de necesidad. Nosotros expondremos ahora un par de opciones, pero un poco de investigación ofrecerá a los narradores infinitas posibilidades de añadir encuentros desagradables o sustituir los que nosotros sugerimos por otros más acordes a sus gustos personales.

Hormigas isula

- **Destreza:** N/A
- **Espíritu:** 6 (En grupo)
- **Fortaleza:** N/A
- **Reflejos:** N/A
- **Bríos:** 4/1
- **Peso:** Poco.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Mordisco (Sin daño real)

El mordisco de estas hormigas es muy doloroso pero no causa pérdida de puntos de Bríos. No pueden atravesar ningún tipo de armadura, pero sí ropas normales. Inocula un veneno cuyas características se dan a continuación.

La isula es una hormiga de gran tamaño, hasta cinco centímetros de largo, que vive en la parte baja de los árboles y en el interior de sus troncos. Es de color negro y exhibe unas poderosas mandíbulas. Consideramos que el mejor momento para que ataquen a los personajes es por la noche, mientras estos se hallan acampados a la sombra del árbol que sirve de hormiguero a estos insectos. Las hormigas atacarán a cualquier PJ que esté tumbado en el suelo y que falle una tirada de Suerte. Dicho personaje —o personajes— se despertará automáticamente debido al dolor, para descubrir que tiene el cuerpo invadido de enormes hormigas. Para poder quitárselas de encima necesitará sacar una tirada de Destreza, y la cantidad de asaltos que tarde en sacarla es importante. La isula inocula, como adelantamos antes, un veneno que causará fiebre en su víctima. Dicha fiebre causará un penalizador de -1 a todas las acciones del PJ por cada asalto que éste haya tardado en sacar la tirada de Destreza, hasta un máximo de -3, para después ir remitiendo poco a poco, eliminándose un punto de penalizador cada día completo que transcurra tras el ataque. No es necesario reposo, ni puede aplicarse ningún tipo de cuidado.

Serpiente barba amarilla

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 3
- **Fortaleza:** 4
- **Reflejos:** 5 (**Velocidad:** 14)
- **Bríos:** 15/6
- **Peso:** 4 kgs.
- **Protección:** 0
- **Ataque:** Mordisco (0), Escupitajo venenoso (Sin daño)

El mordisco de una de estas serpientes puede atravesar sin problemas una armadura de 1 punto. Inyecta un potente veneno cuyas características comentamos a continuación.

Se trata de una de las más temibles serpientes venenosas de la región, y del mundo. Es grande, de aproximadamente ciento setenta centímetros de largo —en casos extremos, hasta más de dos metros—, es rápida, es *muy* agresiva, e inocula un veneno de efectos no demasiado rápidos pero decididamente atroces. Sus escamas son de color marrón oscuro y amarillo y forman un diseño de rombos encadenados sobre su lomo. Habitualmente se mueven por el suelo, entre la maleza, aunque también trepan a los árboles. El motivo por el que hemos elegido esta especie en concreto es porque los penalizadores que derivan de su mordedura son relativamente jugables a corto plazo, pero a medio plazo el PJ que haya sufrido su ataque puede dar por sentenciada su carrera, y tal vez su vida. Por ello, recomendamos a los narradores que esperen a que el viaje de los aventureros se acerque a su final antes de enfrentarlos a este enemigo.

Esto es lo que le espera a cualquiera que haya sido mordido por esta bestia:

- De forma casi inmediata, la zona de la mordedura comenzará a hincharse, generando un importante hematoma y la aparición de ampollas alrededor. Las heridas de los colmillos comenzarán a supurar pus y sangre, y el personaje

comenzará a sufrir fiebre moderada y un persistente dolor de cabeza. -1 a todas las acciones durante 12 horas.

- A lo largo de las siguientes 24 horas, estos síntomas se irán agravando: aumenta la hinchazón, el hematoma, el tamaño de las ampollas y la intensidad del dolor local y del dolor de cabeza. La fiebre no sube. -2 a todas las acciones durante las horas 12 a 24 después de la mordedura, y -3 a toda acción que requiera el uso de la extremidad en concreto. -3 y -6, respectivamente, a partir de las 24 horas, momento en el que el personaje ya no podrá utilizar el miembro dañado. Si se trata de una pierna —lo más probable—, necesitará una muleta o el apoyo de un compañero para poder andar. Además, el PJ tendrá que realizar una tirada de Bríos por la mañana y otra por la tarde. Si falla la tirada, a todo lo apuntado se añaden fuertes bajadas de tensión: -1 adicional a todas las acciones hasta la siguiente tirada.
- A partir de las 36 horas, la infección se irá extendiendo y el personaje comenzará a sufrir sangrados de nariz, encías, gastrointestinales —por el ano— y también de las vías respiratorias —esputos sangrantes—. Por esto no se añaden penalizadores, pero a partir de este momento la localización herida comenzará a necrosarse —gangrenarse— irremisiblemente. El jugador tendrá que tirar por Bríos cada 24 horas y, por cada tirada que falle, perderá un punto de sus Bríos actuales. Para cuando haya perdido un tercio de sus puntos de Bríos originales, la extremidad afectada se habrá vuelto completamente negra y comenzará a *caerse a pedazos*. A partir de este punto, el personaje será virtualmente incapaz de cualquier acción debido al dolor, el mal estado de salud y las ocasionales pérdidas de consciencia. Mientras no se le ampute la extremidad, el PJ estará obligado a tirar por Bríos +2 cada 12 horas. Si falla, morirá por la infección.

Además de todo lo apuntado, la barba amarilla puede escupir su veneno hasta seis metros de distancia. Lo apunta siempre a la cara de su objetivo, y la única forma de evitarlo es cubrirse los ojos con algún tipo de protección o realizar una tirada exitosa de esquivar. En caso de que el escupitajo acierte, el PJ quedaría cegado hasta que pueda eliminar el veneno lavándose los ojos con abundante agua. Después de ello, tendrá un penalizador de -3 a todas sus acciones durante un día completo, que se reducirá en un punto cada día adicional hasta desaparecer. Y, obviamente, si la serpiente consigue cegar a un enemigo, lo siguiente que hará será morderle de verdad.

Recomendamos permitir a los jugadores una tirada de Espíritu para detectar a la serpiente emboscada, con los siguientes resultados posibles:

- Tirada exitosa: la serpiente va a atacar igual, pero al menos los PJs tienen tiempo de reaccionar y prevenir de alguna forma el ataque. Aunque recordemos que ellos no saben que la barba amarilla puede escupir veneno.
- Fallo: La serpiente logra la ventaja de emboscada para lanzar su escupitajo. Sólo los personajes con la ventaja *Iniciativa* tienen derecho a una tirada de *esquivar*.
- Pifia: El PJ que haya pifiado esta tirada tiene un verdadero problema, porque en este caso la emboscada se aplica al mordisco.

La malaria

Antes de continuar, convendría que los narradores recordasen que, probablemente, alguno de los personajes del grupo está, sin saberlo, contagiado de malaria. Y nos gustaría sugerir que el mejor momento para que la enfermedad comience a manifestarse podría ser justo antes de alcanzar la siguiente y última etapa del viaje de ida. Así, el PJ en cuestión podría despertarse por un día con fiebre alta, mucha sudoración y fuertes escalofríos, y con el claro recuerdo del mosquito aplastado en su mano aflorando a su mente. Remitimos a la página 54 del número 2 de los PAB para los detalles de la enfermedad, e insistimos en que nos parece legítimo, en pro de la aventura, que el narrador oculte las tiradas que crea oportuno, no vaya a ser que el jugador sea gafe y se nos muera antes de lo debido. De hecho, y a no ser que haya un médico en el grupo, ni siquiera conviene que el jugador sepa demasiado sobre lo que le pasa a su personaje. Con decirle que es malaria, y que tiene un -3 a todas las acciones, es suficiente. No hace falta darle más detalles.

El país de los Hombres Jaguar

El último tramo de este selvático viaje atraviesa el territorio de los hombres jaguar, o *Baálam*, como se llaman ellos, una tribu pequeña y completamente ficticia. Su centro principal no está lejos de las ruinas de la vieja pirámide a las que, guiados por Fray Germán, se dirigen nuestros PJs.

Acercándose a su destino, el fraile se muestra cada vez más exaltado y nervioso. Constantemente identifica elementos familiares en el paisaje y su manía de comer cosas repugnantes se acentúa, llegando incluso alguno de los personajes a verle llevarse a la boca trocitos de boñiga seca. A la mañana del sexto día de marcha desde el río, y tras haber estado observando detenidamente algo depositado en el suelo, a la vera del sendero, Fray Germán se dirige ilusionado a los PJs para indicarles que ya están muy cerca. A continuación, echa otra vez a andar apresuradamente y, si alguno de los personajes se acerca a comprobar qué era lo que miraba el excéntrico fraile, descubrirá un pedazo de piedra gris abandonado entre la espesura. Pesará por lo menos cinco kilos, y en alguna de sus caras parece tener restos de un relieve indígena, pero no es lo bastante grande para identificar nada del relieve.

Inmediatamente después de esto, los jugadores tendrán que hacer una tirada de Espíritu. Los que la pasen se darán cuenta de que alguien, un indio, los observa desde una distancia mayor que la de un tiro de arcabuz, por lo que sólo si algún PJ posee la ventaja de *Vista aguda* podrá observar algún detalle del aspecto de dicho indio. Si no se posee dicha ventaja, lo único que podrá apreciarse es que no se distingue en él ninguno de los elementos que, aún desde lejos, identifican a los mayas: no lleva plumas, como hacen los guerreros mayas, ni calzones blancos, como hacen sus campesinos, y parece confundirse de alguna forma con las sombras producidas por la vegetación. Si los jugadores deciden ignorar al ojeador, éste los seguirá durante unas horas, siempre a mucha distancia, y antes de la caída de la noche habrá desaparecido. Pero si alguno de los PJs trata de acercarse a él, el indio se escabullirá a toda velocidad haciendo además gala de una agilidad inaudita: con una carrera, el salvaje se lanza por una suave pendiente del terreno, para después trepar corriendo, sin ayuda de las manos, el tronco de un árbol muy inclinado y, desde allí, saltar a una liana que cuelga de las ramas más altas de los árboles de alrededor. Se columpia en ella hasta el siguiente árbol

pendiente abajo, en una de cuyas ramas se deposita con una acrobacia de trapecista y, tras saltar a otra liana, el agilísimo salvaje desaparece entre las copas de los árboles. Hará lo mismo si los PJs logran tenderle algún tipo de emboscada.

En opinión de Fray Germán, que ya se cruzó con ellos la otra vez que estuvo aquí, estos indígenas no suponen ningún peligro. Como ahora, no se acercaron a él lo suficiente para poder hablar, ni siquiera para poder verlos muy bien, pero de hecho él piensa que hasta es posible que lo ayudaran pues, al día siguiente de haber encontrado la montaña de oro, se topó con un tepezcuintle recién muerto en el camino que, en su opinión, fue puesto allí por esos indios para que él lo comiera, cosa que hizo con sumo provecho y sin experimentar ninguna consecuencia negativa. Llegado el caso, Fray Germán podría incluso señalar a los PJs el lugar donde encontró al animal cuando pasen por allí.

Seguramente convenga aclarar a los narradores que todo lo que dice el fraile es en esencia correcto. Aunque los *Baálam* son una tribu más bien guerrera, tienen unas concepciones religiosas bastante peculiares, entre ellas una especie de principio de hospitalidad que les prohíbe atacar a viajeros que cruzan la selva en solitario. Cuando Fray Germán se internó en su territorio, ellos se limitaron, pues, a observarlo desde lejos. Y después, al ver al fraile bajo los efectos del alucinógeno, interpretaron su excéntrica actitud hacia la pirámide —que para ellos es sagrada—, como algún tipo de veneración religiosa, y con esto Fray Germán se ganó su simpatía. Efectivamente, los hombres jaguar pusieron en el camino del fraile un tepezcuintle recién cazado, sobre todo para ayudarlo a reponerse de los efectos del hongo. No obstante, los hombres jaguar no son sólo simpatía y buen talante, sino que también se consideran los guardianes de su santuario sagrado. Y no es lo mismo un simple y andrajoso extranjero que todo un grupo de ellos equipado para la guerra.

Para aquellos PJs que sí dispongan de *Vista aguda*, y para dejar este asunto zanjado para los propios narradores, procedemos ahora con la descripción de esta tribu y de sus guerreros.

Los hombres jaguar son otra de las muchas tribus independientes, es decir, no mayas, que pueden encontrarse en Yucatán y a lo largo y ancho de toda Mesoamérica. La única vestimenta de los guerreros es una especie de sencillito taparrabos formado por dos exiguos rectángulos de piel curtida marrón rojiza que les tapan por delante y por detrás. Además, a modo de adorno, todos ellos lucen collares, pendientes y brazaletes —ajustados por debajo de los hombros y también de las rodillas—, elaborados con garras y colmillos de jaguar. Llevan todo el cuerpo pintado con manchas similares a las de los jaguares, y la punta de la nariz también pintada de negro, imitando la de su animal tótem. Todos llevan el pelo largo hasta media espalda y recogido en una media coleta que les recoge el pelo de la parte superior del cráneo y lo deja caer por detrás, junto al resto de la melena —al estilo Legolas, para entendernos, pero de color negro—. Sus armas son el arco, las boleadoras y sendos cuchillos de obsidiana.

Tres características hacen temibles a estos guerreros: en primer lugar, aunque ello no signifique que son estúpidos, los hombres jaguar no temen a la muerte en combate, pues la consideran suprema dignidad. Esto supone que son, hasta cierto punto y sobre todo cuando se encuentran en grupo, inmunes al miedo y casi inasequibles al desaliento. Además, y debido al exigente entrenamiento al que se les somete desde niños, todos los *Baálam* disfrutaban de las ventajas *Agilidad* y *Resistencia al dolor*.

Su estilo de combate cuerpo a cuerpo es extremadamente rápido y vigoroso, y recuerda al modo de pelear de los auténticos jaguares. Estos guerreros emplean sus dos cuchillos siempre para atacar, y como única defensa la esquivo, en la que disfrutan de un bono excepcional de +3 porque, insistimos, se les entrena en este arte desde su niñez.

Es posible que alguno de los jugadores decida tratar de ganarse la confianza de este indio que los viene siguiendo. Obviamente, esto no puede hacerse por la vía del acercamiento pues, como ha quedado claro, los hombres jaguar no dejan que los extranjeros se les acerquen. Y la siguiente opción será, probablemente, dejarle algo de comida, o sea, de caza. Y esa es una mala opción. Los hombres jaguar son exclusivamente cazadores-recolectores, y los PJs se encuentran en su territorio. Tratar de cazar una presa en este lugar sería muy parecido a entrar en el campo de un agricultor manchego para, con la mejor voluntad del mundo, ponerse a labrar su tierra. En ese caso, probablemente dicho agricultor echara al insensato de sus campos a patadas sin mediar palabra. Pues lo mismo harán los *Baálam* con cualquiera que se ponga a cazar en sus tierras sin su permiso explícito: coserlo a flechazos.

El primer ataque

Al día siguiente los PJs recibirán el único aviso por parte de los hombres jaguar. Transitando por un tramo singularmente recto y despejado del sendero, bajo un techo de vegetación selvática, el grupo se aproxima a un enorme y viejo tronco, retorcido y caído sobre el camino de tal forma que queda sobre él como una especie de arco o puerta natural. Estando nuestros viajeros a *Distancia Larga* de tiro de arcabuz de dicho tronco, el mismo indio que los observaba ayer, u otro muy parecido, se encarama sobre él con agilidad, de nuevo sin ayudarse con las manos, y se encara con los personajes profiriendo alaridos:

“¡*S'māni t'tawnka o'gwatch'i'steah! ¡S'māni t'tawnka o'gwatch'i'steah!*”

Tras esto, y tardando más o menos tiempo en ello según reaccionen los jugadores, el guerrero concluirá su aparición disparando una flecha contra el grupo para, a continuación, saltar del tronco y echar a correr por la espesura. Si los PJs se han quedado quietos durante las increpaciones, el arco no tendrá fuerza suficiente para alcanzarlos y el disparo será, pues, sólo una amenaza. Pero si han tratado de aproximarse al indígena, la flecha ya no estará fuera de alcance y el disparo irá en serio. A *Distancia Larga* si los PJs se acercaban andando, y a *Corta* si echaron a correr como vikingos al avistar una monja.

En cualquier caso, la carrera del hombre jaguar, aunque esté herido, lleva a nuestros aventureros hasta una emboscada tendida por una docena de sus compañeros: al final del desvío que toma hay un claro circular de unos veinte metros de diámetro rodeado de elevaciones, como una especie de gran hoyo o alberca natural sin agua. El acceso a dicho claro se efectúa por una depresión de las elevaciones a través de la que discurre el sendero, y una tirada de *Táctica* permitirá advertir el peligro antes de que el personaje se meta en la boca del lobo. Si la tirada falla, o los PJs se deciden igualmente por un ataque frontal, al internarse en el claro comprobarán cómo, en el otro extremo, el indio que han estado persiguiendo y dos compañeros los esperan con sus arcos a punto para disparar. Un asalto después, cuando todo el grupo esté dentro del claro, otros tres a nueve *Baálam* —a criterio del

Narrador— descienden desde las elevaciones para enfrentarse a nuestros aventureros cuerpo a cuerpo.

En caso de que los jugadores opten por ignorar la provocación, los hombres jaguar los atacarán igualmente un poco más adelante del camino, disparando unas cuantas flechas desde una posición elevada antes de lanzarse sobre ellos.

Estos indígenas sólo se retirarán cuando hayan caído al menos la mitad de ellos, y más tarde aún si el combate es igualado. Caso de que quede alguno vivo, la comunicación con él será imposible, pues nadie en el grupo de los PJs, incluyendo a Máhech y Tomki si es que siguen vivos, habla su idioma.

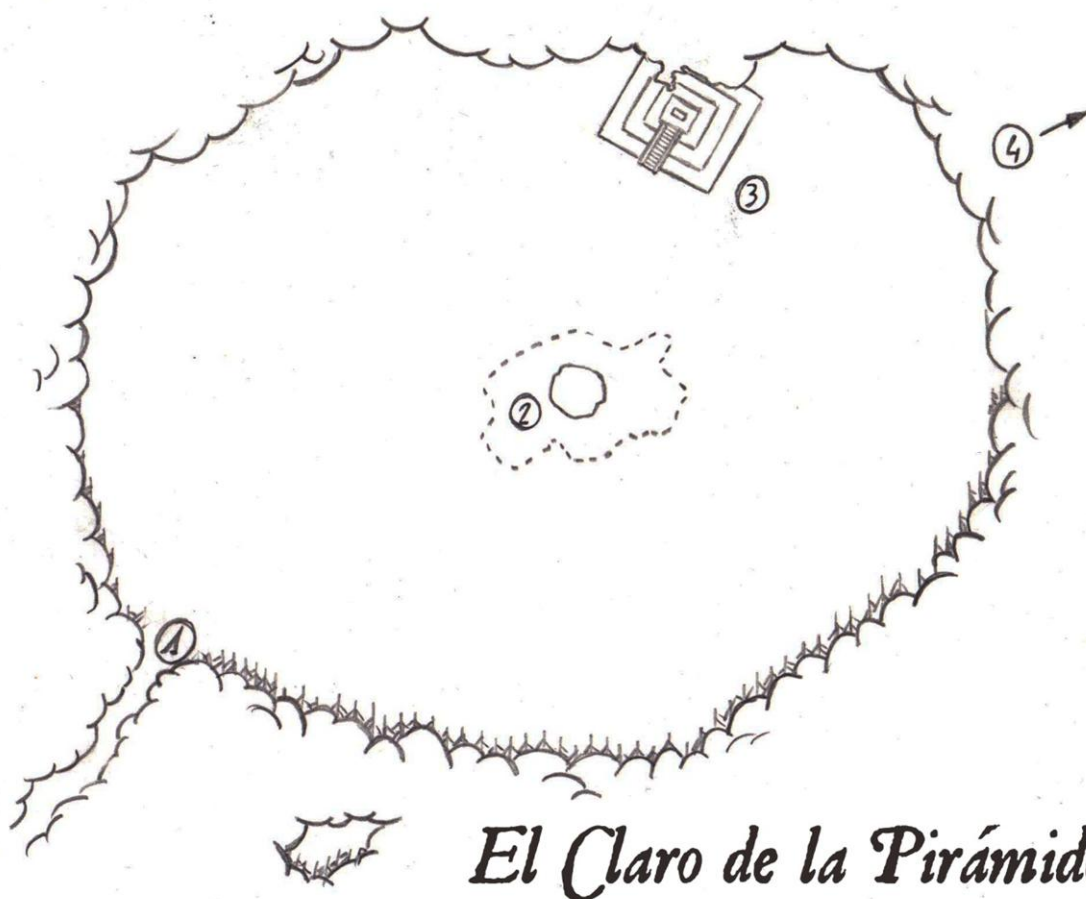
La montaña de oro

Durante la persecución o la emboscada, Fray Germán desaparece inadvertidamente de escena, como si la cosa no fuera con él. Y, cuando los PJs hayan terminado la faena y se encuentren evaluando los daños y reponiéndose, se darán cuenta de ello. ¿Dónde se ha metido ese loco? Tras un rato más o menos largo, el fraile aparece ante el grupo con un aspecto aún más desencajado del que es habitual, pues sufre ahora mismo un ataque de auténtica y alucinada euforia. Según parece, acaba de volver a encontrar su montaña de oro. Con la alegría de un niño, Fray Germán conmina a los personajes a que lo sigan a través de la espesura, y mientras tanto hace gala de una agilidad que hasta ahora ellos no habían visto. El fraile canta, baila, da saltos y volteretas, y trepa a las piedras más grandes con asombrosa facilidad.

Obviamente, Fray Germán ha dado esta mañana con otra provisión de *psilociben*, y aclaramos a los narradores que la droga ha ido a hacerle efecto precisamente durante la primera aparición del hombre jaguar, la escena de las increpaciones sobre el tronco del viejo árbol. Por otra parte, el motivo del ataque de los hombres jaguar no era otro que la proximidad de los extranjeros a su santuario. Es comprensible que, tras pasar por un combate, y sobre todo si durante el mismo han sufrido heridas serias, los personajes muestren reticencias hacia la actuación del fraile, aduciendo que su actitud no tiene sentido y tal y tal. Pero el Narrador debe tener presente que Fray Germán está *completamente drogado*. Su actitud no tiene por qué tener sentido, y de hecho él ni siquiera se ha enterado del combate entre sus compañeros y los *baálam*. Por supuesto, la única forma de retener a Fray Germán es sujetarlo físicamente, y aún así el no dejará de forcejear para continuar avanzando, pues ni siquiera parece notar que haya alguien que lo sujeta. De hecho seguirá empujando, sin quejas ni protestas, como si fuera la cosa más natural del mundo, y sin hacer uso alguno de la violencia. Además, cualquier PJ que trate de retener a Fray Germán tendrá derecho a una tirada de Espíritu para darse cuenta de que sus pupilas están dilatadas más allá de toda medida, hasta casi hacer desaparecer el iris. Esperamos que este dato, unido al extrañísimo comportamiento del fraile, sea suficiente para que al menos alguno de los jugadores del grupo se dé cuenta de lo que sucede.

El claro de la pirámide

Al fin, y de la forma que sea, nuestro grupo llega a un inmenso claro que se abre en la espesura y del que el lector podrá encontrar un esquemático plano en las cercanías de este texto. He aquí la descripción de sus elementos más destacables:



- **1.- Sendero:** Por aquí llegarán los PJs hasta el claro. Aunque en el dibujo aparece destacado para su más sencilla identificación, la agreste vegetación selvática forma sobre él una especie de bóveda o “techo” que filtra gran parte de los rayos del sol. Es decir, que desde arriba el sendero no se vería.
- **2.- El cenote:** Situado a tiro de piedra de la pirámide (3), la línea continua dibujada en el plano señala el tamaño aproximado de su abertura superior. La línea discontinua, por su parte, indica la extensión subterránea de la caverna. El fondo del cenote se encuentra anegado de agua en la que, muy ocasionalmente, pero no en el momento de la llegada de los PJs, se produce el fenómeno de la haloclina. Por lo demás, la caverna bajo la superficie y por encima del nivel del agua presenta gran cantidad de estalactitas, estalagmitas y columnas.
- **3.- La pirámide:** Su aspecto es el de un gran montículo cubierto de vegetación. Para poder identificar la pirámide bajo la espesura los PJs tendrán que sacar una tirada *fácil* de *Espíritu*. Así, su presencia no es ni mucho menos tan evidente como se hace en el plano. En el siguiente punto el lector encontrará información adicional respecto a este elemento.
- **4.- El poblado Baálam:** La flecha indica la dirección aproximada del poblado de los hombres jaguar, situado a un

par de kilómetros de distancia. Varios senderos, más o menos evidentes si se inspecciona la zona, se internan entre la vegetación y conducen hasta el lugar.

Nada más penetrar en el claro y avistar la pirámide, Fray Germán se vuelve *completamente loco* y, si nadie se lo impide, echa a correr profiriendo gritos de euforia con la extraña energía infantil que durante todo este rato ya ha venido manifestando y, muy contento, se pone a escalar la pirámide hasta que, al llegar a la cúspide, comienza a cantar y bailar.

Por lo demás, el paraje está desierto, y nuestros jugadores pueden, si lo desean, investigar un poco.

La tumba del rey maya

La única tirada de *Espíritu* que puede dar algún resultado aquí es la dirigida a la base de la propia pirámide, por su cara principal, que es la que da al claro y al cenote. Allí, a la derecha de la escalera que sube hasta la cumbre de la pirámide, los PJs que pasen dicha tirada podrán descubrir una gran piedra cubierta de relieves mayas cuyo elemento principal es una figura humana masculina y desconocida. Dicha piedra se encuentra enmarcada por otras tres, también cubiertas por grabados que parecen representar dioses o monstruos humanoides. La semejanza entre

este conjunto y una puerta cualquiera es evidente, y un examen detallado revela que, efectivamente, la mayor de las piedras no parece formar parte de la estructura de la pirámide como lo hacen las demás.

Es previsible que, más o menos desmoralizados por la decepción de haber encontrado una simple ruina en lugar de una prodigiosa montaña de oro, nuestros avezados muchachos decidan aprovechar el viaje como puedan y comprobar, al menos, qué se esconde tras la misteriosa puerta.

Pasamos ahora a describir los elementos más destacables del plano de la tumba:

- **1.- Puerta monolítica:** Se trata de la enorme piedra que, de una u otra forma, los PJs habrán de volar o echar abajo. Pesa más de una tonelada y es bastante más ancha en su base que en su parte superior, lo que complica su desplazamiento. Cada grupo se las apañará como pueda, pero insistimos en que lo más adecuado para superar el obstáculo sería utilizar diez kilos de pólvora a modo de explosivo o encontrar la manera de pasar una cuerda por la parte superior de la piedra y echarla abajo a pura fuerza bruta. Por supuesto, cualquier PJ que disponga de habilidades como *Artesanía: Construcción*, o *Artesanía: Cantería*, facilitaría mucho la tarea. Para que no se diga que esas habilidades nunca sirven para nada.
- **2.- Entrada:** Un espacio oscuro, angosto y más o menos cuadrado. A partir de aquí, será necesario que los PJs empleen algún tipo de iluminación artificial. Todas las paredes, de aquí en adelante, están repletas de confusos grabados en estuco que, iluminados de cerca, muestran restos de pintura. Unos grabados son más identificables que otros, pero en general ninguno facilita información importante para la aventura.
- **3.- Primer tramo de escaleras:** Habrá unos cincuenta empinados escalones que hacen descender al grupo algo menos de veinte metros. No tienen ninguna otra

característica notable, como tampoco la tiene el descansillo al que conducen.

• **4.- Segundo tramo de escaleras:** En el dibujo se muestra acortado. Se trata de una escalera bastante larga y empinada que los personajes tardarán cinco minutos en bajar avanzando con un mínimo de cuidado. En su tramo final abundan las humedades, incluso alguna gotera en el pequeño descansillo al que conducen. Dichas humedades han deslucido notablemente los relieves de las paredes, borrándolos casi por completo. A partir de este descansillo, y hasta la pared opuesta de la cámara del sarcófago (A), el suelo parece estar como mal hecho, no porque su factura tenga defectos, sino porque está claramente en cuesta. La inclinación de dicha cuesta no es exagerada, pongamos unos dos grados, pero se nota sin necesidad de tiradas.

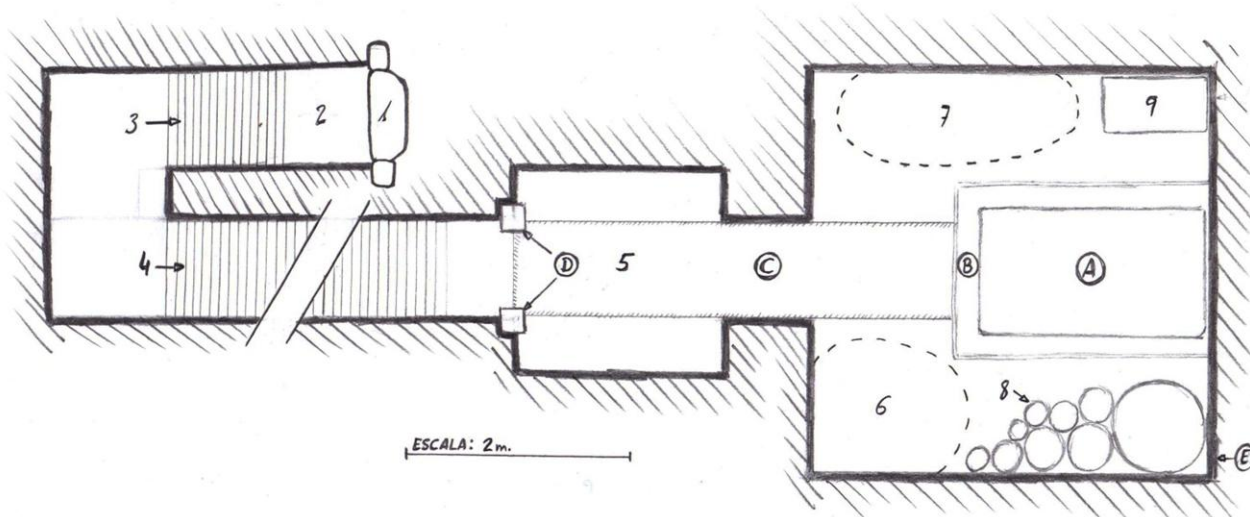
• **5.- Estancia vacía:** Sus únicos rasgos notables son los dos pilares cuadrados (D), cubiertos de grabados que a simple vista —sin tirar por Espíritu— no facilitan ninguna información útil, y que flanquean la puerta de entrada. La humedad que se respira en esta estancia, especialmente junto a la pared que sostienen los pilares, es fría y agobiante. De hecho, toda esa pared de la estancia tiene sectores que se muestran incluso húmedos al tacto.

Una tirada *fácil* de *Orientación* —incluso *muy fácil*— permitirá determinar que esta sala debe de encontrarse muy cerca del cenote que se veía en mitad del claro, frente a la pirámide.

Ya en la cámara del sarcófago, ricamente decorada con relieves y estucos, los PJs encontrarán los siguientes elementos destacables:

- **6.- Pila de huesos animales:** Pues eso, los esqueletos, completos y amontonados sin ningún orden, de diversos animales de consumo común, desde tapires hasta lagartos pasando por pavos.

La Tumba del Rey Maya



- **7.- Huesos humanos y de perro:** No están tan amontonados como los otros. La disposición de los esqueletos humanos sugiere que, o bien murieron sentados, o se los sentó en el suelo después de muertos. Hay cinco esqueletos, todos ellos adultos, y algunos se apoyan sobre otros como si estuvieran descansando o se estuvieran sujetando. Los huesos de tres *xoloitzcuintle*, o perros mesoamericanos, están tendidos a sus pies.
- **8.- Recipientes de piedra:** Los hay de todas las clases y tamaños, y haría falta más de un hombre para mover los más grandes, y puede que media docena para levantar a pulso el más grande de todos —que originariamente contenía una fortuna en semillas de cacao—. Aunque están todos bien precintados con tapas de piedra de fina factura que fueron en su día selladas con cera y hojas de palma, el tiempo ha hecho su mella de igual manera y en casi ninguno queda nada aprovechable. Un par de ellos, no obstante, contienen una hermosa colección de pendientes, colgantes, collares, anillos, cuentas y otros adornos elaborados con jade, cuarzo, nácar, obsidiana y conchas, principalmente, de aproximadamente cinco kilos de peso total. Cada Narrador puede decidir su valor monetario concreto, pero éste debería ser relativamente elevado. Los demás contenían productos orgánicos. Para abrir cualquiera de estos recipientes será necesario superar una tirada de Fortaleza, que será a dificultad *normal* para los recipientes grandes, *fácil* para los medianos y *muy fácil* para los pequeños. Abrir el más grande de todos es una tarea *muy difícil* para un sólo hombre. En cualquiera de los casos, cada PJ que ayude a quien realiza la tirada bajará la dificultad de la tarea un grado. Y, de todas formas, siempre queda la posibilidad de romper las tapas a martillazos o, en su defecto, con la ayuda de un buen pedrusco.
- **9.- Arcón de piedra:** Finamente decorado, harían falta al menos cuatro hombres para moverlo. En su momento también fue precintado, pero ahora cualquiera que superase una tirada *difícil* de Fortaleza podría retirar la tapa. Contiene los restos inútiles de varias armas indígenas, todas ellas elaboradas básicamente con elementos orgánicos que se desharán casi con tocarlos.

La trampa

Es evidente que tiene que haber una trampa. Siempre hay una trampa. Pasamos ahora a explicar cómo funciona ésta, y de qué manera pueden los personajes detectarla y sortearla.

El disparador se encuentra en la tapa del sarcófago (A), y consiste en cuatro largos pivotes, uno en cada esquina de la misma, que encajan en otros tantos agujeros en el interior de la base del sarcófago. Como los mayas no eran relojeros suizos, es posible levantar la tapa lo bastante para meter por el resquicio, por ejemplo, la hoja de una espada o daga, sin hacer saltar todo el mecanismo. Pero nada más grueso que eso. Como la tapa pesa sus buenos doscientos kilos, hará falta una Fortaleza combinada de al menos 30 puntos para levantarla sin ayuda de palancas, y podrían colaborar para ello hasta ocho personas con cierta comodidad. Como sugeríamos, pasar por debajo de la tapa la hoja de una espada o algo similar permitiría detectar los cuatro pivotes.

Si la tapa del sarcófago se levanta más de unos milímetros, el mecanismo de la trampa haría que el zócalo sobre el que está situado el sarcófago (B) se alzase lo suficiente para que toda la

sección del suelo destacada en el plano con la letra C —que a simple vista no presenta diferencia alguna con el resto del suelo— se desplazase hasta encajarse debajo del zócalo, que tiene bajo el suelo una oquedad, una especie de rail practicado a tal fin. Al desplazarse la sección (C), se llevaría consigo los dos pilares de la puerta de acceso a las escaleras (D), que forman con ella casi una pieza única y, como hemos dicho, sostienen una pared llena de humedades que se encuentra situada muy cerca del cenote del claro, es decir, junto a una corriente subterránea. Al retirarse los pilares (D), acción que lleva sólo un asalto, dicha pared caería a plomo, siguiendo el recorrido de unos railes que los propios pilares no permiten ver. Y, retirada esa pared, las aguas que retiene inundarían toda la tumba en pocos minutos, como si se abrieran las compuertas de una moderna presa. Como las dos estancias son en conjunto bastante pequeñas, el tiempo que tardarán en quedar completamente inundadas será de cinco minutos, es decir, 30 asaltos, que es el tiempo que tendrían nuestros pobres PJs para encontrar una escapatoria.

Puesto que por donde entraron es imposible salir —la pared no se puede derribar sin equipo pesado, y por encima de ella está entrando agua a presión—, la única opción que tienen los PJs de salir es recordar que el suelo de la tumba está construido *cuesta abajo*, como ya dijimos. Y esto es así porque la trampa está diseñada para desactivarse cuando toda la tumba haya quedado completamente anegada, es decir, para que todo vuelva a su posición original una vez liquidados, nunca mejor dicho, los intrusos. Después de todo, este es un recinto sagrado, y no es de recibo que permanezca para siempre inundado. De modo que, para que una vez desactivada la trampa la tumba pueda volver a vaciarse, los arquitectos la construyeron en *cuesta* y dejaron un pequeño desagüe (E) a la altura del suelo, oculto tras la enorme tinaja de piedra situada junto a la cabecera del sarcófago. El agujero es, por supuesto, demasiado pequeño para permitir el paso de ningún ser humano. Pero han pasado dos mil años, y eso es mucho tiempo. Uno de los sillares no está bien agarrado y, aunque es enorme, un par de personajes fuertes, desesperados, y con puntos de redañes aún por gastar —ver PAB 1, página 62—, podrían efectuar una tirada *muy difícil* de Fortaleza para tratar de arrancarlo de la pared y crear así hueco suficiente para poder escapar. Es imposible que más de dos personajes puedan colaborar en la tarea, puesto que se estorbarían entre sí más de lo que se ayudarían.

Aún quedaría salir a la superficie, claro, y más les vale a los PJs tomar aire porque aún les queda un buen viaje por delante. Tras caer un par de asaltos por un estrecho conducto artificial —y lo bastante ancho para que pase un hombre, por lo tanto—, los PJs se encuentran en una estrecha caverna bajo el agua, chocándose unos con otros y completamente a oscuras.

Como no hay una regla fija al respecto, asumiremos que, en un caso extremo como éste, un PJ cualquiera, que haya tenido tiempo para tomar aire, es capaz de soportar tantos asaltos sin respirar como sus Bríos originales más su Voluntad menos los puntos de Bríos perdidos por heridas *en el torso*. Tras ese número de asaltos, el PJ empezaría a ahogarse perdiendo un punto de Bríos por asalto, según las reglas de ahogamiento convencionales de la página 62 del manual básico. Ahora, nosotros explicaremos cómo resolver esta situación en base a las reglas. Es el Narrador quien debe aportar la descripción dramática de los acontecimientos.

Yendo por el camino más corto, un buceador que supiera nadar y no llevase excesiva carga podría salir a la superficie —de la que ya hablaremos luego— en 9 asaltos. Pero, recordemos, los

PJs están a oscuras, desorientados y asustados, y se encuentran en una cueva natural llena de angosturas y recovecos. Así que cada jugador tendrá que hacer una tirada de Suerte por asalto para determinar si avanza o si pierde ese asalto llegando a un “punto muerto”. En caso de pifia, el personaje lo tiene crudo, porque se mete por un camino equivocado y pierde con ello 1D de asaltos de ida, y otro tanto de vuelta. Un crítico en Suerte, en cambio, será suficiente para hacer innecesarias más tiradas: como por inspiración divina, nuestro heroico buceador se dirige directamente a la salida, que no es otra que el cenote del claro. Y, hablando de tiradas de Suerte, todo PJ que se haya gastado sus puntos en la virtud *Buena estrella* cuenta para esta situación con un bono especial de +3 a su Suerte porque, como ha quedado claro, buena estrella es lo que van a necesitar nuestros muchachos para salir de ésta.

Y a partir de aquí será cosa de ponerse a hacer tiradas, a ver si el jugador tiene buena mano y le salva el pellejo a su personaje. Caso de que no haya suerte y la situación se vuelva muy crítica para todo el grupo, un Narrador bondadoso podría canjear un punto de redaños de cada personaje en apuros por la súbita y casi milagrosa manifestación del fenómeno de la haloclina. Gracias a la luz, los PJs podrían ver perfectamente su entorno y dirigirse automáticamente en la dirección correcta. Huelga decir que la escena tomaría aquí un cariz un tanto sobrenatural, además de ser visualmente espectacular, y lo más normal sería que los personajes sintieran que, de alguna forma, se ha obrado algún tipo de milagro.

Pero volvamos por un momento a la cámara del sarcófago, porque aún es posible que los PJs consigan evitar la trampa.

Habíamos dicho que la forma más eficaz para detectar la treta e intuir su funcionamiento básico era descubrir su disparador, pero en la tumba hay algunas otras pistas que podrían ayudar.

En primer lugar, tenemos las humedades que ya comentamos antes. En la misma zona, los jugadores pueden decidir examinar los pilares de la puerta (D) y, si alguno consigue una tirada *difícil* de Espíritu, notar que éstos no se asientan en el suelo igual por su parte exterior que por su parte interior —recordemos, estos pilares están *unidos* a la sección corrediza del suelo (C), y alguna forma tiene que haber de notarlo—. Otra posible pista sería examinar el zócalo (B) con otra tirada *difícil* de Espíritu. Un éxito supondría notar algo parecido a lo descrito para los pilares, puesto que permitiría advertir que existe un pequeño resquicio alrededor de todo el zócalo, como si éste no formara exactamente parte del suelo, tuviera cimientos independientes, o algo similar. Vamos, que se nota un poco que está como “encajonado”, y se nota sobre todo porque la sección marcada en el plano como (C) sí que parece estar firmemente unida al zócalo —en realidad, no está más “unida” al zócalo que el resto del suelo; lo que está es “presionando” contra el zócalo, y dicha presión es lo que la obliga a desplazarse cuando la subida del zócalo se lo permite—. En caso de que los jugadores descubran estas dos pistas, y de que empiecen a atar cabos o dirijan al menos sus tiradas a los lugares correctos, podría permitírseles otra tirada *difícil* de Espíritu para encontrar alguna fisura en la sección (C) que les llevase a descubrir su existencia.

En cualquier caso, la única forma de acceder al contenido del sarcófago sin disparar la trampa —aparte de apuntalar la pared corrediza con material pesado, claro—, es no abrirlo por su tapa, sino por alguno de sus laterales, para lo que bastaría utilizar algún objeto pesado a modo de ariete, por ejemplo, o alguna

herramienta más sofisticada. Una vez abierto el contenedor, los personajes encontrarán en él los restos de un antiguo y desconocido rey maya. Aparte de huesos polvorientos y de los restos apenas reconocibles de diversas piezas de tela o similares —una túnica, una especie de manto o poncho, un fajín, sandalias, algunas mantas, una esterilla, etc.—, hay algunos objetos aprovechables:

- Una especie de gran diadema o corona de oro con incrustaciones de cuarzo y turquesa. Incluye soportes para varias plumas, pero estas han desaparecido.
- Diversas piezas de joyería para la cara: pendientes de oro para las orejas y la nariz, un “besote” de jade —una especie de “piercing” para el labio inferior, para que voacedes lo entiendan— y una especie de “antifaz” decorativo con nariguera y orejeras, también de jade. Es similar, aunque de mejor factura, al que llevaba Huazam-Tek en Poh Colquín.
- Media docena de collares de materiales diversos: oro, jade, cuarzo, obsidiana, turquesa y otras piedras semipreciosas. Los cordones de algunos de ellos estaban fabricados de materiales orgánicos y han desaparecido, quedando sólo las piedras.
- Un enorme collar de oro y piedras semipreciosas de un palmo de ancho. Cubre los hombros y las partes superiores de pecho y espalda.
- Un pectoral también de oro y piedras.
- Un cinturón, también de oro y piedras semipreciosas, y también de un palmo de ancho.
- Dos docenas de brazaletes y pulseras de materiales diversos para los brazos y las piernas.
- Otras dos docenas de anillos de materiales diversos para los dedos de las manos y para los de los pies.
- Un cetro de jade y oro.
- Dos extraños soportes de oro que tal vez fueran abanicos.
- Una estatuilla de jade de unos quince cms. de alto. Representa a un *xoloitzcuintle* sentado.
- Diversas cuentas y piedras de materiales semipreciosos y variados tamaños dispersas por todo el sarcófago, que originariamente formaban parte de algunas prendas de tela. Su peso total rondará el medio kilo, pero para rescatarlas todas habría que “limpiar” el sarcófago a fondo.

El peso total de esta parte del tesoro es de unos ocho kilos y, junto a lo encontrado dentro de los recipientes, sería suficiente para que un par de hombres pudieran retirarse a pasar tranquilos el resto de sus vidas, tal vez cultivando azúcar en Cuba.

Los Hombres Jaguar

Ya salgan los PJs de la cripta funeraria por su entrada principal o por el cenote, se encontrarán con un grupo de guerreros *baálam* decidido a exterminarlos. Tanto el número de enemigos como las características tácticas del enfrentamiento quedan al arbitrio del Narrador, aunque consideramos que, si éste piensa que los personajes son suficientemente duros y sus jugadores lo bastante hábiles, y disponen aún de suficiente equipo para aguantar, lo más vistoso sería un asedio en toda regla, tal vez de varios días de duración, con nuestros heroicos aventureros haciendo gala de flema y profesionalidad militar mientras resisten desde la diminuta entrada de la tumba o desde el interior del cenote las constantes embestidas de un centenar de

indios valientes y furiosos. Si trescientos españoles y tres mil auxiliares indígenas pudieron hacer sólo cuatro años contra medio millón de civilizados aztecas, ¿por qué no iban a poder nuestros muchachos contra sólo un centenar de salvajes pintarrajeados?

Pero si los PJs se encuentran ya en las últimas, o han perdido demasiado equipo, o cualquier cosa parecida, el centenar de enemigos podría menguar hasta la docena y el asedio tornarse carrera por el claro hasta alcanzar la jungla. Tal vez sí que tengan aún arrestos suficientes para aguantar los constantes ataques de estilo guerrillero al que los indios los podrían someter, si el narrador así lo decide.

Hombres Jaguar

El orgullo estampado de leopardo.

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 13
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Arco (12), Boleadoras (12), 2 puñales de obsidiana (14/9, +1)
- **Habilidades:** *Esquivar* 10; *Rastrear* 13; *Supervivencia* 12
- **Ventajas:** *Agilidad*, *Resistencia al dolor*.
- **Desventajas:** *Mestizaje* (Indios – 2), *Pecadillos* (*Obsesivos*: mantener a todos los extranjeros lejos de su santuario)
- **Protecciones:** Ninguna
- **Maniobras de esgrima:** *Lucha de jaguares* +3, *Guardia de ataque*, *Guardia de defensa*, *Guardia mixta*, *Doble puntada*, *Doble cuchillada*, *Entrada*, *Finta*, *Salto del jaguar*, *Vuelta*, *Zarpazos de jaguar*.

La *Lucha de jaguares* es un estilo de lucha con dos cuchillos propio de los hombres jaguar. Sólo un personaje criado entre ellos puede aprender estas técnicas. Al final de la aventura se facilita un pequeño apéndice con toda la información necesaria.

Conclusión de esta parte y recompensas

- Por sobrevivir a esta parte de la aventura: 1 PX
- Por lograr eludir la trampa de la tumba del rey maya: 1 PX
- Por encontrar el tesoro y conservar al menos una parte importante: 1 PX
- Por sobrevivir al asedio de un centenar de hombres jaguar: 1 PX
- Por buenas ideas: 1 PX
- Por interpretaciones aventureras y/o marciales, o por representar bien la frustración de la búsqueda estéril, la decepción porque la leyenda de la montaña de oro de Chan Duana fuera falsa: 1PX

Tercera Parte: El Regreso

Como sea que haya terminado la aventura de la tumba maya, nuestros aventureros aún tendrán que regresar a la ciudad

mopán en la que empezó todo este viaje, Poh Colquín, y el único modo seguro de hacerlo es volver por el mismo camino por el que vinieron. También pueden, si lo desean, arriesgarse a no volver al río y perderse en una selva completamente desconocida durante quién sabe cuántos días, semanas, meses o puede que hasta años. Miren si no a Fray Germán, cómo ha terminado...

Esperamos que el Narrador haya reservado encuentros suficientes para mantener el interés durante el viaje de vuelta al río.

Una vez lleguen hasta el claro donde dejaron los botes, nuestros famélicos muchachos pueden encontrarse, si el Narrador lo estima oportuno, con que la zona ha sido adoptada como refugio de un grupo de tres enormes cocodrilos americanos de unos seis metros de largo cada uno.

Cocodrilos

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 6
- **Fortaleza:** 45
- **Reflejos:** 10 (8 para desplazarse)
- **Bríos:** 14/25
- **Peso:** Unos 800 kgs.
- **Protección:** Escamas (2)
- **Ataque:** Mordisco (+2)

Una vez que un cocodrilo ha mordido a una presa, lo que intentará es arrastrarla hasta el agua para matarla por ahogamiento. La violencia de esta acción hará que, si se resiste —cosa que suponemos que hará—, dicha víctima pierda 1D/3 puntos de Bríos adicionales cada asalto. Si la localización del impacto y la gravedad de las heridas se lo permite, la víctima puede todavía actuar. En cualquier caso, un cocodrilo no soltará a su víctima a no ser que pierda, al menos, cinco puntos de Bríos. Por último, muy rara vez tiene que ser la situación para que el ataque de un cocodrilo a un humano impacte en la cabeza. Tal localización se tomará, pues, como piernas; las dos piernas, en la mayoría de los casos.

Ahuyentados o muertos los animales, los PJs pueden embarcar de nuevo.

Como en este caso el viaje es a favor de la corriente, la velocidad de la barca será unas cinco veces más rápida que antes, si los aventureros reman, o sólo dos veces superior, si están demasiado “tocados” para remar y simplemente se dejan arrastrar por la corriente.

Obviamente, los puntos interesantes que los PJs se encontrarán en este viaje son los mismos por los que ya pasaron al venir. La mayoría de ellos no tendrán ahora riesgo ni interés alguno, y los mencionaremos sólo de pasada.

Chak-Yam'teh

El ambiente del lugar sigue siendo tan fúnebre como entonces, e incluso el viejo al que los PJs vieron la primera vez vuelve a estar ocupado en los mismos menesteres. El Narrador puede, si lo desea, aderezar esta segunda pasada con un apedreamiento con hondas por parte de un grupo de muchachos que han oído algunas cosas nuevas sobre Fray Germán, o con la amenazante aparición de veinte o veinticinco hombres armados con hondas y utensilios, enfermos de viruelas y con cara de escasísimos amigos, alineándose en una explanada junto a la

ribera del río, sobre un terraplén, y siguiendo las órdenes de la embarazada joven a la que la vez anterior los PJs dejaron arrancándose mechones del pelo. Por cierto, en este caso los indios disfrutarían de los bonos al ataque por posición superior. También es posible que los jugadores, tal vez intimidados por lo anterior, quieran dejar aquí a Fray Germán, el puñetero engendro que tantas calamidades les ha hecho pasar, tal vez para nada. En ese caso se produciría un horrible linchamiento en cuyos detalles no merece la pena entrar.

Huahcoch

Una tirada exitosa de *Orientación* permitiría al grupo calcular correctamente el momento en el que van a llegar a tan peligroso lugar, donde tal vez presenciaran los terribles sacrificios y de donde huyeron perseguidos por los indios. Tal vez deseen trazar algún tipo de plan para atravesar la zona con discreción. En cualquier caso, nosotros comentamos ahora la situación actual para conocimiento de los Narradores, y cada cual verá qué partes de esta información pueden llegar a obtener los personajes según sus acciones.

Huahcoch ha recuperado su normalidad, lo que significa que los refugiados, convencidos de que Ah Puch ya no está furioso con ellos, han regresado a sus lugares de origen. La población actual de la aldea es, pues, de unas doscientas personas, de las que sólo una docena son guerreros que realizan, sobre todo, funciones policiales. Todos los sacerdotes forasteros, entre ellos el *Ahau Kan May* que dirigió los sacrificios, han partido ya a sus propios templos. De modo que, cuando los PJs vuelven a pasar por aquí, reina la calma en este lugar. No hay sacrificios, ni música, ni multitudes, ni sacerdotes, ni ejército, ni flota de canoas. Y, casualmente, tampoco se está produciendo el fenómeno de la haloclina, por lo que, si los PJs no se acercaron a investigar en su momento, se quedarán con la duda de cuál era el origen de la misteriosa luz. ¿Serán realmente magos los sacerdotes mayas?

En base a las acciones de los jugadores, y a sus propias preferencias, el Narrador decidirá si deja que el grupo pase por aquí sin más complicaciones o hace que la docena de guerreros del poblado les haga pasar un mal rato. Porque suponemos que entre malaria, gangrenas, heridas, agotamiento, y falta de equipo y municiones, nuestros aguerridos exploradores deben de estar ya más que en las últimas.

Un apunte...

Cierto, el pequeño ejército maya que persiguió a nuestros personajes ya no se encuentra en Huahcoch. Pero eso no significa que su papel en la aventura haya terminado porque, como el lector recordará, había otro grupo de españoles merodeando por la región, el del adelantado Don Jaime Pedrarias. Como los jugadores pronto descubrirán, también ellos han tenido lo suyo, claro, pues ya dijimos que el cacique mopán Huazam-Tek había mandado a pedir refuerzos a la capital del señorío, Chactemal. Desde allí se han mandado también mensajes a todos los señoríos vecinos, entre ellos a este de Huahcoch, y ahora los soldados que antes se encontraban aquí se dirigen a marchas forzadas hacia Poh Colquín para colaborar en un segundo ataque combinado contra el grupo de Pedrarias.

... y una Sugerencia

Es posible que, a estas alturas, alguno o alguno de los PJs haya muerto o se encuentre en tan malas condiciones que ya no pueda ser de ninguna utilidad al grupo o que, simplemente, aburra y frustre a su jugador. Y lo cierto es que aún nos quedan un par de escenas muy interesantes por jugar, por lo que sería una lástima llegar hasta ellas y no poder participar.

Así que tal vez haya llegado el momento de algunos reemplazos.

La idea que proponemos es que, si es pertinente, el Narrador ofrezca a los jugadores que lo necesiten cambiar su personaje por uno de los conquistadores del grupo de Pedrarias que, en alguno de los combates que éste se ha visto obligado a librar en los últimos días, habría quedado descolgado del grupo principal y se halle ahora perdido en medio de la selva. Aparte del evidente respiro que esto supondría para el jugador en cuestión, podría ser una buena forma de adelantar al grupo alguna información sobre lo que todavía les espera. El personaje o personajes “de reemplazo” podrían avistar a sus compañeros desde la orilla del río, desde donde también puede que hayan visto pasar al nutrido contingente de Huahcoch tan sólo unas horas antes. Para estos nuevos personajes, las intenciones de tal contingente serían evidentes, especialmente al recibir confirmación de que este río lleva directamente hasta Poh Colquín.

Estos nuevos personajes deben ser creados siguiendo las reglas normales del juego y, obviamente, no dispondrían de ningún PX adicional para repartir, que las aventuras que hasta ahora han vivido son anteriores a su “existencia” como PJs. El equipo de que dispongan queda a la discreción del Narrador.

Finalmente, indicamos que esto no significa que el PJ, ahora PNJ, sustituido, deba morir, si es que aún estaba vivo. Simplemente, a partir de aquí se convertirá en una carga más para el grupo, que deberá hacer lo que pueda para mantenerlo vivo y atender sus necesidades. Y no olvidemos que, aunque con sus limitaciones, puede que este personaje todavía sea capaz de aportar algo al grupo. Aunque sólo sea recargar armas de fuego.

El país de los hombres fantasma

Si los PJs enfrentaron la situación como soldados y le dieron lo suyo a los hombres fantasma, con ellos no tendrán ningún problema. Pero, si no fue así, la cosa podría complicarse.

Como ya hemos dicho, el contingente que antes se encontraba en Huahcoch, aproximadamente un centenar de guerreros mayas perfectamente pertrechados, cruza las pantanosas nieblas hacia Poh Colquín. Y esas nieblas podrían ser ahora de mucha ayuda a los PJs, sobre todo si les entra la vena patriótica y boinaverdesca y se animan a una buena degollina de indios al amparo de la niebla y la noche. Los penalizadores a las tiradas de Espíritu también afectan a los mayas, y además, si a los jugadores se les ocurre, sus personajes también podrían beneficiarse de las bonificaciones por usar ceniza para camuflarse en la niebla. Un +3 a su habilidad de *Sigilo* es justo.

Sería, pues, conveniente, que nuestro zarrapastroso grupo alcanzara a los guerreros, de los que sólo la mitad viajan en canoas, hasta doce de ellas. La otra mitad va a pie, pero su número impide que los hombres fantasma se atrevan a molestarlos. Conviene recordar que la visibilidad está muy reducida por la niebla, pero obviamente cincuenta hombres en barcas hacen mucho más ruido que un grupo pequeño como el de

nuestros PJs, por lo que es harto probable que los PJs detecten al enemigo antes de que el enemigo los detecte a ellos, y a partir de ahí ya harán sus conjeturas. Tal vez no caigan en que se han topado con los mismos guerreros que los persiguieron la noche de los sacrificios y, si no han recibido nuevas incorporaciones, no tienen por qué saber a ciencia cierta que se trata de una operación contra los españoles de Pedrarias. Pero sí que podrían intuirlo e, insistimos, tratar de estropearles la fiesta.

Si los jugadores prefieren la discreción al arrojo, lo cual tendría sus consecuencias, como luego se verá, habrán de esperar y mantenerse detrás del contingente, puesto que adelantarlos por tierra cargando con sus canoas es misión harto complicada. Recordemos que también hay guerreros entre la brumosa espesura.

Y, como decíamos antes, depende de cómo salieran de aquí los PJs la primera vez, pudiera ser que los hombres fantasma les compliquen también ahora la existencia. Si el combate entre unos y otros tiene lugar cerca de donde se encuentran los soldados mayas, podría generarse una situación muy crítica. Como dijimos en su momento, no es bueno dejar a tu espalda enemigos en condiciones de presentar batalla.

Y, hablando de batallas, si nuestros jugadores consiguen salir del pantano habrán llegado, por fin, al último esfuerzo de esta aventura.

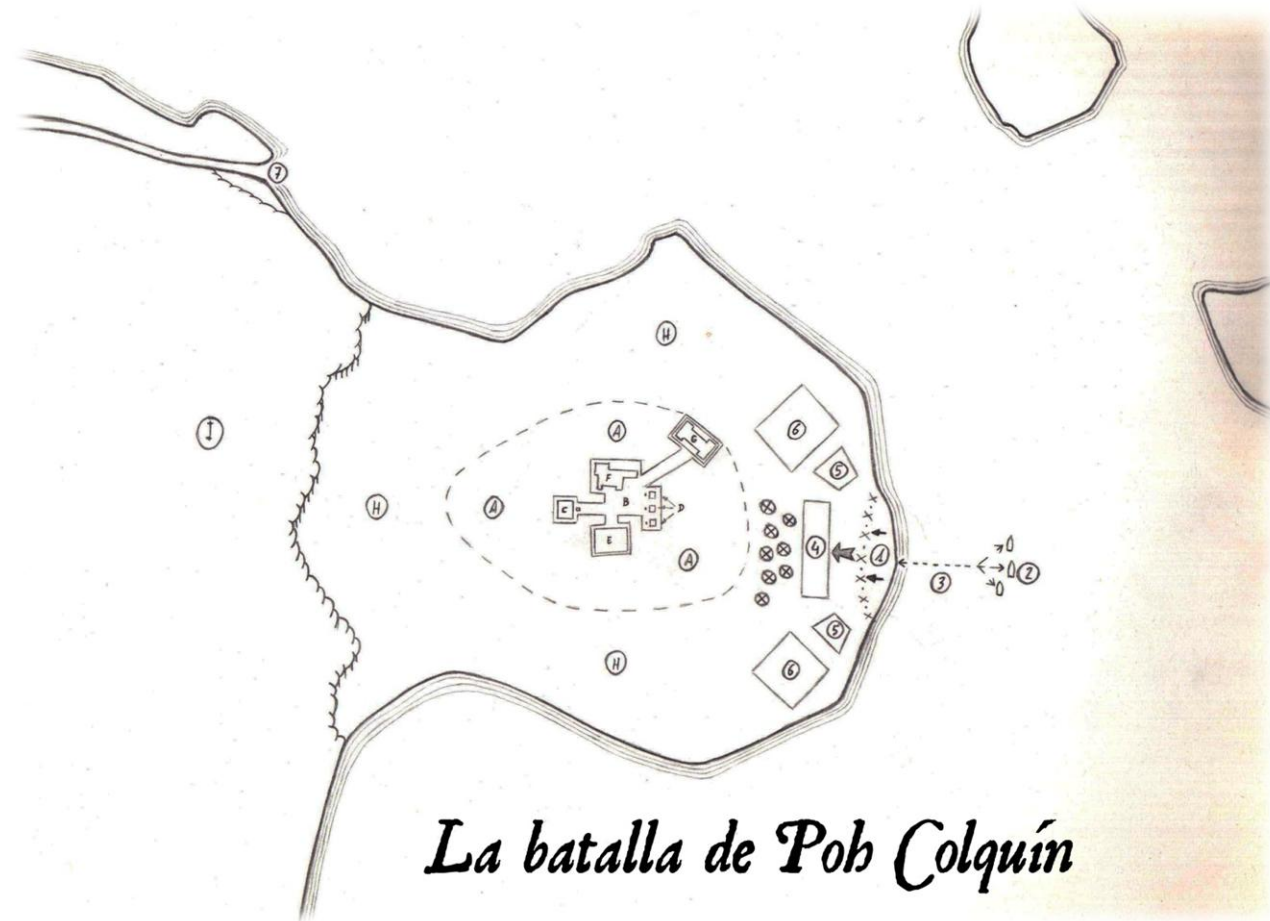
La batalla de Poh Colquín

Facilitamos ahora toda la información relativa a la ciudad

maya que acogió a nuestros PJs al principio de esta aventura. Obviamente, la situación en Poh Colquín era harto diferente en aquel momento de la que es ahora mismo, por lo que el narrador deberá ajustar las correspondientes descripciones, la del principio y la de ahora, de acuerdo al sentido común.

La Ciudad

- **A.- El barrio noble:** Además de sus edificios más notables, destacados en el plano, el barrio alberga cierta cantidad de templos más o menos pequeños y de mansiones que sirven de residencia para las extensas familias nobles de los mopanes. Todos estos edificios, así como los que hemos destacado en la ilustración, se alzan sobre imponentes plataformas pétreas con sus laterales cubiertos de abigarrados relieves policromados sobre estuco. También las propias edificaciones son de piedra y exhiben abundante decoración escultórica y de relieves. La línea discontinua dibujada en el plano delimita la extensión aproximada del barrio.
- **B.- La plaza principal:** La misma en la que, al principio de este viaje, los indígenas agasajaron a sus barbudos huéspedes. Situada más o menos en el centro del barrio noble, a su alrededor se concentran las más importantes y sagradas construcciones de la localidad. Con sus más de cien metros de Este a Oeste, la plaza es inmensa a ojos del español medio y, durante la batalla de Poh Colquín, se transformará poco a poco en un verdadero hospital de



campaña al aire libre en el que algunos sacerdotes y civiles hacen lo que pueden por ayudar a los guerreros que otros civiles, los más valientes, les llevan hasta allí desde lo más reñido del combate.

- **C.- La gran pirámide:** Típico zócalo escalonado de estilo maya. Sin contar el templo situado sobre ella, la pirámide se eleva unos cincuenta metros sobre el nivel del suelo, siendo la única construcción de la ciudad que despunta por encima de la altura de los árboles de la cercana selva. En cuanto al templo, no es demasiado grande. Su elemento más notable es una especie de “cresta” pétrea sobre su tejado cuyos extremos, en forma de esculturas, representan al *Halach Uinik* Nah Pot Tecún Nachan. Una de las escultura mira hacia el este, hacia la plaza principal, y la otra hacia el Oeste, hacia la selva. A los pies de la enorme pirámide —por el lado este—, hay una estela, también muy grande, cubierta de relieves.
- **D.- Las tres pirámides menores:** En el lado opuesto de la plaza se encuentra este conjunto de tres pirámides menores, de unos veinticinco metros de altura, cada una de las cuales exhibe también una estela a sus pies —en esta ocasión, al lado oeste, frente a frente con la estela de la pirámide mayor— y su correspondiente templo. La cresta sobre el tejado del templo central representa al propio Huazam-Tek, y las otras dos figuras son inidentificables.
- **E.- La plataforma de sacrificios:** Gran zócalo de piedra profusamente adornado que los mayas emplean para determinados actos religiosos con gran afluencia de público. Su aspecto es el de una inmensa mole de piedra de unos ocho o diez metros de alto y de más cincuenta de lado, y sus bordes se muestran erizados de elaboradas estacas de madera cubiertas de grabados. Algunas de dichas estacas podrían, a discreción de los Narradores, exhibir clavadas en sus puntas algunas cabezas humanas en distintos grados de descomposición. El acceso a la parte superior se realiza mediante unas escaleras construidas en la cara norte de la plataforma, es decir, desde la plaza.
- **F.- La mansión de Huazam-Tek:** Reformada más de una docena de veces, su aspecto es caótico y representa con cierta claridad una sucesión de diferentes elementos y estilos constructivos. Exhibe dos torres menores en las esquinas Sudeste y Sudoeste, y una mayor en la que apunta al Noroeste.
- **G.- La cancha para el juego de pelota:** Tiene forma de letra I mayúscula, con sendas rampas que descienden hasta el cuerpo central del campo. En una de dichas rampas hay adosado un aro de piedra decorado de misteriosa utilidad. Una soberbia calzada de piedra lleva desde la cancha a la plaza principal.
- **H.- Los barrios humildes:** Aquí reside el grueso de la población de Poh Colquín. La mayor parte de los habitantes de los barrios occidentales se dedican fundamentalmente a la agricultura y la recolección de frutos en la selva y, a medida que nos desplazamos hacia el este, hacia la playa, el número de agricultores se va reduciendo en favor de los pescadores. Los artesanos, también parte de las clases populares aunque con una posición ligeramente más favorable, concentran sus talleres y residencias en torno al barrio de los nobles. Así, además de viviendas construidas de materiales pobres como madera, bahareque, palmas, guano para los techos y demás, en estos barrios abundan los pequeños huertos familiares, especialmente en la zona oeste,

los talleres marineros donde se fabrican redes, botes, y otros útiles propios del oficio, la mayor parte de ellos situados hacia el este y, a medida que se acerca uno al centro de la ciudad, cada vez más talleres de artesanía en cerámica, madera, piedra, plumas y cualquier otro material imaginable, así como gran cantidad de almacenes para todo tipo de géneros. Una línea de campos de maíz de propiedad comunal separa los barrios occidentales de la selva, tienen unos treinta o cuarenta metros de ancho por término medio y son ideales para acercarse discretamente al pueblo.

- **I.- La selva:** Aparte de lo obvio, que hay muchos árboles y tal y tal, conviene destacar que unos kilómetros al interior los PJs podrían encontrar, si los buscaran, multitud de pequeños grupos de refugiados de Poh Colquín, hombres, mujeres y niños de todas las edades que, en cuanto los españoles abandonaron su campamento hace unas semanas, huyeron de sus casas para evitar la inminente masacre que se avecinaba. Pero no todos los civiles huyeron. Como dijimos antes, algunos permanecen durante la batalla en la ciudad, trasladando heridos desde el combate a la plaza principal, y en la propia plaza cumpliendo, junto a los sacerdotes, improvisadas labores de enfermería. Otros muchos, la mayoría de los que se han quedado, permanecen escondidos en sus cabañas esperando que pase la tormenta. Ningún civil, no obstante, debería representar dificultad alguna para nuestros PJs, pues lo cierto es que huirán en cuanto los vean tan deprimidos como les permitan sus piernas.

La Batalla

El plano muestra la situación aproximada de las distintas fuerzas más o menos en el momento en el que los PJs lleguen a una posición que les permita contemplar la escena. Inmediatamente antes, mientras los PJs se acercaban, el centro del ejército maya ha sido duramente castigado por la artillería de los tres barcos españoles y, sólo tras muchas pérdidas y sacrificios, la élite de los guerreros de Chactemal ha conseguido superar la aterradora barrera de fuego. El resto de las secciones se ha abierto hacia los laterales con variable grado de disciplina y orden, y ahora tratan de reagruparse para caer sobre las líneas españolas desde todos los ángulos posibles.

- **1.- El campamento español:** Situado sobre la playa, y marcado en el plano mediante una sucesión de equis y puntos, se encuentra ya prácticamente desmantelado. Apenas un centenar de infantes aguanta como puede y se prepara para recibir la inminente carga indígena mientras, al frente, el adelantado Pedrarias y su docena de caballeros supervivientes se abalanza fieramente sobre el centro de la línea de los guerreros de Chactemal. Dicha carga se encuentra representada en el mapa por una gruesa flecha coloreada de negro. El flamante peto del adelantado, con brazales, guanteletes y borgoñota, se muestra ahora ajado y ensangrentado, al igual que las armaduras de todos los demás españoles. La infantería, por su parte, dispone aún de dos falconetes con los que sus artilleros respaldan la carga de la caballería. La posición y dirección de disparo de dichos cañones aparece representada por dos flechas negras de menor tamaño. Tras las líneas de soldados una pequeña multitud, el personal servil de la expedición, se afana en cargar heridos y pertrechos en los tres botes españoles que

componen la frágil línea de suministros entre el campamento y los barcos.

- **2.- Los barcos españoles:** Las tres embarcaciones hacen lo que pueden por apoyar a sus compañeros de tierra firme, principalmente mediante muchos gritos de ánimo y el empleo masivo de la artillería, como ya hemos comentado. Los bajíos hacen imposible para estos barcos acercarse más a la playa.
- **3.- La línea de suministros:** Los tres botes españoles van y vienen entre la playa y los barcos cargados hasta los topes. Cada uno de ellos dispone de tres remeros para impulsarse y de un arcabucero para su protección.

Nota sobre las fuerzas mayas: A continuación describimos los principales elementos que componen el ejército maya. La representación en el plano es extremadamente aproximada, y sólo pretende orientar a los Narradores sobre la posición relativa de los diferentes destacamentos. Pero es necesario tener en cuenta que muchos de los guerreros se enfrentan a la artillería por primera vez en su vida, y la mayoría de ellos están bastante aterrorizados. Otros no tanto, claro, que llevan ya unos cuantos días combatiendo contra los españoles por todo el territorio y poco a poco le van cogiendo el truco a eso de no saltar en pedazos. Así, es importante que los Narradores se hagan a la idea de que en las líneas mayas *no* hay espacios vacíos como los que aparecen en el plano, y de que desde luego los guerreros no combaten en formaciones de estilo clásico. Porque no es su manera, y porque, insistimos, bastante tienen ya con salir vivos del cañoneo. La disposición de las tropas es, por tanto, caótica y tumultuosa.

- **4.- Los guerreros de Chactemal:** Se trata del más valeroso contingente del país, la guardia de honor del mismísimo Nah Pot Tecún Nachan. Quedan todavía unos cuatrocientos combatientes en pie y su aspecto, a pesar de los daños sufridos, es aún espléndido, pues todos han acudido a la guerra con sus mejores galas. Salvo la sección que recibe la impetuosa carga del adelantado, que por su parte se da muy buena mano para lo de escabechar salvajes, el contingente en su conjunto conserva aún un admirable grado de disciplina.
- **5.- Los guerreros de las ciudades menores:** A ambos lados de la línea maya se concentran los más aguerridos de entre todos los guerreros reclutados entre Poh Colquín y el resto de las ciudades del señorío. El propio Huazam-Tek comanda el ala izquierda. Tras abrirse a ambos lados al recibir el cañoneo, estas dos secciones, compuesta cada una por unos trescientos guerreros, perderán unos cuantos minutos tratando de reagruparse antes de lanzar el ataque definitivo contra los españoles, minutos que aprovecha el adelantado Pedrarias para lanzar su desesperada carga.
- **6.- Guerreros de segunda:** En la retaguardia se concentra más de un millar de guerreros, todos aquellos que no han sido todavía capaces de superar el pánico que les provocan los cañones. Estos guerreros provienen, como los comentados antes, de todos los rincones del señorío. Su desorganización es absoluta y evidente, y unos cuantos oficiales se esfuerzan en vano por recomponer las líneas. Indicamos que, si los PJs conservan aún su falconete y algo de munición —y de moral, tras todo lo que han pasado—, podrían causar mucho daño al ejército maya sorprendiendo y aterrorizando aún más a su retaguardia.

- **7.- La desembocadura del río:** Situada a algo más de un kilómetro a vuelo de pájaro de la batalla, es el lugar por el que nuestros aguerridos PJs llegarán a la escena. Delante de ellos, la docena de canoas del contingente de Huahcoch bordea el lado norte de la península para llegar desde este punto hasta la línea de suministros.

Nota: Recordamos a los Narradores que unos cincuenta de los guerreros de Huahcoch avanzaban a pie y no en canoa. Cada cual puede utilizarlos como considere para poner las cosas aún más difíciles a nuestros muchachos, o asumir que estos guerreros se han retrasado y que no llegarán a tiempo de participar en la batalla.

Las últimas acciones de los jugadores

Si los PJs se encuentran a estas alturas demasiado “tocados” para intervenir en la batalla pueden, si lo desean, dirigirse directamente hacia los barcos. Aunque, recordemos, no son invisibles, por lo que el Narrador es libre de estorbarles la intención desviando una o dos canoas indígenas de las doce que componen el contingente de Huahcoch. Pero, en caso de que consiguieran eliminar un número respetable de ellas en el río, reconozcámoslo, se han ganado el derecho de llegar vivos y sin mayores contratiempos hasta la salvación.

Si, en cambio, los jugadores tienen aún ganas de aventura, pueden, por supuesto, unirse a la batalla de la forma que ellos prefieran. Nosotros mismos hemos sugerido un par de alternativas, pero es posible que ellos encuentren alguna más. En cualquier caso, el Narrador debe recordar que la carga de Pedrarias se producirá siempre, casualmente por supuesto, en el mismo momento en el que los PJs alcancen un punto que les permita observar el conjunto de la batalla. Algunos minutos antes la situación no parecería tan desesperada, y algunos después parecería *demasiado* desesperada.

Y un último apunte: si los PJs se comportaron esta noche como soldados en campaña y estorbaron las acciones de los guerreros de Huahcoch, habrían conseguido con ello asegurar la supervivencia del cordón de suministros durante toda la batalla, lo que daría un poco de respiro a los españoles. En caso contrario, algunos de los infantes tendrían que desviar su atención del combate principal para defender el cordón con sus arcabuces. Las consecuencias de ello serían, por lo pronto, la muerte irremediable del adelantado Pedrarias, completamente cercado de enemigos y sin posibilidad de recibir ayuda. Además, es muy probable que, a pesar de la defensa de los arcabuceros, los indígenas lograsen hacerse con uno o dos de los botes del cordón, lo que seguramente obligaría a suspender el rescate y dejaría a los españoles supervivientes abandonados en la playa y a merced de un ejército deseoso de hacerlos picadillo muy, muy despacio.

Conclusión de esta parte y recompensas

- Por sobrevivir a la aventura completa: 3 PX
- Por hacer buena camicería entre los refuerzos de Huahcoch y salvar así la vida del adelantado Pedrarias y de muchos otros compañeros: hasta 3 PX
- Por una buena actuación en la batalla de Poh Colquín: hasta 3 PX

- Por haber mantenido un buen nivel interpretativo, haber aportado buenas ideas y demás: hasta 3 PX
- Por haber interpretado bien el haber llevado la peor parte, con la malaria o la gangrena, adaptándose y sin dar la vara con que el Narrador es injusto: hasta 5 PX

En el caso de que dicho PJ no alcance a ver el final de la aventura: creemos que si un jugador ha sido capaz de llevar bien la lenta y penosa muerte de su personaje, encontrando las maneras de ser útil al grupo a pesar de sus limitaciones, y sin retrasar las sesiones, dicho grupo debería comprometerse a pagarle una pizza durante la próxima quedada. Se lo ha ganado, ¿no?

Epílogo

Es bastante probable que las vidas de los supervivientes de esta aventura cambien radicalmente tras la misma, y de ahí nuestra generosidad a la hora de repartir PX. Casi seguro que alguno habrá quedado tullido para siempre, e incluso cabe la posibilidad de que los supervivientes sean ahora, por ejemplo, ricos encomenderos que han comprado sus privilegios con el dinero del tesoro del rey maya. Tal vez alguno de ellos pudo incluso convertirse en héroe de guerra poniendo en fuga a cañonazos a la mitad del ejército enemigo durante la batalla de Poh Colquín. Si el desenlace de la aventura invita a ello, sugerimos a los Narradores concluir con una breve exposición sobre el destino de los personajes que sobrevivieron, como si toda la historia hubiera sido narrada en pasado en un libro de memorias soldadescas.

Galería de Personajes

Facilitamos ahora las estadísticas de todos los PNJs que puedan ser necesarias en diferentes momentos de la aventura.

Fray Germán Buenaventura

Monje psicodélico.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 8
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Habilidades:** *Curar:* 12; *Charlatanería:* 13; *Idiomas (Maya mopán):* 6; *Supervivencia:* 12; *Teología:* 12
- **Ventajas:** *Estómago de hierro, Sacerdocio, Salud de hierro* (3 puntos), *Sentido de la orientación*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas* (tiene toda una colección), *Edad (Vejez)*, *Enemigos* (todo el pueblo de Chak Yam'teh), *Mala estrella*, *Pecadillos (Tozudez)*, *Secreto* (¡magia! ¡El oro se le volvió piedra!), *Vulnerable al dolor*.
- **Protecciones:** Ninguna.

Máhech y Tomki

Turismo rural.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Puñales de obsidiana (12/ 7, +1)
- **Habilidades:** *Cultura local:* 12; *Curar:* 11; *Marinería:* 14; *Nadar:* 13; *Orientación:* 10; *Supervivencia:* 11; *Venenos:* 8
- **Ventajas:** *Salud de hierro* (1 punto), *Sentidos desarrollados (Oído)*.
- **Desventajas:** *Timidez* (1 punto), *Mestizaje (Indios – 2)*, *Primitivismo*.
- **Protecciones:** Ninguna.

Las estadísticas de estos PNJs pueden servir para cualquier otro maya de clase humilde, ya sean labriegos o pescadores, con el que deban tratar nuestros personajes.

Sargento Baltasar García

La bota en el culo del recluta.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Espada de punta y corte (14/8, +4); Rodela (12); Armas de fuego (10); Ballesta (10, +1)
- **Habilidades:** *Curar:* 9; *Intimidación:* 15; *Juegos de azar:* 11; *Liderazgo:* 14; *Maña:* 8; *Nadar:* 10; *Pirotecnia:* 11; *Recargar:* 10; *Sigilo:* 11; *Táctica:* 12
- **Ventajas:** *Buena reputación* (entre muchos conquistadores, como veterano y hombre de hígados), *Salud de hierro* (1 punto), *Sueño ligero*.
- **Desventajas:** *Edad (Vejez)*, *Fealdad* (- 1, tiene unas cuantas cicatrices y, francamente, pinta de mulo), *Intolerante* (hacia los indios), *Lealtad* (a su comandante, en este caso Don Jaime Pedrarias), *Pecadillos (Mal genio)*, *Sanguinario*.
- **Protecciones:** Camisa acolchada, coselete, morrión, guanteletes y botas. Habitualmente sólo lleva puestas la camisa y las botas.
- **Maniobras de esgrima:** *Angriff Pappenheim*, *Cut, Antuvión*, *Tajo rápido*, *Tajo*, *Esgrima con espada y broquel*, *Mustacchio*, *Carga de rodela*, *Muro de rodela*, *Aumento de daño* +2.

Según sea la función que deba desempeñar en el grupo, Don Baltasar García podría ser una bendición o una tortura. Si sólo se ha unido a la misión como refuerzo, este sargento demostrará profesionalidad y diligencia, siendo un ejemplo para los PJs, aunque puede que su mal carácter y sus prejuicios hacia los indios hagan pasar algún que otro mal rato al grupo. Pero si el adelantado Pedrarias lo ha puesto al mando, los PJs conocerán a un líder exigente, duro e implacable. El calor de la jungla y los mosquitos le ponen de mal humor. La compañía de los indios le pone de mal humor. Fray Germán le pone de mal humor. Y, probablemente, los PJs y sus padecimientos también le pongan de mal humor. Pero, ojo, el Narrador no debe olvidar que este

personaje está aquí para ser una ayuda, así que los aspectos más desagradables de la personalidad de este hombre desagradable deberían quedar sobre todo en lo narrativo, e incluso en lo humorístico. A la hora de la verdad, Don Baltasar será ese hombre que cualquiera querría tener junto a él en la trinchera.

Don Jaime Pedrarias

Uno que debió quedarse en casa.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Espada de punta y corte (13/8); Rodela (11)
- **Habilidades:** *Caballar:* 12; *Estrategia:* 11; *Latines:* 10; *Liderazgo:* 15
- **Ventajas:** *Belleza* (1 punto), *Buena reputación* (como gallardo y arrojado caballero), *Cargo* (Encomendero y Adelantado de la expedición), *Encomienda*, *Fuerza de voluntad* (3 puntos), *Intuitivo*, *Nobleza*, *Riqueza*.
- **Desventajas:** *Honor*, *Mala estrella*, *Pecadillos (Obsesivo: Conquistar riquezas)*.
- **Protecciones:** Camisa acolchada, coselete con escarcelas, almete, guanteletes, coderas, rodilleras, botas. Sólo cuando va a entrar en combate, por supuesto, o en las reuniones importantes como la que mantiene con Huazam-Tek al principio de la aventura.
- **Maniobras de esgrima:** *Posta di falcone*, *Blitz Meyer*, *Cut*, *Antuición*, *Tajo*.

Guerberos Mayas

Plumas viriles.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Maquahúitls o Macanas (13/7, +3 ó +2 respectivamente), Arcos (11, +1), Venablos indígenas (con atlatl, 11, +1), Puñales de obsidiana (13/8, +1), Escudos de piel (12)
- **Habilidades:** *Intimidación:* 11; *Nadar:* 11; *Supervivencia:* 9; *Sigilo:* 13; *Táctica:* 11
- **Ventajas:** *Nobleza* (Entre sus compatriotas forman parte de una clase social superior).
- **Desventajas:** *Mestizaje (Indios – 2)*, *Primitivismo*.
- **Protecciones:** Sus múltiples adornos corporales funcionan como una armadura de 1 punto en todo el cuerpo, pero ésta no protege contra ballestas, armas de fuego o cañonazos de metralla. Por supuesto, mucho menos contra balas de cañón.

Los escudos de piel de los mayas se romperán si se los golpea con cualquier arma europea que requiera de la habilidad *Armas pesadas* para ser esgrimida, pero sólo si la tirada del dado

de daño de dicho ataque es 4 ó más (antes de contar los modificadores).

Las estadísticas de estos guerreros son válidas para cualquier combatiente maya —mopán o itzá— con el que se tengan que ver las caras los PJs.

Algunas Notas sobre la Aventura

Advertimos al lector de que la investigación histórica previa a la redacción de la presente aventura ha sido *muy superficial*. Además de presentar dos tribus indígenas que, como ya hemos afirmado durante sus descripciones, son completamente ficticias, nos servimos también, en pro de la aventura, de una visión estereotipada y muy simplificada de la cultura maya. Así, muchos de los eventos que aparecen en el relato, como el terrible sacrificio al dios Ah Puch, parten de premisas históricas, pero otros muchos detalles que podrían ser importantes, al menos desde un punto de vista antropológico, ni siquiera se mencionan. Queremos pedir disculpas a cualquier persona, especialmente a aquellas de origen maya o indígena americano en general, con quienes tanto compartimos los españoles a estas alturas de la Historia, por si acaso alguna pudiera sentirse ofendida o agraviada. Nuestra intención no es otra que la de hacer pasar un buen rato a nuestros compañeros *Homo Ludens*, sean estos del lugar o del país que sean, y bajo ningún concepto justificamos las innegables atrocidades cometidas en el pasado, en el presente, o en el futuro, por el hombre blanco.

En cuanto a las localizaciones en las que se desarrolla la aventura, el lector habrá advertido que apenas se aporta sobre ellas ninguna referencia clara. Esto es así por varios motivos: en primer lugar, consideramos que de esta forma transmitimos mejor la sensación de que los PJs se mueven en un entorno completamente nuevo, desconocido, e inexplorado por el hombre europeo. Además, la ausencia de referencias reales nos ha brindado la libertad de presentar una ambientación diferente, exótica y aventurera que, al menos en apariencia, resulta relativamente coherente, sin tener para ello que llevar a cabo una larguísima y tediosa investigación bibliográfica. Así, todo en esta aventura *se aproxima*, a veces más y a veces menos, a lo que pudo ser la vida en esta parte del mundo y en esta época en concreto, pero no pretende ser un reflejo verdadero y fidedigno de ello.

Para conocimiento exclusivo de los narradores, y por si alguno quisiera investigar por su cuenta, indicamos cuál ha sido aproximadamente la ruta real que hemos seguido en este viaje:

- Poh Colquín es un lugar imaginario asentado sobre la localización de la actual Belize City, en el estado de Belice. La barrera de coral que se menciona es real, y es la más larga de América y la segunda más larga del mundo.
- El río sin nombre es el Belice, que en efecto es sorprendentemente sinuoso, como cualquiera puede comprobar en una imagen por satélite.
- El pantano de nuestros imaginarios hombres fantasma existe de verdad, aunque está situado, creemos, un poco más al norte. La región se conoce como el bosque nuboso beliceño y, probablemente, para un europeo medio debe de ser bastante insoportable.

- A partir de aquí, las referencias geográficas reales han sido cada vez menos consultadas. Huahcoch y Chak-Yam'teh, por ejemplo, son dos lugares imaginarios, y ni siquiera puede suponerse su correspondencia con algún centro actualmente conocido de cultura maya.
- El punto en el que nuestros exploradores abandonan el río Belice estaría, más o menos, en el lugar donde éste vira casi noventa grados hacia el sur, unos kilómetros antes de alcanzar la actual frontera con Guatemala. A partir de aquí, los PJs se internan a pie en la actual región del Petén, la más septentrional y selvática de Guatemala, avanzando aproximadamente hacia el oeste-noroeste. Es cierto que en esta región del Petén existe una cuenca arqueológica muy importante, conocida como El Mirador, en la que se encuentran los más antiguos restos de la cultura maya —la mayoría de ellos pertenecientes al preclásico maya (aprox. 1000 a. C. - 320 d. C.)—, pero en verdad la ruinosa pirámide que sirve de santuario a los hombres jaguar es tan imaginaria como los propios hombres jaguar. Podría haberse correspondido con alguno de los muchos yacimientos arqueológicos conocidos en El Mirador, cosa que al principio se intentó, pero por diversos motivos ese loable objetivo se demostró inabarcable y al final escogimos inventar en lugar de investigar.
- Una de las partes mejor documentadas de la aventura es la relativa a la fauna y los peligros de la selva. Casi todos los animales que aparecen, incluyendo a la terrible barba amarilla, pueden realmente encontrarse en la región del Petén. La única excepción son las hormigas isula, que en realidad viven en la amazonia peruana. No tenemos dudas sobre que en el Petén debe de haber algo parecido, pero retamos a cualquiera a investigar en internet sobre hormigas. La cantidad de especies que existen es asombrosa, y con sólo ver una lista, con sus nombres en latín y ninguna pista sobre dónde vivía cada una de ellas, decidimos que cualquier hormiga bien gorda nos valía. Pedimos disculpas a los hormigófilos, que nos consta que los hay.
- Y la verdad es que no sabemos si, efectivamente, en el Petén hay o no arenas movedizas. Pero esperamos que las haya.
- El verdadero reto de escribir la aventura fue diseñar la tumba del rey maya. Obviamente no esperábamos encontrar una explicación detallada sobre el funcionamiento de una hipotética trampa, puesto que sabemos que en la realidad tales trampas no suelen existir, pero sí que nos hubiera gustado, al menos, poder disponer de un diseño real, siquiera una buena descripción, de algo parecido. Para utilizarla como referencia, claro. Pero la verdad es que fue imposible. Encontramos docenas de diseños y dibujos de tumbas egipcias, pero ni uno solo de una tumba maya. Así que cualquier parecido entre la que aparece en esta aventura y la realidad es pura chiripa.

Apéndice: La Lucha de Jaguares

A lo largo y ancho de las Indias y de todo el mundo, y durante cientos o miles de años, muchos pueblos han desarrollado sus propias técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Hemos creído útil mostrar a los Narradores cómo, con algo de imaginación, cualquiera puede desarrollar las reglas necesarias para poner en juego nuevos estilos de lucha que sorprendan a

nuestros personajes y hagan que se lo piensen dos veces antes de afirmar que ya lo saben todo sobre el arte de la guerra.

La lucha de jaguares es una técnica de combate con dos cuchillos basada en la velocidad, la agilidad y la potencia física. Sus practicantes, los hombres jaguar, no pueden permitirse emplear sus frágiles puñales de obsidiana como armas de parada, por lo que durante un combate nunca se están quietos sino que, muy al contrario, se dedican a “bailar” acrobáticamente alrededor de sus contrincantes en un interminable sucesión de fintas, giros, entradas y esquivas.

En cuanto a las reglas, este estilo de lucha impone algunas adaptaciones de lo que hasta ahora dábamos por sentado en este juego:

- Como todo narrador debe de saber, los esgrimistas del juego de rol del *Capitán Alatríste* pueden realizar hasta tres acciones de combate por asalto: dos con la mano hábil y otra adicional al final del asalto con la mano torpe. Una de las dos primeras puede, además, trocarse por una esquiva. La lucha de jaguares no sigue exactamente esta regla en varios sentidos. En primer lugar, y salvo que se emplee la maniobra *Zarpazos de jaguar*, un luchador de este estilo sólo dispone de una acción con cada mano, además de una esquiva. Y esto no cambia por el hecho de que no se haga uso de dicha esquiva. A cambio, la segunda acción de ataque no se resuelve automáticamente al final del asalto, como es habitual, sino en el momento que le corresponda según la Velocidad del luchador -3.
- Aparte, todo luchador que emplee un arma corta como una daga contra un arma de esgrima o de asta —porque son armas largas que atacan “de punta”, ideales para mantener a distancia a un oponente—, tendrá que realizar correctamente una maniobra de *Entrada* para poder atacar a su oponente. Hasta que la consiga, no podrá hacer más que defenderse. Pero no olvidemos que las armas que emplearán nuestros jugadores en esta aventura no son de esgrima, claro, que para eso aún faltan cincuenta años.

Maniobras de Esgrima de Lucha de Jaguares

Maniobras de Entrenamiento

- **Lucha de jaguares (2 puntos por nivel, máx. 3 niveles):** Cada punto gastado en esta maniobra incrementa en 1 la puntuación de esquiva del luchador, y reduce también en 1 punto la penalización por usar dos armas. Al emplear dos armas tan cortas, este estilo no requiere desarrollar el uso de la mano torpe como una maniobra independiente.
- **Guardia de ataque (1 punto):** Se empuñan los cuchillos con la punta “hacia abajo”, con lo que todos los ataques ganan algo de potencia a cambio de perder algo en alcance velocidad. +1 al Daño y -1 a la Velocidad.
- **Guardia de defensa (1 punto):** El opuesto al anterior. Los cuchillos se empuñan con la punta “hacia arriba”, permitiendo extender más los brazos. +1 a la Velocidad y -1 al Daño.
- **Guardia mixta (1 punto):** Algo parecido a un término medio entre las dos opciones anteriores. Con una mano se empuña el cuchillo con la punta hacia abajo, rigiendo para este arma las modificaciones de una *Guardia de ataque*, y con la otra con la punta hacia arriba, con lo que el segundo

cuchillo emplearía las estadísticas de una *Guardia de defensa*.

Notas sobre las guardias de la Lucha de Jaguares: Cada guardia representa una manera distinta de empuñar los cuchillos en combate, y sus efectos *se añaden* a los del resto de las maniobras que listamos a continuación. Técnicamente, pues, deberíamos presentar también varias versiones de cada una de las siguientes maniobras, hasta tres en la mayoría de los casos —una por cada guardia—, pero lo cierto es que no lo vamos a hacer porque este estilo de lucha no está pensado, en principio, para que lo empleen PJs. No obstante, si algún narrador lo necesita, él mismo podrá introducir las modificaciones necesarias con bastante facilidad, pues en mayor parte de los casos, si no en todos, lo único que habría que hacer es determinar cuántas versiones existen de determinada maniobra y decidir el coste de cada una. Las descripciones no variarán sustancialmente.

El luchador jaguar puede cambiar de una guardia a otra en cualquier momento, excepto durante la ejecución de una maniobra. El cambio de guardia no consume acción ni requiere de ninguna tirada. Al menos no para los PNJs.

Maniobras de Ataque Completo

No es posible realizar una de estas maniobras y esquivar en el mismo asalto.

- **Salto del jaguar (1 punto):** Como su propio nombre indica, el luchador se abalanza sobre su oponente para clavarle ambos cuchillos. Al daño de los dos ataques, que son simultáneos y se realizan en el momento que corresponda a la Velocidad del luchador sin modificar, se añaden el impulso del salto y el propio peso del luchador, lo que otorga un +3 al Daño. A cambio, ambas tiradas de ataque tienen un – 2 debido a la menor precisión. Los hombres jaguar suelen emplear esta técnica en emboscadas, o contra adversarios que les dan la espalda.
- **Zarpazos de jaguar (3 puntos):** Esta serie de ataques suele emplearse contra enemigos muy lentos o aturdidos. Renunciando a la esquivas, el luchador puede asestar hasta *cuatro* cuchilladas en el mismo asalto, dos con cada mano.

Todas ellas tienen un – 1 al Daño y un –1 acumulativo a la Velocidad a partir del segundo ataque. Es decir: el primer ataque se hace a la Velocidad normal del luchador, el segundo a la Velocidad – 1, el tercero a la Velocidad – 2 y el cuarto a la Velocidad – 3. El Daño siempre es –1.

Maniobras de Ataque Normal

- **Doble puntada (1 punto):** Maniobra básica de este estilo. Se trata de dos ataques realizados con los cuchillos de punta, sumando un +1 al ataque más los modificadores de la guardia que se esté usando en ese momento.
- **Doble cuchillada (1 punto):** Otra maniobra básica. En esta ocasión, los ataques se realizan con el filo, y el +1 se aplica a la Velocidad del luchador. También cuentan los modificadores por la guardia empleada.
- **Entrada (3 puntos):** Aunque la filosofía y la finalidad son las mismas que las de la maniobra de esgrima convencional del mismo nombre, la ejecución de la misma es completamente distinta. Lo que intenta aquí el luchador es adelantarse al ataque del contrario, o esquivarlo, para poder acercarse lo bastante para herirlo. El atacante sufre un –1 a su esquivas y un –2 a sus dos ataques, pero si consigue cualquiera de las tres tiradas habrá logrado entrar en combate cerrado.
- **Finta (3 puntos):** Exactamente igual que la maniobra del mismo nombre que aparece en la página 79 del manual básico.
- **Vuelta (2 puntos):** Tiene los mismos efectos, y parecida ejecución, a la treta del mismo nombre que aparece en la página 14 del suplemento *Maestros de esgrima*. Sólo que los hombres jaguar le sacan más partido. Cuesta un punto menos que la maniobra original porque consideramos que es mucho más “natural” en un practicante de *Lucha de jaguares* que en uno de esgrima convencional, entre otras cosas porque pelea a distancia más corta. Aclaramos que el +1 al ataque que proporciona esta maniobra sólo cuenta para *una* de las cuchilladas, no para las dos.

