

Cimarrón

Por David Nieves

Aventura corta y curiosa para el juego de rol del Capitán Alatríste de nivel medio-difícil que no está recomendada para menores de edad.

Esta partida trata de ser un bálsamo moralizante que ponga al jugador, por una vez, al mando de un paria social. No es una partida de héroes, pero sí de villanos. Sobre decir que, en verdad, es una partida diseñada para jugadores serios, o un impasse de reflexión de cualquier Narrador que tenga un grupo de jugadores jóvenes y animosos que, tras sucesivas partidas y triunfos, se han ido endiosando (o que, por la forma específica de jugar, se haya fomentado hasta ahora un modo “arcade” poco histórico).

Sea como fuere, aquí queda esta aventura para todo aquel quien quiera jugar, por una vez, estremeciéndose con los instintos más viles y nobles de la condición humana, sin salirse de la época que nos ocupa. Porque no siempre se gana, ni el triunfo trae la gloria.

Introducción y reglas específicas

El personaje es un negro —tal y como lo oís y de forma obligatoria— del Imperio Shongai. Esta unidad territorial gobernó gran parte de África Occidental desde el siglo VIII hasta 1591. Su capital, Tombuctú, era un importantísimo centro comercial y parte de la ruta del Sahara, donde con frecuencia solían cruzar caravanas de miles de camellos cargadas con productos del África Subsahariana (esclavos, sal, ámbar gris, oro, goma arábiga y otros).

Sus ciudades se alzaban, orgullosas y desafiantes, con su peculiar arquitectura de barro cocido y mortero afianzado por travesaños de madera. Mezquitas, escuelas, palacios, etc. Pero ese mundo es ajeno a nuestros protagonistas, que simplemente sufrirán las consecuencias de su caída (el Narrador puede investigar más sobre este Imperio y los pueblos y etnias que lo componían, pero no es relevante, ya se verá por qué.)

El arquetipo de personaje de esta partida será el siguiente:

Negro Fulaní (o Negra Fulaní)

Habitante de la aldea en la región de Faranah. Puede ser tanto un pastor, un cazador, una negra que cuida la casa y cultiva la tierra, el viejo de la aldea, un mocoso de pocos años o cualquier otra cosa verosímil.

- **Habilidades:** *Rastrear*, *Sigilo*, *Supervivencia*, *Idioma (Fulfulde)*, una habilidad de armas libre a elegir (teniendo en cuenta sus restricciones) y otras cinco habilidades libres (también teniendo en cuenta sus restricciones).
- **Obligatorio:** Desventaja *Mestizaje (Negro)*.
- **Restricciones*:** Sólo puede elegir habilidades de armas entre *A. Pesadas (Macana)*, *Arco*, *Honda*, *A. Asta (Lanza indígena)*, *Cerbatana* y *Boleadora*. Tampoco puede escoger las habilidades de: *Cabalgar*, *Juegos de Azar*, *Abrir Cerraduras*, *Habla de Germanía*, *Latines*, *Leyes*, *Marinería*, *Artillería*, *Capa*, *Pirotecnia*, *Recarga*, *Látigo* o *Habla Marinera*.

- **Ventajas recomendadas:** *Puntería*, *Sentidos Desarrollados*, *Agilidad*.
- **Desventajas recomendadas:** *Primitivismo**.

(*: Estas restricciones van asociadas a la desventaja de *Primitivismo*, que habrán de escoger los miembros de la tribu que no hayan tenido contacto alguno con los musulmanes o los fulanes islamizados, lo que queda a criterio del Narrador).

Una vez hechos los personajes, solo queda darles la bienvenida al infierno de este mundo. El Narrador debería advertir, ante todo, que es muy posible que la mayoría de sus personajes no lleguen vivos al final de la partida. Será mejor que no les tomen mucho cariño...

Capítulo I: Tembakounda (1591)

Un día apacible en la aldea. Los espíritus de los antepasados acompañan el quehacer diario en el poblado junto al riachuelo. Los hombres pescan, cazan o haraganean mientras las mujeres, arrodilladas frente a la piedra de molino, dedican las primeras horas del día a la tarea de moler el grano para el pan que todos comerán luego, una vez horneado. Los chiquillos, descalzos y desnudos, corretean jugando por las calles, mientras los mayores, madrugadores, les ven jugar con una mezcla de nostalgia y cariño con sus ojos cansados y la piel arrugada, protegidos del sol por la techumbre de hojas de palma que cubre la chozas.

El personaje se encuentra realizando su actividad, despreocupadamente. El Narrador puede describirla en menor o mayor grado, depende de si tiene más o menos ganas de pasar a lo “importante”.

De repente, un hombre desnudo y sangrante entra corriendo en el pueblo, lamentándose con gemidos muy lastimeros, mientras trata de huir de algo que anuncia a toda voz: “¡Guerreros!” La agitación en el poblado será tremenda, y poco podrá hacerse por el hombre, vecino del lugar que salió por la mañana a pastar las cabras: una flecha clavada cerca de su corazón le quitará la vida, descansando eternamente a la sombra de un sicomoro.

Las mujeres intentarán poner a salvo a sus hijos, corriendo hacia el interior del bosque mientras los hombres se aprestan para su más sagrado deber: defender lo suyo. Un grupo de 6D esclavistas islamizados (con armas de fuego, redes, cachiporras, machetes y otras armas) saldrán por todos lados, cerrando la trampa.

Esclavista fulaní

- **Destreza:** 12
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 10
- **Espíritu:** 10
- **Armas:** Espingarda árabe (*Armas de Fuego* 10, distancia 50/90, Daño +3, recargar 6 turnos), red (lanzar con Destreza/2 y proporciona -5 a las acciones del rival que

haya sido alcanzado), machete (12/7), cachiporra (*Garrote* 12).

- **Habilidades:** *Idioma (árabe)* 12, *Orientación* 10, *Supervivencia* 11.
- **Ventajas:** *Sentidos Desarrollados (1)*, *Agilidad*.
- **Desventajas:** *Sanguinario*, *Villano*.

Es previsible que los personajes decidan defenderse hasta el final, pero sería importante que, por pura codicia, los esclavistas le capturaran vivo de la manera que sea. Cuanto más resistan, luego será peor. Hombres, mujeres y niños serán cargados de cadenas en pies, cuello y manos, atados en grupos de dos o tres por un tablón de madera con una obertura para meter la cabeza. El que va delante, guía al resto. Y pobre del que le toque acompañar a un herido, pues deberá esforzarse el doble si no quiere terminar pasado a latigazos o matado, directamente, de un tiro.

Los cadáveres quedarán pudriéndose al sol, al reclamo de las moscas, los heridos graves, rematados, y el jefe de los esclavistas abrirá la marcha, cerciorándose en todo momento de que su “carga” se encuentre en buenas condiciones. Pero ya hablaremos de eso.

Nota: Los personajes deben añadirse indefectiblemente la desventaja de *Esclavitud*, con lo que ello supone.

Capítulo II: El fuerte Elmina

Una mujer yace, muerta, junto al camino por donde deben pasar. En su cara, muestras de horribles llagas, fruto de las picaduras de la temida mosca tsé-tsé, transmisora de la enfermedad del sueño. Era bonita, o así lo parece, antes de morir. El jefe de los esclavistas se gira, preocupado. Los esclavos están cansados y atraviesan el pantanal infestado de moscas. Un olor pútrido ofende sus fosas nasales.

La marcha es larga, y los descansos, pocos. La codicia mueve a los hombres que les guían hacia su nuevo destino. Quieren llegar cuanto antes y cobrar el precio convenido. Aunque, sobre esto, nada saben los pobres infelices encadenados de recua y pinrel. Solo saben que ayer eran libres, y hoy son esclavos. Todos deberán superar una tirada de Espíritu (para evitar enfermar) y otra de Fortaleza, para soportar las penalidades del viaje. Baste decir que el Narrador tiene plena libertad a la hora de “educar” a aquellos esclavos que no caminen al ritmo conveniente, o muestren flaqueza.

Días calurosos y noches de luna llena se suceden en el penoso viaje, internándose después en una angosta jungla, con los peligros que ello supone para la salud de los esclavos. Sea como fuere, transcurridas dos semanas de viaje, todos podrán ver el mar azul, y la siniestra silueta de un castillo blanquecino y algo negruzco alzarse junto a una playa, defendiendo una pequeña ciudad. Naves grandes, mucho más grandes que las barcas de pesca que conocen, están atracadas en el puerto, con sus grandes velas de lona blanca.

Conducidos hasta las puertas del Fuerte Elmina, verán a hombres blancos con bigotes y barbas, armados con arcabuces y alabardas, defienden las murallas y revellines con aspecto aburrido. Hablan un idioma extraño, como extraña es la bandera que hondea en la torre del homenaje de la fortaleza: la bandera real del reino unificado de España y Portugal.

Conducidos hasta una gran sala oscura, son desencadenados bajo la atenta mirada de los guardias portugueses, que matarán al primero que muestre signos de rebelión (y estaría bien darles a los jugadores algún ejemplo, para que se lo pensarán a la hora de hacer alguna tontería). Mientras, el jefe de los esclavos habla en el palco de la terraza superior, con un hombre sentado bajo un toldo, con una mesa de madera de caoba, que bebe algo en una copa de plata.

—¡Vamosh, bashtardos! —les gritan en portugués, empujándoles.

Los hombres serán separados de las mujeres, y estas de los niños. Cada cual irá a una sala diferente, y a cual más tétrica. Se trata de habitáculos relativamente pequeños, oscuros, sin ventanas, donde se hacinan cientos de almas, algunas de ellas enfermas o esqueléticas. Las paredes, totalmente cubiertas por una capa negruzca, destilan un olor a orín, mierda, sudor y suciedad (tirada de Espíritu para no vomitar). En la pared, hay escrito algo en árabe, sin duda con uñas humanas, que leerá quien pueda: “Alah es misericordioso”.

Pasarán tres días, y ya van siete sin comer absolutamente nada, y el hambre hará rugir sus tripas (los jugadores deberán superar una tirada de Fortaleza: si la fallan, tendrán un -2 a todas sus acciones hasta que no coman un mínimo). Entonces, el tedio del lugar, la atmósfera oscura, los llantos y las historias tristes (las mujeres no oirán llorar a sus niños, pero se angustiarán pensando en ellos), seguidos de intentos de suicidio, darán paso a la apertura de la puerta de la celda. Entrará en ella un portugués con un pañuelo en la nariz, señalando a varios de ellos (los personajes y alguno más), que serán conducidos por los soldados hasta el patio tras ser nuevamente encadenados en el pasillo, de manos y pies.

Saldrán del fuerte, para su sorpresa, dirigiéndose al embarcadero de uno de esos monstruos de madera con velas (un filibote español, para ser exactos). Fuertemente escoltados, llegarán a la cubierta del buque, donde un fraile les bendecirá, bautizándoles con algún nombre apuntado en el rol de abordó (abundarán nombres de santos, Juan, Martín, Alonso, Estéban, etc. Los apellidos serán de lo más curioso, diseñados sobre la marcha fijándose en algo destacable del negro en cuestión: “Juan el Patricorto”, “María Marfil”). Densencadenados nuevamente, uno de ellos intentará huir, siendo abatido de un pistoletazo. Las mujeres chillarán por ello, y los hombres temblarán de rabia e indignación.

Serán conducidos al interior del buque, a una cubierta baja y de poca altura, donde serán encadenados, sentados, de pies y manos, y posteriormente alimentados (al fin), con un puñado de gachas que recogerán con la propia mano, lengua, boca o lo que sea menester, se caiga el plato comunal al suelo o circule de mano en mano. El infierno solo ha comenzado.

Capítulo III: El mercado de La Habana

El viaje en el buque es aún peor que la travesía por tierra. De seiscientos embarcados, más de trescientos perecen a causa del hambre y la enfermedad (tirada de Fortaleza para evitar perder D6 puntos de Fortaleza por la travesía). La comida es poca, y deben pelear por ella de forma vergonzosa. Un hombre llora, preguntando por qué se hacen eso unos a otros. Pero el ansia de sobrevivir es aún más fuerte que la compasión.

Hacinados y con la espalda mal apoyada, los que hay mueren de puro cansancio, incapaces de soportar la travesía.

Ciertos días, las mujeres que demuestran “buen comportamiento” son subidas a cubierta, donde bailan y cohabitan con la marinería a cambio de comida y un mejor trato. Los hombres que griten demasiado, se quejen demasiado o miren mal a un blanco, serán azotados hasta la muerte, o algo cercano a ella. Los que mueren son lanzados al mar, encadenados y con un peso, y pobres de los que tengan muchos muertos o enfermos en el “lote” en el que están encadenados, pues serán lanzados al mar vivos, sin escapatoria, muriendo ahogados.

Tras este infierno, el buque arribará a puerto, y los esclavos serán guiados por un camino pedregoso hasta un fuerte costero. Ese día, se les alimentará mejor con carne y harina de mandioca, y serán reunidos en el patio de armas de la fortaleza, fuertemente custodiados por arcabuceros y alabarderos. Serán untados con grasa, que hará brillar sus cuerpos desnudos o cubiertos por el sucio taparrabos (el único recuerdo de su tierra) al sol del mediodía. Entonces, comienza la venta.

Asomados desde lo alto de la muralla, que hace las veces de palco, damas y caballeros con trajes cerrados hasta el cuello, golillas de encaje, parlotas, capas y encajes de Flandes, mirarán a los esclavos, cerrando tratos con el mercader. Serán analizados a petición del comprador, tanto en dentición, musculatura como estado de genitales, y otras perversiones (a cargo del Narrador, por supuesto). Un hombre mostrará interés por esos esclavos, un tipo pálido de aspecto ratonil junto a un hombre regordete con aspecto de hidalgo, lagarto de Santiago en la ropilla negra, ojos vivos y casi febriles. Serán vendidos a ese hombre, un tal Jerónimo de Moscoso, y conducidos encadenados a su presencia, y a la de su capataz y esbirros.

Jerónimo de Moscoso y Tui

Encomendero cubano

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 14
- **Ventajas:** *Encomienda* (6), *Nobleza* (2)
- **Desventajas:** *Pecadillos* (3), *Lujuria*, *Problemas de peso* (1, *Gordo*), *Impulsivo* (2)
- **Habilidades:** *Comerciar* (15), *Cabargar* (10), *Intimidación* (11), *Latines* (12), *Esgrima* (10).
- **Armas:** Ropera 10/6 (+2)

Alfonso Martínez del Castillo

Capataz de plantación

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 11
- **Ventajas:** *Rufezno* (1), *Espadachín* (3), *Sentidos desarrollados* (1), *Resistencia física* (2, *resistencia al dolor*).
- **Desventajas:** *Sanguinario* (2), *Mala fama* (2), *Borracho* (3)
- **Habilidades:** *Látigo* 14, *Supervivencia* 11, *Detectar mentiras* 11, *Armas pesadas* 12, *Intimidación* 12, *Liderazgo* 10, *Pelea* 13, *Comerciar* 11.

Capítulo IV: Vida y muerte en Báiamo

El final del viaje de los personajes termina en una extensísima plantación de caña de azúcar en las cercanías de Báiamo, tras un viaje de varios días, relativamente liviano en comparación con lo vivido. Los hombres serán conducidos hasta un cobertizo de secar hojas de tabaco, semiderruido y bastante descorazonador. Las mujeres, por su parte, serán encerradas en otro, pero sacadas al poco después. El señor Moscoso anda buscando manceba, así que se llevará a la más guapa (o a la PJ femenina si la hubiere) para comenzar a educarla en sus nuevos “deberes”.

Pasarán los primeros días, en los que los esclavos tendrán que trabajar, tanto cortando la caña como, por la noche (y es lo más peligroso), echándola al fuego del ingenio (unas grandes calderas en forma de horno cuyas llamas alcanzan una temperatura increíble y muy peligrosa). Deberán superar, pues, dos tiradas (o las que sean pertinentes), de Destreza y Fortaleza, una para soportar los duros días de trabajo en la plantación. Otra tirada de Destreza se requerirá para evitar las dolorosas quemaduras fruto de un descuido o la mala suerte metiendo la caña en el ingenio ardiendo (ver reglas de fuego y quemaduras en la pág. 85 del manual básico).

Pasado un año de duros trabajos, vejaciones, palizas y tortura psicológica (a los seis meses, los negros son obligados a juntarse con una negra, para producir más esclavos, y para evitar suicidios por tristeza excesiva), los personajes sacarán algo provechoso. Aquel que demuestre buen comportamiento o especial ingenio, pasará a servir en casa del encomendero como mozo o bracero, y todos tendrán la posibilidad, a fuerza de oído y látigo, de aprender los rudimentos del español (se realizará una tirada de Ingenio. De sacarse, se adquirirá la habilidad de *Idioma (Español)* a CD-2).

Los episodios propios de la condición de esclavos que tenga a bien el Narrador introducir serán bajo su criterio (escribirlos de forma totalmente detallada se me antoja realmente aberrante).

Capítulo V: Rebelión

Después de hacer sufrir lo indecible a nuestros personajes, toca el justo Némesis. Tras un día especialmente duro y vejante, los esclavos que superen una tirada de Espíritu se despertarán por la noche con unos ruidos. Unos hermanos negros abrirán, silenciosamente, sus cobertizos, repartiendo entre ellos armas sencillas (machetes, palos, cuchillos y cosas así) y hablándoles en su propio idioma. Estos negros van vestidos como los blancos, más o menos, pero hablan vuestro idioma: “vamos, hay trabajo que hacer” os dice el jefe de los mismos, Adama Sekou, un hombre musculoso y de aspecto vivo e inteligente.

Superando una tirada de *Sigilo*, los negros podrán acercarse al cobertizo del capataz, que resistirá bravamente con sus hombres, pero será vencido, muerto y decapitado. Las mujeres chillarán, jubilosas, pero despertarán a la casa, donde saldrán el resto de guardias y el encomendero querrá huir, a caballo, no sin antes ser malherido por el disparo del arcabuz de Sekou o la herida de algún personajes. El resto de hombres serán matados, tanto si son blancos como mestizos. La excepción se hará con los indios, que serán liberados por ser hermanos de sufrimiento. Las mujeres, me olvidé decir (y entre ellas el ama de llaves), violadas y degolladas de oreja a oreja.

Después, los supervivientes se replegarán a la selva.

Hombre del capataz / Criado de la plantación

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 11
- **Armas:** Arcabuz +4 (10), Daga +1 (11/5), Machete (12/6).

Adama Sekou / El negro Miguel

Líder del Quilombo de Manzanillo

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 10
- **Ventajas:** *Letrado* (2), *Resistencia física* (2), *Resistencia al dolor*, *Sentidos desarrollados*.
- **Desventajas:** *Sanguinario* (2), *Mala fama* (2), *Borracho* (3)
- **Habilidades:** *Nadar* 14, *Supervivencia* 11, *Detectar mentiras* 12, *Comercio* 10, *Armas pesadas* 16/8, *Intimidación* 12, *Liderazgo* 11, *Pelea* 12, *Armas de fuego* 12, *Trepar* 14.

Capítulo VI: El precio de la libertad

El Quilombo de Manzanillo es lo más parecido al cielo, según cuenta Sekou. Un pueblo de libertad, donde los hermanos y hermanas viven, defendiéndose los unos a los otros de los blancos y comerciando con los blancos extranjeros la carne salada de cerdo y otros productos.

Sin embargo, lo más importante para los jugadores no son las charlas junto al fuego con Sekou y sus hombres, sino las miradas inquietas que echa, de vez en cuando, hacia atrás. Voces lejanas en español, ladridos de perros y paso apretado. En efecto, los están cazando, poco a poco. Faltan dos días para llegar al Quilombo, y Sekou mandó a unos cuantos adelantarse a por refuerzos.

Sin embargo, los españoles, enfurecidos por la muerte del encomendero Moscoso (que llegó a tiempo para avisar a un encomendero vecino antes de morir), han desplegado muchos hombres para encontrar y matar a los cimarrones (consulta en el Bestiario del dossier americano de este número las estadísticas del arcabucero, rodlero y perro de guerra). ¿Conseguirán los jugadores sobrevivir, o pagarán con su sangre el precio de la libertad?

Don Félix Mendoza Villaescusa

Capitán de infantería, esclavista al cargo de la "caza"

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 13
- **Ventajas:** *Sentidos desarrollados* (1), *Espadachín* (3), *Fuerza de voluntad* (2)
- **Desventajas:** *Sanguinario* (2), *Mala fama* (2), *Lealtad* (2, *al gobernador de Cuba*)
- **Habilidades:** *Supervivencia* 12, *Rastrear* 11, *Armas pesadas* 13, *Esgrima* 14, *Liderazgo* 12, *Pelea* 13, *Armas de fuego* 13, *Nadar* 12, *Milicia* 13, *Recargar* 12, *Táctica* 11.
- **Armas:** Arcabuz +4 (13), Ropera +3 (14/11), Pistola +1 (12).

