

EL ALBATROS

Por Jano.

Aventura pensada para un grupo de cuatro a seis jugadores hábiles tanto en el uso del acero como en el del cerebro, pues, además de varios combates más bien difíciles, nuestros jugadores tendrán que afrontar una investigación larga y bastante complicada.

Recomendamos a los Narradores novatos que afinen sus habilidades con alguna otra aventura más sencilla antes de lanzarse con ésta, pues, si la investigación es complicada de jugar, mucho más aún lo es de arbitrar.

Compás, o en Triana, decídanlo voacedes, aunque nosotros nos inclinamos por la primera opción— y que está, como todos en estos días de mediados del mes de mayo, atiborrado de marineros que apuran sus últimos días antes de embarcar, contrabandistas a la caza de un último encargo y buscavidas en general haciendo honor al sustantivo que los define. Sin más preámbulo, nuestro grupo de aventureros es abordado por un individuo de tez morena y extremadamente delgado, de aspecto tan patibulario como el de cualquier otro de los parroquianos, que usa prolijamente del habla de germanía y dice responder al sobrenombre de "Hueso".

Se dice en los Mentideros

- Que menuda algarada tienen montada los eclesiásticos de toda Sevilla desde que les impusieron tributo sobre la sal, que hasta se escurren de confesar y dar misas, tanto que por no dar no dan ni extremaunciones. Para esto último, precisamente, tuvo que recurrir uno que yo conozco, anteayer mismo, a sobornar al cura con unas caricias de boca de arcabuz en el cogote, pues ya veía él cómo su pobre hermano, al que no le quedaba ni el tiempo de un rosario, se iba al otro mundo con todo el lastre de sus pecados tirando de él en ya saben vuestras mercedes qué dirección.
- Así que con esto, con lo de los Alumbrados y con los rumores de regia visita a la ciudad para el año que viene, dicen que lo primero que hizo el nuevo asistente Don Fernando Ramírez Fariñas al recibir noticia de su nombramiento fue mandar a buscar, a Génova nada menos, al más reputado experto en dolores de cabeza de toda la Cristiandad, el docto Licenciado Aspirino Adulti, que debe estar ya de camino para aquestos lares.
- Y hablando de viajes, disimulen vuestras mercedes que me ausente hoy antes que de costumbre, que parte la Flota hacia Indias dentro de sólo diez días y tengo aún carretadas de asuntos que resolver...

Capítulo I: El Carro

Un Encargo Sencillo

Los personajes se encuentran, como el lector habrá ya advertido, en la ciudad de Sevilla —para cuyos conocimientos y detalles remitimos desde ahora mismo al excelso dossier publicado en el número anterior de esta misma gaceta—, trasegando unos vinos en un tugurio conocido, a falta de mejor nombre, por el de su propietario, a quien los parroquianos conocen como "El Martillo" debido a su pasado como clavador de obra, del que aún conserva como recuerdo, colgado tras la barra, un hermoso martillo pilón al que todavía encuentra de vez en cuando alguna utilidad. *El Garito del Martillo* es uno de los muchos que pueden encontrarse por todo el Arenal —o en el

El Hueso

Tan acertado mote le viene a este extremeño, como se hace evidente desde el primer momento, de su menguadísima complexión, pues es en verdad un auténtico saco de huesos. Opera ahora mismo como reclutador para una discreta sociedad comercial sobre la que luego tendremos tiempo de hablar un poco más —refiriéndonos a ella, igual que hacen sus integrantes, sólo como La Sociedad—, y de la que él no dirá una palabra, para un encargo puntual y muy bien pagado, a realizar durante varios días a partir de pasado mañana. El trabajo consiste en conducir un carro cargado de mercaderías varias desde un punto acordado en las afueras de la ciudad, hasta donde lo conducirá el propio Hueso con un compañero, quienes se encargarán de salir discretamente del casco urbano, hasta una escondida cala situada no muy lejos de Sanlúcar de Barrameda, conocidísimo fondeadero de la Flota de Indias. Al entregarles el carro, si aceptan el trabajo, les darán también un mapa con instrucciones precisas. Es fundamental, por lo tanto, que alguno de los personajes sepa leer. Aunque sea un poco. Una vez lleguen a su destino, los personajes deben supervisar el embarque de la mercancía a bordo de una pequeña chalupa que, a partir de ese momento, se hará cargo de todo.

Aunque nadie debería decir nada al respecto, la carga es, obviamente, contrabando destinado a embarcar en algún transporte rumbo a Las Indias. Si alguno de los jugadores pretende inquirir sobre el tema, el narrador debería permitir a los jugadores una tirada de Ingenio, para que sus personajes caigan en la cuenta sin necesidad de preguntas y sin quedar por tanto como unos pardillos, aún en el caso de que ninguno de ellos disponga de la ventaja *Sentido común*.

Según el Hueso, el riesgo de la operación es moderado. Los personajes no seguirán directamente la ruta del río, por estar en estos días excesivamente concurrida, sino que darán un pequeño rodeo siguiendo una ruta prevista. Sólo deben andar advertidos ante la posibilidad de cruzarse con alguna patrulla de la Santa Hermandad, saturada estos días por la frenética actividad de los centenares de contrabandistas de la región, y tal vez por algún que otro asalto bandolero. Los que pagan lo hacen, obviamente, con la intención de que los que cobran, o sea los PJs, enfrenten como sea necesario cualquiera de estas adversidades a fin de que el cargamento llegue intacto a su embarque. Entre las últimas indicaciones del Hueso se encuentran las claves para, una vez lleguen a la cala, puedan dar con la chalupa correcta: el grupo

llevará consigo una linterna cubierta que deberán descubrir siete veces cuando estén dispuestos para la descarga. Desde la embarcación recibirán como respuesta un único destello, efectuado por sus tripulantes con una linterna de similares características. El santo y seña verbal, una segunda medida de seguridad, será la frase "Ave María purísima", a la que los personajes deben contestar "de Inmaculada Concepción". Una vez finalizado el trabajo, y de vuelta en Sevilla, los personajes entregarán un recibo por la mercancía —que debe firmar en su momento el patrón de la chalupa—, y recibirán a cambio cinco ducados de oro (quinientos reales) que podrán repartirse como ellos quieran. Ni se les concederá adelanto alguno ni servirá de nada una tirada de *Regateo*. Las condiciones del trato son generosas, pero absolutamente inflexibles para todos, incluyendo al Hueso. Puede que los personajes —o los jugadores— piensen que esto es extraño. Y de hecho lo es. Pero el Narrador haría bien en dejar a sus muchachos con todas sus dudas, porque lo cierto es que a esta misteriosa Sociedad se le dan una higa las consideraciones de sus agentes.

Y para aquellos Narradores sorprendidos por los enrevesados procedimientos para la descarga, aclaramos lo siguiente: en primer lugar, para cualquiera familiarizado con el contrabando en esta región y estas fechas, es bastante razonable suponer que, la misma noche y en la misma cala, podría haber más de una e incluso más de dos embarcaciones ocupadas en parecidos menesteres. Así, todos los contrabandistas de la zona acostumbran a utilizar contraseñas más o menos complicadas, para evitar que unos y otros grupos yerren al encontrarse. Ésta es la explicación que podría dar el Hueso a cualquier personaje preguntón. Pero hay también otros motivos, que ni el Hueso ni ningún otro de los directamente implicados en la operación conoce, para que los destellos sean precisamente siete y uno, y no otra secuencia cualquiera. Y es que siete son los brazos de la Menoráh, el famoso candelabro símbolo del judaísmo, para un solo Dios verdadero. Pero no nos adelantemos, que además la aventura tampoco va de herejías...

El Hueso

Un tercero.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Espada Corta (12/6, +2) y Pistola (12, +1)
- **Habilidades:** *Callejeo* 12; *Charlatanería* 12; *Comerciar* 14; *Juegos de azar:* 12; *Ratear* 11.
- **Ventajas:** *Agilidad*
- **Desventajas:** *Villano, Fealdad*

El Camino hacia la Costa

Si los personajes aceptan el trabajo, que es lo que se supone que harán, acordarán el encuentro con el Hueso para dos días después, a la hora prima —a primera hora de la mañana—. El punto de reunión es un promontorio coronado por un par de enormes piedras y un solitario olivo de gran tamaño, situado un par de kilómetros al oeste de Sevilla, siguiendo la ruta del

Algarve. El lugar es inconfundible. De acuerdo a lo acordado, el Hueso y un compañero se presentarán en dicho lugar y a la dicha hora, llevando consigo tanto el carro como el canuto de piel sellado con lacre que contiene mapa e instrucciones. Los personajes de los jugadores llevarán, por su parte, tantos caballos como miembros haya en el grupo. Si no disponen de montura propia, y lo declararon así en la primera reunión, La Sociedad, a través del propio Hueso, les proporcionará los necesarios la tarde anterior a la cita, alquilados en un establecimiento sin relación alguna con los patrones y previa firma, por parte de los jugadores que los hayan necesitado, de un recibo justificativo.

A no ser que los jugadores deseen hacer algo antes del día del encuentro, como por ejemplo comprar provisiones para cinco días y tal vez unas mantas, todos los sucesos acontecen hasta aquí exactamente de acuerdo a lo planeado. Es decir que, efectivamente, los personajes y el Hueso, con su silencioso compañero, se encuentran en el lugar indicado a primera hora de la mañana del día acordado, en el lugar que ya hemos descrito. Allí, previa firma de algunos recibos más —sí, la Sociedad es muy escrupulosa con todas sus entregas—, los personajes de los jugadores reciben el carro, el mapa, la linterna y todo lo demás, y podrán así ponerse en marcha.

El recorrido total del viaje, incluyendo los recodos del camino, será de unos ciento veinte kilómetros, lo que equivale a unos tres días de marcha con el carro, a buen ritmo. Harán la primera noche en una casa a las afueras del pueblo de Aznalcázar, que distinguirán gracias a un paño rojo que la dicha vivienda tendrá colgado en su puerta principal, y la segunda la pasarán al raso, entre los campos de la zona. La tercera noche, que será de luna nueva, deben alcanzar el punto de entrega de la mercancía, una pequeña cala situada dos kilómetros al sur del pueblo de Torre de la Higuera.

Además de todo lo indicado, y esto es importante, el Hueso entregará a los personajes dos bolsos con dinero —contra la firma de los correspondientes recibos, por supuesto—. Una de ellas contiene cincuenta reales destinados a pagar el hospedaje en Aznalcázar, y la otra, más grande, contiene otros cien, en monedas pequeñas, para comprar el silencio de los lugareños con los que puedan cruzarse por el camino. Según indicaciones del Hueso, el "donativo" habitual es de unos diez reales, cinco arriba o abajo según la calidad del lugareño, y conviene entregárselo a todo aquél con el que se encuentren, que más vale prevenir que lamentar.

Aparte de todo esto es obvio que, si alguien tiene que conducir el carro, no podrá al mismo tiempo montar a caballo. La solución, evidentemente, pasa por atar las monturas necesarias a la trasera del vehículo, lo que permitirá además al grupo disponer de refrescos por si fuera necesario.

El carro en sí, más bien una carreta, es abierto, con tiro de dos mulas y va cargado hasta los topes de bultos varios: cajas, paquetes, fardos, un par de toneles y algunas vasijas grandes de barro. Todos ellos precintados con lacres sellados y cubiertos por una gran lona cuyos nudos han sido también asegurados con grandes pegotes de resina, haciendo unas y otras medidas imposible el que los personajes, o cualquier otro, pueda hurgar inadvertidamente el cargamento.

Una vez solucionado todo esto nuestros intrépidos aventureros podrán, por fin, ponerse en marcha.

El camino, de calidad suficiente para permitir el tránsito de los carros sin graves incidentes —aún en el caso de que ninguno de los personajes disponga de la habilidad correspondiente—, discurre a través de la gran vega que atraviesa el suroeste de

Andalucía, desde la costa hasta la zona de Sevilla. Los principales cultivos de la zona son los cítricos, productos de la huerta y otros de regadío, en la primera parte del recorrido, y los olivos y el trigo más al sur del pueblo de Aznalcázar, hasta llegar a la costa.

Por cada día de viaje, uno de los jugadores deberá tirar un dado para determinar con cuántos lugareños se encuentran en ese tramo, a efecto de contabilizar el gasto de la bolsa destinada a sobornar a los locales. Es probable que a los personajes les llame la atención lo rutinario de todo el procedimiento, pues parece que todo el mundo en la región se beneficia del contrabando. Los campesinos, buhoneros y demás no tienen ningún reparo en extender la mano, para continuar después con sus asuntos como si nada hubiera sucedido. Es opción del narrador "rolear" uno o varios de estos encuentros, y cambiar ligeramente las condiciones habituales de los "donativos" de la manera que prefiera. También puede, por ejemplo, obligar a los jugadores a repetir la tirada en caso de que el resultado haya sido seis, con el propósito evidente de esquilmar a los muchachos tanto como sea posible.

Por supuesto, todos los locales conocen perfectamente la región y todos sus caminos, así como las rutas más habituales de los contrabandistas. Por ello, si los jugadores optaran por mostrarse tacaños, pueden estar seguros de que serán prontamente denunciados ante la Santa Hermandad, justificando un encuentro que de todas formas no van a poder evitar.

Aznalcázar

El paso por el pueblo no tiene por qué suponer ninguna dificultad. A no ser, claro, que los Narradores estimen otra cosa como oportuna. Efectivamente, la casa indicada puede localizarse con facilidad gracias a la seña convenida, unos centenares de metros antes de llegar al pueblo. Es una típica vivienda de campesinos relativamente acomodados, con paredes de adobe y cal, y techo de paja. Una construcción adosada a su parte posterior hace las veces de establo, granero, y alojamiento y cochera para contrabandistas, y también se dispone de un pequeño cercado para cerdos, pollos y gallinas, pozo propio y un pequeño huerto apto para abastecer a una familia, en el que hay también algunos naranjos.

A los personajes sin duda les llamará también la atención el hecho de que la mayoría de las casas con las que se han cruzado en esta zona exhiben en sus puertas diversos elementos que sólo pueden ser interpretados como señales equivalentes a la del pañuelo rojo que buscaban ellos, destinadas a llamar la atención de otros grupos de contrabandistas: una rama de olivo en esta, un cráneo de perro en aquella, una ristra de cebollas en la de más allá, etcétera.

Pero volviendo a la casa que a nosotros nos interesa, indicamos que el propietario es un tal Marcial —no dirá apellido—, que vive allí junto con su mujer y cinco de sus siete hijos y exigirá, antes de alojar al grupo, el religioso pago por adelantado de los cincuenta reales convenidos. El Narrador es libre de aderezar la estancia con una partida de cartas con Marcial, una hija moza de buen ver y seductor aleteo de pestañas, una esposa casquivana, o un hijo hambriento de aventura y dispuesto a fundir a nuestros rudos espadachines a preguntas. En cualquier caso, y a no ser que la cosa termine en imprevisible carnicería, que uno nunca sabe cuando juega roles, indicamos que los personajes cenarán, cortesía de la casa, buenas raciones de cecina, queso de cabra, pan y mermelada de naranja, regado todo ello con un poco de tinto de regular calidad. El forraje para

los animales va también incluido en el servicio. Dormirán junto al carro, en el establo, y partirán, por lo que atañe a quien esto escribe, a primera hora de la mañana sin mayor novedad.

Bandoleros

Efectivamente, en algún punto del camino que cada Narrador puede escoger como mejor considere, nuestros aventureros podrían verse envueltos en dificultades. Y es que la peligrosa banda de Teodoro "El Balas" merodea la región en busca de presas.

Los bandoleros se encontrarán apostados y bien ocultos en el interior de una pequeña arboleda situada a la vera del camino. Al acercarse, todos los jugadores tendrán derecho a una tirada de *Voluntad* para calibrar su estado de alerta. Virtudes como *Fuerza de Voluntad* harían que esta primera tirada fuese automáticamente superada. Todos los que dispongan de una virtud aplicable, o pasen la tirada, tendrán derecho a una segunda tirada de *Táctica* y, si alguno la saca, podrá evaluar desde lejos la arboleda como lo que es: un lugar perfecto para una emboscada, y tomar algún tipo de medida preventiva. Por ejemplo, hacer que alguno de los PJs se adelante a explorar. En este caso, el jugador de vanguardia tendría derecho a una tirada de *Espíritu* para detectar a los emboscados antes de meterse de lleno en la boca del lobo. Esta misma tirada puede ser efectuada por cada miembro del grupo caso de que hubieran fallado las anteriores y se acercaran juntos a la arboleda, pero en este caso tendrían automáticamente un seis en uno de los dados, convirtiendo la tirada en *difícil*.

En cuanto al grupo de Teodoro "El Balas" conviene indicar que no atacarán a un miembro del grupo si no pueden atacarlos a todos, puesto que no disponen de caballos para todos y no pueden, por tanto, afrontar la persecución de un grupo que sí los tiene. Así, en caso de que sorprendieran al explorador, no le dispararían, sino que le amenazarían con hacerlo si no anima a sus compañeros a continuar tranquilamente la marcha hacia la arboleda —y a partir de ahí ya verá el Narrador cómo resuelve, en base a las acciones del jugador—. Otra posibilidad es que, de una forma u otra, los personajes consigan advertir el peligro antes de llegar a él, y rehuyan el acercamiento. En tal caso, El Balas y su gente aguardarán con obligada paciencia hasta que suene la campana de la iglesia del pueblo cercano. Si para entonces los jugadores no se han decidido al enfrentamiento, los bandoleros renunciarán a esta presa, que además les espanta otras posibles, y se retirarán visiblemente y sin trampas. Ya llegará algún otro, y quizás no sea tan precavido.

En el caso de que el grupo de los jugadores caiga de lleno en la trampa, El Balas es hombre razonable y tratará de que sus oponentes se rindan sin hacerles correr la sangre por el lado malo de la piel, que es el que está a la vista. Pero si el grupo en su conjunto se da cuenta de lo que sucede encontrándose a distancia de tiro de arcabuz, o son sus integrantes de los que andan todo el día con las herramientas de matar a punto, El Balas no se andará con contemplaciones y se enfrentará con su presa a sangre y fuego, con todas las ventajas tácticas a su favor: su grupo está a cubierto y preparado, sus armas de fuego apuntadas desde rato ha (con los bonos correspondientes), y puede que cuenten también con modificadores positivos debido a la sorpresa. Y recuérdese además que el camino ha supuesto para los jugadores un avance por completo a la descubierta, y por eso ellos no tienen, fuera de la arboleda, nada que los proteja de la lluvia de plomo que se avecina, aparte de la carreta y sus propios caballos.

Teodoro "El Balas"

Estratego del bandidaje.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Arcabuz de pedernal (12, +3), dos pistolas (12, +0), Espada pesada (14/7, +4) y Broquel (12)
- **Habilidades:** *Táctica* 13; *Liderazgo* 12; *Sigilo* 10
- **Ventajas:** *Puntería* (ya contada para los niveles en armas), *Espadachín*, *Escuela de esgrima* (*Espada de filo* y *Broquel*).
- **Desventajas:** *Edad* (*Vejez*), *Codicioso*.
- **Protecciones:** Camisa acolchada, colete de cuero, botas, guantes.
- **Maniobras de esgrima:** *Antuvión*, *Tajo*, *Blitz Meyer*, *Posta di falcone*, *Cut* y *Mustacchio*.

Bandoleros (4)

Tan parecidos que se dirían hermanos.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Carabinas de pedernal (11, +3) y Espadas cortas (12/6, +2)
- **Habilidades:** *Trepar* 11; *Sigilo* 12
- **Desventajas:** *Villanos* y *Costumbres odiosas* varias.
- **Protecciones:** Colete de cuero.

Recuérdese que todos ellos reciben un bono de +3 a su primer disparo.

La Cala junto a Torre de la Higuera

Después de una tranquila noche al raso entre campos de trigo y olivares, y de un tercer día de marcha, a la caída de la tarde de dicho día nuestros contrabandistas en funciones llegan por fin a Torre de la Higuera. Se trata de una aldea bastante pequeña, construida en torno a una de las varias torres de vigilancia erigidas a lo largo de toda esta costa tanto con fines defensivos como para prevenir de la llegada de la Flota de Indias. Los habitantes de la localidad viven principalmente del cultivo de los campos circundantes, del abastecimiento a las otras torres cercanas, y del contrabando. El camino que lleva a la cala aparece señalado en el mapa de los personajes, y discurre, más o menos en paralelo a la casi virgen línea de costa, hasta llegar a un pequeño bosquecillo situado, como ya se apuntó antes, unos dos kilómetros en dirección sur. El camino continúa dejando la costa y el pequeño bosque a la derecha, pero los personajes deberán abandonarlo en este punto para atravesar la arboleda y alcanzar así la cala. Se sugiere a los Narradores enfatizar la descripción del momento, con los aventureros a caballo y, de fondo, la espectacular puesta de sol sobre el mar. En cuanto al bosquecillo,

es el único tramo del camino en el que se requerirán tiradas de *Conducir carro*, que serán además a dificultad *difícil* debido al terreno que, a pesar de estar relativamente cubierto de vegetación, es básicamente arena de playa. Y recordemos también que la de hoy es noche sin luna. Por cada dos personajes que ayuden empujando el carro, la dificultad de la operación bajará un grado, pero sólo hasta dificultad *fácil*. En caso de fallo, una de las ruedas quedará atrapada en una depresión del suelo, con lo que serán necesarias nuevas tiradas, a dificultad *muy difícil*, para hacerla salir de allí. En este caso, la ayuda al carro no podrá rebajar la dificultad de la tirada más allá de *normal*, pero también podrían intentarse tiradas de *Maña* para improvisar algún tipo de rampa que ayudase a la rueda a salir del socavón, lo que permitiría disminuir la dificultad de la maniobra hasta hacerla *fácil*, si la tirada de *Maña* es un éxito, o *muy fácil*, si es un crítico. En cualquier caso, cada fallo al intentar desatascar la rueda de la arena aumentará un grado la dificultad de la tirada de *Conducir carro*. Y en caso de pifia, ya sea en la primera o en posteriores tiradas, el carro volcará y una parte de la mercancía —la contenida en tinajas, que contienen vinos y aceites de la mejor calidad— se perderá irremisiblemente, junto a muchos de los precintos, reduciendo drásticamente la cuantía de los honorarios acordados anteriormente con el Hueso.

Adelantamos ya que, además de las tiradas necesarias para atravesar el bosquecillo, será necesario repetir la operación, y las correspondientes tiradas y demás procedimientos, para introducir la carreta en la playa. Caso de que los personajes optaran por reducir riesgos no llevando el carro hasta la arena, invitamos a los Narradores a utilizar todos los elementos que a continuación describiremos para perjudicar tanto como sea posible las intenciones de tan poco arrojados aventureros. Para empezar, es muy probable que los marineros de la chalupa pongan reparos a tener que realizar una docena de viajes a través de treinta metros de arena de playa, cargados como mulas y bajo el fuego enemigo.

Pero volvamos al presente, pardiez, que las dificultades de nuestros muchachos sólo acaban de empezar.

Al llegar a la cala, que es pequeña y con forma de gajo de naranja, y está flanqueada por sendos espigones rocosos de origen natural, los PJs tendrán derecho a una tirada de *Espíritu* para advertir que no están solos allí. Efectivamente, en el otro extremo de la playa otro grupo de extraperlistas, con sus caballos y su correspondiente carro, se esconde entre la vegetación en espera de la llegada de su propia chalupa. Obviamente, nada obliga al astuto Narrador a presentar la información como ahora la está leyendo. Sólo debe indicar que hay "alguien" al otro lado de la cala que trata de permanecer oculto. Dependiendo de las acciones de los jugadores, y de sus tiradas, el encuentro podría tornarse amistoso, inocuo, o decididamente hostil, desencadenando tal vez una absurda batalla entre dos grupos de hombres con intereses paralelos que podrían muy bien haber ido cada uno a lo suyo, o incluso ayudarse. Recordemos que ya se previno a los jugadores de que esto podía pasar. Y apuntamos también que, si el tránsito de la carreta por el bosquecillo se torna hercúleo trabajo, podrían ser los contrabandistas quienes descubrieran a los personajes de nuestros jugadores, y no al revés, circunstancia que cada Narrador debe administrar según su humor y su grado personal de vileza, que estimamos en general elevado.

Caso de que el encuentro con los contrabandistas se resuelva finalmente de manera pacífica, la primera chalupa en llegar será, obviamente, la de los PNJs. O sea, la que esperan los otros contrabandistas. Como es de suponer que nadie querrá

descubrir su posición innecesariamente, animamos a los Narradores a elevar el nivel de tensión de la escena hasta que se decida quién va a ser el primero en lanzar sus señales luminosas. Pero finalmente, y como hemos dicho, esta primera chalupa es la que esperan los contrabandistas, y más temprano que tarde todos los implicados se darán cuenta de ello. Así que los PJs verán cómo, con grandes dificultades, el grupo de extraperlistas se esfuerza por sacar su carro del bosquecillo y llevarlo hasta la playa mientras, aparejada con una única vela latina de color negro, la embarcación que estaban esperando se aproxima a la playa para quedar varada. Sería un buen momento para que los jugadores se decidan a echar una mano, porque dentro de un rato serán ellos quienes la necesiten.

La Santa Hermandad

A alguien tienen que atrapar de vez en cuando, y esta vez, por supuesto, le ha tocado a nuestros muchachos. Cada Narrador debe decidir el momento exacto en el que aparecerán. Podría ser durante el combate, si es que llega a producirse, entre los personajes de los jugadores y los contrabandistas. O quizás cuando llegue por fin la chalupa que esperan nuestros aventureros, que será más o menos cuando los otros contrabandistas estén terminando su descarga. En este caso, de las anteriores acciones de los jugadores dependerá que los contrabandistas pongan pies en polvorosa o se queden en cambio a ayudar a sus personajes contra el enemigo común. Y también pudiera ser que los hombres de la Santa Hermandad lleguen durante la descarga de la carreta que los PJs han traído hasta aquí, cuando los otros contrabandistas se hayan ya marchado. En cualquier caso, conviene recordar que ninguna embarcación se acercará a la playa si en ésta se disputa un combate abierto entre hombres desconocidos e imposibles de identificar. Mucho menos si una de las facciones grita cosas del estilo de "¡Favor a la Santa Hermandad!", u otras parecidas.

Por lo demás, aclaramos que los alguaciles de la Santa Hermandad son profesionales duros y competentes, no matachines de tres al cuarto, y como tal deben comportarse. El capitán y dos de los alguaciles irrumpirán en la cala desde el bosquecillo, lanza en ristre y a todo el galope de sus caballos, gritando "¡Favor al Rey! ¡Ténganse a la Santa Hermandad!", etcétera, etcétera, mientras sus dos compañeros permanecen apostados en ambos extremos del bosquecillo, con todas las armas de fuego del grupo, disparando hasta agotar sus cargas antes de unirse al cuerpo a cuerpo. Huelga decir que los gritos son pura fórmula, que ninguno de ellos va a esperar a ver si alguien se rinde antes de comenzar a disparar y alancear.

Por supuesto, los personajes tienen derecho a una tirada de Espíritu para notar movimiento entre los árboles antes de recibir el ataque.

El Jefe Contrabandista

Todo grupo tiene uno.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 15
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Espada pesada (13/7, +5) y Pistola de silla (11, +2).

- **Habilidades:** *Cabalar* 9; *Liderazgo* 11; *Táctica* 10; *Juegos de azar* 12
- **Ventajas:** *Resistencia al dolor*, *Resistencia al alcohol*.
- **Desventajas:** *Calvo*, *Pendientes (2)*, *Intolerante* (odia a la Santa Hermandad... si conviene a la escena), *Jaranero*, *Villano*.
- **Protecciones:** Coletó de cuero.

El Resto de Contrabandistas (3)

Primos hermanos de los bandoleros.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Chafarotes (11/8, +2)
- **Habilidades:** *Conducir carro* 12, o *Cabalar* 10; *Juegos de azar* 10
- **Desventajas:** *Indisciplinados*, *Jaraneros*, *Villanos*.
- **Protecciones:** Camisas acolchadas.

El Capitán de la Santa Hermandad

¿Lo ven vuesasmercedes?

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 14
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Lanza (12/7, +1), Ropera (15/11, +3) y Broquel (14, +1 a la parada por *Iniciativa*). Tiene además un mosquete de pedernal y dos pistolas de silla, que durante la escena estarán en manos de sus subordinados.
- **Habilidades:** *Cabalar* 14; *Liderazgo* 13; *Táctica* 15
- **Ventajas:** *Espadachín*, *Escuela de esgrima (Broquel)*, *Iniciativa*.
- **Desventajas:** *Sanguinario*.
- **Protecciones:** Cota de mallas, camisa acolchada, sombrero, botas, guantes.
- **Maniobras de esgrima:** *Desenvainar*, *A fondo*, *Deslizamiento*, *Tajo de barrido*, *Aumento de número de paradas (nivel 2)*, *Mustacchio*, *Muro de rodela*.

Alguaciles de la Santa Hermandad (4)

Unos profesionales.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Lanza (12/6, +2), Ropera, (12/8, +3), Broquel (10), Armas de fuego (11)
- **Habilidades:** *Cabalar* 12; *Recarga* 11; *Táctica* 12
- **Ventajas:** *Espadachín* y *Escuela de esgrima (Broquel)*.

- **Desventajas:** *Sanguinario.*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, colete de cuero, sombrero, botas, guantes.
- **Maniobras de esgrima:** *Finta, Respuesta, Carga de rodela, Muro de rodela.*

Cada uno de los dos alguaciles apostados debería tener cinco pistolas de silla y un mosquete de pedernal, aunque si algún narrador lo considera excesivo puede reducirlo como crea conveniente.

Marineros

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Chafarotes (12/8, +2)
- **Habilidades:** *Habla marinera* 14; *Marinería* 12; *Nadar* 11; *Trepar* 12.
- **Desventajas:** *Supersticiosos.*
- **Protecciones:** Ninguna.

Hay dos por cada chalupa, y no combatirán si pueden evitarlo. Aunque si deberían contar, si se encuentran en la playa, a la hora del reparto de los plomos disparados. Al menos hasta que puedan ponerse a cubierto, que los de la Santa Hermandad no distinguen una sombra de otra y, ante la incertidumbre, disparan a todo lo que se mueve.

Además, se encuentra a bordo de la chalupa que debe hacerse cargo de la mercancía transportada por los personajes de nuestros jugadores Don Mateo Silva, maestro del *Santa Marta* —mercante portugués propiedad de La Sociedad—, cuyas estadísticas pueden consultarse más adelante, junto a toda la información relativa al *Santa Marta* y su tripulación. La propia chalupa no pertenece, sin embargo, a la organización, y por tanto sus dos marineros, que son agentes libres y propietarios de la embarcación, sólo se consideran subordinados a Don Mateo para lo que afecte directamente a este trabajo. Cargar, trasladar y descargar. Combatir con la Santa Hermandad, por ejemplo, quedaría fuera de las condiciones del trato, y sus reacciones en estas circunstancias dependerán exclusivamente de la voluntad de ambos marineros, que a su vez dependerá de cada Narrador.

Si al final del combate queda suficiente gente viva en el bando que a nosotros nos interesa, y si los marineros no han optado o no han podido optar por tomar las de Villadiego, el trasvase de la carga desde la carreta a la chalupa podrá finalmente llevarse a cabo, con lo que los jugadores pueden dar por finalizado el trabajo. Pero deberían recordar que aún están pendientes de cobro, y también que, para poder ultimar este detalle, Don Mateo tendrá que firmarles —si aún puede firmar— el famoso recibo de marras. Caso de que Don Mateo ya no esté entre nosotros, habrán de ver los propios jugadores cómo se las ingenian para certificar la entrega.

Pero si la cosa ha salido mal, los personajes pueden encontrarse con un carro cargado de productos de lujo que no les pertenecen ni van a poder "colocar" con facilidad, prófugos de la justicia, y seguramente bastante heridos. Así concluiría entonces la presente aventura, y sería tiempo para la improvisación o para

crear nuevos personajes para probar con la siguiente. No obstante nosotros tenemos fe en que la situación se haya resuelto razonablemente a favor de nuestros aventureros, porque esta aventura apenas acaba de comenzar. Prosigamos pues.

Asumiendo entonces que las cosas han salido medianamente bien, nuestros valientes muchachos regresan victoriosos a Sevilla. Con suerte, tras correrse una buena juerga en Torre de la Higuera con sus nuevos amigos contrabandistas pues, si el lector ha estado atento, habrá notado que todos ellos padecían el defecto *Jaranero*. La vuelta les llevará otros tres días, y no vemos motivo para complicarla con más encuentros, por lo que directamente nos llegamos hasta el *Garito del Martillo*, donde el grupo podrá reencontrarse con El Hueso para hacerle entrega del dichoso recibo y cobrar sus honorarios. Una vez resuelto esto con la mayor discreción posible, El Hueso indicará a los personajes que tal vez les convenga quedarse un rato más en el local, que él va ahora mismo a encontrarse con quien contrató para dar la novedad y es posible que regrese dentro de un rato, necesitando de nuevo hombres de hígados para un encargo del que no sabe apenas nada, pero que se promete jugoso.

Nada impide a nuestros jugadores tomar la opción de seguir al Hueso, pero nosotros damos aquí por concluido este primer capítulo.

Conclusión de esta parte y recompensas

- Si los PJs consiguieron entregar la mercancía, justificar dicha entrega y cobrar, 1 PX.
- Si evitaron el riesgo de enfrentarse a los bandoleros, 1PX.
- Si ganaron la confianza de los contrabandistas y consiguieron aliarse con ellos en el combate contra la Santa Hermandad, 1PX.
- Por buenas ideas y/o interpretaciones, 1PX adicional.

Capítulo II: Viaje a las Indias

Otra vez en Sevilla

De acuerdo a lo apuntado, El Hueso retorna finalmente al *Garito del Martillo*, donde confiamos en que aún se encuentren los PJs, al cabo del tiempo de una cena más o menos buena y un par de vinos. Les cita para el día siguiente, a la hora tercia (hacia las diez de la mañana) en el mentidero de la Catedral, indicándoles que las personas que financiaron el anterior trabajo desean conocerles, entre otras cosas para comentarles personalmente las condiciones de una nueva propuesta algo más delicada que la última. Aclaramos que El Hueso no sabe realmente nada del trabajo, y por tanto será imposible sonsacarle adelanto alguno por ningún medio. Aunque no tiene ningún problema en echarse unos vinos y unos dados con los personajes, escuchando sus anécdotas del anterior capítulo y explicándoles —en confianza— que en verdad él no conoce demasiado a quien contrató la empresa, que sólo trabaja para él muy de vez en cuando y siempre para tareas que, piensa, no deben de ser las de mayor importancia. Lo único que puede decir con seguridad es que se trata a todas luces de un mercader, y que el *gachó*, dice, debe de tener un montón de sonante. “Ya verán voacedes mañana la casa que se gasta”, apunta El Hueso.

La Sociedad

Pues así, más o menos resacosos, nuestros personajes y El Hueso, en su última intervención en esta aventura, se encuentran en el citado mentidero cuando el poderoso tañer de las campanas de la Catedral se impone sobre el continuo bullicio del lugar. Tras seguir al extremeño durante unos diez minutos por entre las impresionantes casonas y mansiones del barrio, éste finalmente se detiene junto a una enorme reja de hierro forjado que hace las veces de puerta a una de ellas. Se trata de una gran mansión con muro de piedra de tres metros de alto, con un gran jardín barroco a través del que discurre un amplio camino de grava que lleva desde la reja hasta la casa propiamente dicha, en cuyo frente hay un amplio espacio circular con una gran fuente en el centro. La escultura de dicha fuente representa a una ménade clásica vertiendo agua de un cántaro. La mansión es muy grande y, por supuesto, también de piedra.

Junto a la reja, adosado a la parte interior del muro, hay un pequeño edificio de una sola estancia que da cobijo, sirviendo de despacho y garita, a un enjuto secretario con los dedos y la punta de la nariz manchados de tinta, y a un guardia armado con aspecto de fiero matasiete que no abrirá la boca de no ser necesario. De aquí no se puede pasar portando ningún tipo de arma, circunstancia que será diplomáticamente apuntada por el secretario, un tipo de aspecto ratonil.

Tras dejar las armas de los personajes al cuidado del guardia, el secretario hará sonar una campana colgada en la puerta de la garita —para avisar al servicio de la casa— y conducirá a nuestros aventureros hasta la puerta de la mansión. Allí les aguarda un estirado mayordomo con librea, que tomará posesión de sus sombreros, capas y cualquier otra cosa que los señores tengan a bien entregarle, para guardarlos cuidadosamente en un armario. Acto seguido, los personajes deberán seguirle, a través de imponentes salones y pasillos profusamente decorados, hasta llegar a una pequeña antesala provista de sillones desde la que una puerta de madera maciza y doble batiente da acceso a la Sala del Consejo de la mansión, llamada así por ser donde se reúnen los dos hombres y una mujer que dirigen la rama sevillana de La Sociedad.

Se trata de un amplio salón presidido por una gran mesa de roble e iluminado a esta hora por dos grandes ventanales que dan al jardín, situados ambos en la misma pared. El mayordomo cerrará la puerta sin abandonar la estancia, situándose de pie junto a una pared y ejerciendo desde allí de convidado de piedra durante toda la escena. Frente a los personajes de los jugadores, sentados tras la mesa de roble, se encuentran los tres personajes comentados. El mayor de los dos hombres tendrá unos sesenta años, se sienta en el centro y responde al nombre de Don Ramón. A su derecha se sienta Don Juan, de unos cuarenta y pocos, y a su izquierda Doña Inés, que no debe de llegar a los treinta. Don Ramón y Doña Inés hablan con un ligero acento portugués, mientras que Don Juan parece castellano. Todos ellos muestran un aspecto extremadamente distinguido y Don Ramón, que será el principal interlocutor de la reunión, exhibe además unas formas particularmente exquisitas y amables que no dejan de traslucir su impresionante autoconfianza. Aclaremos, para conocimiento exclusivo de los Narradores, que Doña Inés es hija de Don Ramón y esposa de Don Juan. Que ya se sabe cómo se ponen algunos jugadores al olor de la sardina, especialmente cuando esta viene rebozada en polvo de oro.

Tras las oportunas presentaciones, que será el propio Don Ramón quien inicie —y Don Juan quien registre minuciosamente

en un pliego de papel—, otra vez Don Ramón requerirá de los jugadores el relato pormenorizado de todo lo acontecido en el capítulo I, alabando siempre el arrojo o la prudencia, según la anécdota, de los personajes.

A continuación, y tras rápida consulta visual entre los tres parientes, Doña Inés explicará a los personajes de los jugadores las características generales del próximo trabajo que les tienen reservado. Se trata, básicamente, de viajar hasta las Indias, en concreto a Cartagena, en la provincia de Nueva Granada, para ocuparse de un problema de piratas que viene afectando a sus negocios allí desde hace más de dos años.

Si los personajes parecen dispuestos a aceptar el trabajo, y esperamos que lo parezcan, Don Juan pasará a explicarles a continuación las condiciones económicas del asunto. La recompensa final si concluyen con éxito su misión será de cincuenta ducados de oro por cabeza, de la que cobrarán un diez por ciento —cincuenta reales— en cuanto acepten el encargo, otro veinte por ciento —setenta y cinco reales— cuando desembarquen en Cartagena, y el resto al concluir el trabajo. Si los personajes aluden el tema, Don Juan les explicará que cualquier pieza de equipo que puedan necesitar, como por ejemplo armas de fuego, será facilitada por la propia organización, siempre en la medida de lo posible. Advertimos que en esta negociación sí se permiten intentos de regateo, siendo el máximo a alcanzar de setenta y cinco ducados, aunque no se aceptarán cambios en las cantidades adelantadas. Don Juan, que es quien se ocupa siempre de los aspectos financieros, tiene una habilidad de *Comerciar* de 15, aunque si los personajes se han ganado el favor de Don Ramón podrán contar con un bono a su tirada de +3, que representa la benevolente intervención del mismo en los últimos pasos de la negociación.

Una vez solventados los aspectos pecuniarios del negocio —con las correspondientes anotaciones de Don Juan—, Doña Inés intervendrá de nuevo para facilitar los detalles del mismo. Según informa, la Sociedad a la que ellos representan tiene, entre otras, una sede en Cartagena de Indias. Sede que ha perdido en tres años la inaceptable cantidad de siete cargamentos de perlas, cacao, tabaco y otras valiosas mercancías. Como tanta mala suerte es mucha mala suerte, Doña Inés y sus dos compañeros piensan que allí hay gato encerrado, que alguien de la organización debe de estar filtrando información a los piratas, porque de otra forma no se entiende. Así, el trabajo de los personajes consistirá, como se apuntó antes, en viajar a Cartagena, investigar la estructura de aquella sede hasta encontrar al infiltrado, averiguar dónde se esconden los piratas, localizarlos, y ahorcar a todos los que no hayan tenido que eliminar previamente. Doña Inés remarca que, dada la gravedad de la situación a la que se ha llegado, el ahorcamiento es preferible a la muerte en combate, por lo que tiene de disuasorio para otros piratas. En cuanto al infiltrado, si se diera el caso de tener que aplicarle tormento, los personajes deben procurar que sobreviva, que ya se ocupará Don Ferrán Aguilar, administrador de la sede de Cartagena y hermano de la propia Doña Inés, de darle su merecido. Si se lo preguntan, la señora indicará a los personajes que será también el propio Don Ferrán quien se encargue de proporcionarles todo lo que puedan necesitar allí, empezando por un barco y tripulación para ocuparse de los piratas cuando llegue el momento.

Si los jugadores no preguntan expresamente por el asunto, firmarán sus correspondientes contratos *antes* de ser informados de que parten a embarcarse a última hora de esta misma tarde, pues la Flota parte mañana por la mañana, con la pleamar. Ya

oyeron en el mentidero, al principio de esta aventura, que partía en diez días, y nueve han pasado ya. Así, Don Ramón, amabilísimo, pondrá un criado al servicio de cada personaje —lo quiera éste o no—, o más, si el interesado los necesita —cortezanos, nobles, tapadas y demás— para ayudarle a preparar y acarrear su equipaje. A los personajes que piensen hacer alguna compra, Don Ramón, muy solícito y esta vez con completa sinceridad, les recomendará que se hagan sólo con lo imprescindible para el viaje, que en Cartagena, cuando cobren el segundo adelanto, podrán comprar cuanto deseen a precios de confianza. Los personajes tienen hasta la puesta de sol para resolver sus asuntos, y a esa hora deberán encontrarse en el almacén de La Sociedad en el Arenal. Los criados les guiarán. Allí, subirán a bordo de una barca en la que navegarán durante toda la noche hasta Sanlúcar de Barrameda, donde se encuentra fondeado el *Santa Marta*, mercante propiedad de la Sociedad en el que viajarán hasta Cartagena.

Otra vez en marcha

Así pues, nuestros personajes, ayudados diligentemente por los criados, llegan Al Arenal un poco antes de la hora señalada. Si pensaban que la salida era nocturna por cuestiones de discreción, a los personajes les sorprenderá comprobar que la actividad en el Arenal es más bien frenética, pues por todas partes se ve gente yendo de un lado para otro, cargando y pertrechando barcas y lanchas de todos los tamaños. Con una tirada de Espíritu, alguno de los personajes verá cómo un grupo de siniestros funcionarios de la Casa de Contratación inspecciona con linternas una de las muchas barcas varadas a lo largo de la orilla del río, ante la cara de consternación del que presumiblemente es su dueño o su responsable. En cuanto al almacén de La Sociedad, se trata de un edificio grande y diáfano, de madera y piedra, con una gran puerta de carruajes sin marca alguna. Allí se encuentra el guarda y responsable del almacén, que vive con su familia en la parte de atrás, junto a un pequeño cargamento de última hora. El guarda espera a que lleguen tanto los personajes como los dos remeros que han de conducir la barca, que llegan poco rato después que ellos. Se trata de un hombre de unos cuarenta y un muchacho de unos dieciocho, padre e hijo, que son a su vez hermano y sobrino del guarda. Los personajes de los jugadores, los remeros y el cargamento, acarreado por los criados, suben a bordo de una lancha de buen tamaño para zarpar de inmediato. El padre rema en el puesto de popa, de frente y haciendo las veces de patrón además de las de remero.

El viaje es tranquilo, aunque continúa sorprendiendo la intensidad de la actividad a lo largo de todo el río, pues el tráfico de barcas, botes y barcazas es esta noche ingente. Transcurrida más de media noche, los remeros toman un descanso para comer algo y beber unos tragos de vino, del que ofrecerán a los personajes si hay alguno despierto. Después retomarán la marcha, y finalmente la barca llega a Sanlúcar de Barrameda un rato después de haber amanecido.

El espectáculo es impresionante. Más de cuarenta mercantes de variados tamaños, pero en general muy grandes, y cuatro portentosos galeones, cuyas bordas se alzan sobre el agua hasta los cinco metros de altura, ocupan toda la desembocadura del Guadalquivir. El sol, todavía bajo a espaldas de los personajes, arranca de los aparejos y tablazones sobrecoedores destellos rojizos y anaranjados. La actividad es aquí también frenética, con todas las cubiertas de los barcos atestadas de

marineros ocupados en todo tipo de menesteres, dándose voces unos a otros en esa peculiar jerga que sólo ellos son capaces de entender —a no ser que alguno de los PJs disponga de la habilidad correspondiente, *Habla Marinera*—. Las numerosas barcas que llegan allí desde el río se pierden por entre las descomunales embarcaciones, hasta abarlotarse a alguna de ellas para trasladar sus mercancías con la ayuda de redes, lonas y poleas, o sus pasajeros, que deben trepar hasta las bordas valiéndose de escaleras de cuerda. El patrón de la barca de los personajes, por supuesto, conoce exactamente la posición del *Santa Marta* y se dirige directamente hacia allí.

El Santa Marta

Los Narradores pueden consultar las características concretas de esta embarcación, así como las de sus tripulantes, un poco más adelante. Se trata de un enorme mercante de tres palos y seiscientas toneladas que exhibe, además de la imperial, la bandera portuguesa. Una vez los personajes hayan conseguido trepar los cuatro metros que los separan de la borda, con las correspondientes tiradas *fáciles* de Tregar —por las escalas—, serán recibidos en cubierta por un grupo de marineros, quienes les habrán ayudado en el último tramo del ascenso. También están allí el maestre del barco a quien ya conocieron, Don Mateo Silva, y el capitán, también portugués, de nombre Don Joao Do Santos. Es este capitán un hombre de edad indefinida debido a las muchas arrugas que surcan la piel de su rostro, tostada por el sol. Tendrá entre cuarenta y cinco y sesenta, y es más bien bajo y de complexión robusta. Sus ropas de hidalgo no consiguen disimular del todo la tosquedad de su aspecto, acentuada por su deficiente afeitado, por la carencia de los cuatro incisivos superiores y dos de los inferiores, y por ciertos detalles un tanto bárbaros de su estampa. Luce, por ejemplo, un par de gruesos aros de oro prendidos de ambas orejas, además de una vieja camisa de extraño diseño y una no menos curiosa cimitarra, adquiridas ambas en Java. Los personajes, como todos a bordo, deben dirigirse a él como "Capitán". Y ya que estamos con las normas a bordo, Don Joao aprovecha para indicar, con la mayor delicadeza posible pero sin perder un ápice de firmeza, que el único que puede llevar armas a bordo es él mismo. Si los personajes se resisten a dejar sus herramientas, el capitán los llevará a un aparte, en su propio camarote, para explicarles que les esperan a todos unas semanas de navegación muy dura, y que será mejor, en pro de la convivencia, que se vayan haciendo cuenta de que a bordo de la *Santa Marta* no manda nadie más que él. Más conciliador, apuntará también que gracias a Don Mateo, de quien esperamos que sobreviviera al encuentro con la Santa Hermandad, todos a bordo saben que ellos son hombres de hígados, y que no deben temer que nadie de su barco vaya a ofenderles en modo alguno. Pero como más vale prevenir que curar, lo dicho. Las armas se guardan bajo llave. Si no les gusta, el capitán no tendrá ningún problema en desembarcarlos. Diga lo que diga Don Ramón, o quien sea.

Detallamos a continuación las características del barco, así como las de sus principales tripulantes:

El Mercante *Santa Marta*

- **Dimensiones:** 45 m. de eslora, 11,5 m. de manga, 5 m. de calado, 4 m. de francobordo.

Tipo	Mástiles	Tripulación	Tonelaje
Mercante	3	25	700
Velocidad	Navegabilidad	Cañones	Casco
7 / 9	+1	8	26

Si se comparan los datos con los facilitados para este tipo de embarcación en el dossier de navegación publicado en los PAB nº 2, se comprobará que es el *Santa Marta* un mercante más bien grande, aunque también relativamente estilizado y por ello más rápido que la mayoría. Navega con la tripulación justa y sus cañones, de hierro y más bien pequeños, no son nada del otro jueves. Su capacidad de defensa se basa más en su velocidad y en la protección que ofrece la navegación en conserva que en su mediocre artillería.

La oficialidad del *Santa Marta*

Don Joao Do Santos

Veterano Capitán de todos los mares.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 14
- **Apariencia:** -5 / -2 en ambientes marineros.
- **Armas:** Cimitarra (14/7, +4), Armas de fuego (12, +2)
- **Habilidades:** *Artesanía (Carpintería Naval)* 10; *Artillería* 13; *Charlatanería* 11; *Comerciar* 13; *Cultura local (Ruta de los Galeones, Ruta de Nueva España, Ruta de los Negreros Portugueses, Rutas de las costas Atlántica y del Pacífico (hasta Acapulco) de Sudamérica, Área navegable del Cabo de Hornos, Ruta del Galeón de Manila, Áreas navegables de las Filipinas, Borneo, Java, Sumatra, y todas las Áreas Navegables necesarias para completar la vuelta al mundo circunvalando África. Las puntuaciones del capitán oscilan entre el 10 para las Áreas Navegables extremo-orientales y el 18 que posee en el Conocimiento de la Ruta de los Galeones); Diplomacia* 12; *Estrategia (Naval)* 13; *Habla Marinera* 18; *Idiomas (Castellano* 12, y tiene además conocimientos básicos de muchas otras lenguas europeas y asiáticas, así como de *Swajili*); *Intimidación* 12; *Juegos de azar* 11; *Liderazgo* 13; *Marinería* 9; *Nadar* 10; *Navegación* 18; *Orientación* 17; *Supervivencia* (en el mar) 14; *Trepar* 9.
- **Ventajas:** *Cargo (Capitán de barco), Don de lenguas, Estómago de hierro, Intuitivo, Salud de hierro (+2), Sentido de la orientación.*
- **Desventajas:** *Defecto físico* (-3 a la Apariencia por su extraño aspecto, aunque recibe un +3 en ambientes marineros por el mismo motivo), *Edad* (50 años), *Fealdad* (-2), *Lealtad* (a La Sociedad), *Pecadillos (Obsesivo: continuar siempre viajando sin establecerse nunca, y Supersticioso).*
- **Protecciones:** Coletó de cuero, camisa acolchada, botas, guantes, sombrero.

Don Mateo Silva

Maestre, Segundo de a bordo del Santa Marta y un poco hombre para todo.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -1 / +1 en ambientes marineros.
- **Armas:** Ropera (14/10, +2); Daga de guardamano (12/8, +0); Armas de fuego 11; Látigo 12, -2.
- **Habilidades:** *Artillería* 10; *Cirujía* 12; *Comerciar* 11; *Cultura local* (igual que Don Joao, pues por algo llevan muchos años juntos, aunque sus puntuaciones oscilan entre el 7 y el 12); *Curar* 14; *Diagnosticar* 10; *Habla Marinera* 16; *Idiomas (Castellano* 14, y nociones básicas de algunas otras lenguas); *Liderazgo* 15; *Marinería* 14; *Medicina* 10; *Nadar* 12; *Navegación* 12; *Orientación* 14; *Supervivencia* (en el mar) 13; *Trepar* 12.
- **Ventajas:** *Ambidextro, Cargo (Maestre de barco), Espadachín, Estómago de hierro, Letrado, Sueño ligero*
- **Desventajas:** *Defecto físico (Pendiente), Fisgón, Lealtad* (a don Joao), *Secreto* (Judeoconverso).
- **Protecciones:** Coletó de cuero, camisa acolchada, botas, guantes, sombrero.
- **Maniobras de esgrima:** *Entrenamiento en esgrima de espada y daga (+3), Entrada, Cuchillada.*

Es Don Mateo hombre que ronda la treintena, serio, cabal y de no muchas palabras. Desempeña en el barco funciones de maestre, contramaestre y guardián, lo que le lleva a estar siempre vigilante, sobre todo en lo que se refiere al comportamiento de sus marineros y de todo extraño que suba a bordo. De ahí su defecto de *Fisgón*, pues no es Don Mateo alguien que se ande por las ramas y, si detecta cualquier comportamiento fuera de lo habitual entre sus hombres o en cualquier pasajero, no cejará en sus pesquisas hasta averiguar la causa de dicho comportamiento. Es además relativamente culto —aunque no muy buen conversador—, digno espadachín, y lo más parecido a un cirujano que hay a bordo del *Santa Marta*.

Don José Núñez de Santamaría

Piloto, tercero de a bordo, y escribano a su pesar.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +2
- **Armas:** Ropera (12/8, +2)
- **Habilidades:** *Cartografía* 11; *Comerciar* 12; *Cultura local (Ruta de los Galeones 16, Ruta de Nueva España 12 y Ruta de los Negreros Portugueses 10); Estrategia (Naval)* 12, *Habla Marinera* 15; *Idiomas (Portugués):* 11; *Juegos de azar* 14; *Liderazgo* 11; *Marinería* 10; *Nadar* 10;

Navegación 16; *Orientación* 15; *Seducción*: 13; *Supervivencia* (en el mar) 10; *Tregar* 10.

Ventajas: *Belleza (Atractivo)*, *Cargo (Piloto de barco)*, *Elegante*, *Espadachín*, *Letrado*.

Desventajas: *Pecadillos (Jaranero y Manirroto)*, *Voluntad débil* -2.

Protecciones: Coletó de cuero, camisa acolchada, sombrero, botas, guantes.

Maniobras de esgrima: *Desenvainar*, *Ataque rápido*, *Estocada especial*.

Quinto hijo varón de un rico terrateniente malagueño, Don José es, con sólo veinticinco años, un piloto competente y bastante experimentado. A su atractivo físico se suma un carácter casi siempre jovial, incluso con los marineros, que ha hecho de él un hombre popular a bordo. Aunque puede decirse que su naturaleza es más bien disipada, debido a sus fuertes tendencias a la juerga, la bebida, las mujeres y el juego, lo cierto es que, mientras se encuentra a bordo, mantiene un comportamiento razonablemente adecuado a su posición. Entre sus funciones se cuentan, además de las relativas a su puesto de piloto, muchas relacionadas con el cargo de escribano, como llevar el control de las mercancías transportadas, de los pagos de la marinería y del cuaderno de bitácora, siendo éstas para él las menos gratas de sus obligaciones.

Y la marinería

De los veintidós marineros del *Santa Marta*, catorce son portugueses, siete andaluces y uno chino. A bordo se habla, pues, portugués y castellano, y algunas veces algo a medio camino entre ambas lenguas. Detallamos ahora la información relativa a cuatro de estos marineros.

Gonçalo Cunheiro

Un marinero leal.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -2 / +1 en ambientes marineros.
- **Armas:** Hacha de abordaje (12/6, +4); Armas de fuego 12
- **Habilidades:** *Cultura local* (más o menos igual que Don Mateo Silva); *Habla Marinera* 14; *Idiomas (Castellano)* 9, nociones básicas de algunas otras lenguas), *Juegos de azar* 11; *Maña* 12; *Marinería* 17; *Nadar* 13; *Navegación* 10; *Orientación* 9; *Supervivencia* (en el mar) 11; *Tregar* 12; *Artesanía (Carpintería de ribera)* 12
- **Ventajas:** *Cargo (Timonel)*, *Estómago de hierro*, *Sentido desarrollado (Vista)*
- **Desventajas:** *Defecto físico (Pendiente)*, *Edad (Vejez)*, *Lealtad* (a la jerarquía de mando del barco), *Pecadillos (Supersticioso)*.
- **Protecciones:** Coletó de cuero.

Gonçalo es el primer timonel del *Santa Marta*. Sus más de quince años a las órdenes de Don Joao lo convierten en marinero de más confianza para toda la oficialidad del barco, pues ni

siquiera Don Mateo lleva tanto tiempo con el capitán. También muchos de los marineros, sobre todo los más jóvenes, muestran hacia él una especial reverencia, y siguen sus indicaciones como si de órdenes se tratase. Es robusto, ágil para su edad, y exhibe en la piel los oscuros estragos de décadas de exposición al salitre, así como una anticuada barba de marino, constelada de canas, al uso del siglo pasado. Es frecuente encontrarlo por la noche rodeado de compañeros, a veces hasta de oficiales, escuchando fascinados sus asombrosas historias —de vez en cuando convenientemente retocadas— de lugares al otro lado del mundo.

Atila

Un marinero discolo.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -3 / -2 en ambientes marineros.
- **Armas:** Chafarote (12/7, +2); Daga de rodela (14/10, +2); Cuchilla de matarife (14/8, +1)
- **Habilidades:** *Cultura local (Ruta de los Galeones* 12, *Ruta de Nueva España* 10, *Ruta de los Negreros Portugueses* 9, *Área navegable del Caribe* 11); *Habla Marinera* 13; *Idioma (Portugués)* 7; *Juegos de azar* 13; *Maña* 12; *Marinería* 16; *Nadar* 11; *Orientación* 9; *Supervivencia (en el mar)* 10; *Tregar* 14; *Artesanía (Carpintería de ribera)* 14
- **Ventajas:** *Cargo (Calafate)*, *Escuela de esgrima (Daga de rodela)*, *Iniciativa*, *Resistencia al dolor*.
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas* (Pájaro de mal agüero), *Defecto físico* (dos chirlos en la cara), *Intolerante* -2, *Indisciplinado*, *Pecadillos (Rencoroso y Supersticioso)*, *Sanguinario*.
- **Protecciones:** Coletó de cuero.
- **Maniobras de esgrima:** *Esgrima de daga de rodela*, *Presa de daga*, *Cuchillada testera*.

Lo del mote le viene a este gaditano de una pelea de taberna en La Habana en la que le vio Don José resolver con gran ferocidad, matando a cuchilladas a dos, quizá tres hombres. Rondará el Atila, como todos le llaman ya, los treinta años, y es delgado, fibroso, moreno de piel y pelo y muy mal encarado, con un par de feos chirlos en la mejilla y el labio. Aunque buen marinero, Atila es decididamente la voz de la discordia a bordo, pues es propenso a la queja, la murmuración y a un siniestro pesimismo de muy mal fario. Su notable ascendiente entre muchos marineros a bordo, especialmente entre los andaluces, ha traído a los oficiales más de un dolor de cabeza.

Manelinho el Chino

Un toque de exotismo a bordo.

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

- **Apariencia:** -3 / -2 en ambientes marinos.
- **Armas:** Alfánje de abordaje (12/7, +1)
- **Habilidades:** *Artesanía* (Cocina) 12; *Comerciar* 13; *Cultura local* (varias Áreas navegables de todo el mundo, especialmente las de *Filipinas*, *Taiwán*, *Macao* y el *Mar de China*); *Fingir* 14; *Habla marinera* (portuguesa. De castellano apenas habla alguna palabra) 7, *Idiomas* (*Portugués* 8, y conoce también algunas lenguas extremo-orientales); *Marinería* 11; *Nadar* 9; *Orientación* 13; *Supervivencia* (en el mar) 14; *Trepar* 10.
- **Ventajas:** Buena memoria, Cargo (*Despensero*), Don de Lenguas, Sentidos desarrollados (*Gusto y olfato*).
- **Desventajas:** Mestizaje (*Chino*); Pecadillos (*Obsesivo*: viajar tan lejos como pueda).
- **Protecciones:** Ninguna.

Manelinho será, probablemente, el primer oriental que vean los personajes en su vida. Se unió a la tripulación del *Santa Marta* cuando, en la última vuelta al mundo del capitán Do Santos, éste se enteró, gracias a Gonçalo Cunheiro, que de camino a Filipinas su despensero se dedicaba a vender alimentos a la marinería al margen de las raciones estipuladas. Al final, algunos de los suministros terminaron por agotarse antes de tiempo y varios de los hombres de a bordo perdieron los dientes, y dos de ellos la vida, debido al escorbuto. El capitán optó, pues, por tirar al despensero por la borda en medio del Pacífico, y en Manila se vio obligado a contratar uno nuevo, que fue este hombre a quien todos en el barco llaman Manelinho. Tendrá el Chino entre treinta y cuarenta años, y es bajito y de complexión menuda. Sonríe constantemente, mostrando sus prominentes incisivos separados por un hueco de considerable grosor, y muchos de sus compañeros, así como el piloto Don José, le toman erróneamente por simple. En parte porque él mismo finge entender menos portugués de lo que realmente habla, y en parte por pura prepotencia europea.

Meninho

Grumete y lobezno de mar.

- **Destreza:** 14
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 8
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 14
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -3 / -2 en ambientes marinos.
- **Armas:** Alfánje de abordaje (10/6, +2)
- **Habilidades:** *Cultura local* (Ruta de los Galeones 9); *Habla Marinera* 11; *Idioma* (Castellano 10), *Juegos de azar* 9; *Maña* 10; *Marinería* 11; *Nadar* 12; *Sigilo* 12; *Trepar* 15.
- **Ventajas:** Agilidad, Cargo (*Grumete*), Salud de hierro +2.
- **Desventajas:** Edad (*Juventud*), Enemigo (-2. Atila), Timidez -1.
- **Protecciones:** Ninguna.

Es el miembro más joven de la tripulación, y su apodo vendría a significar "niño" en una especie de mezcla de portugués y castellano. Es diligente y aplicado y, como luego se verá, no tiene más problemas a bordo que los que le causa el ruin Atila.

Primera Etapa del Viaje: Sanlúcar — Santa Cruz

De acuerdo a la rutina habitual, la Flota de Los Galeones se dirige, en primer lugar, al puerto insular de Santa Cruz de Tenerife. Antes de zarpar, el capitán solicitará a los personajes de los jugadores que vayan a instalarse en el camarote que les ha sido asignado, situado en la toldilla, para facilitar el trabajo de sus hombres. Una vez en marcha se les permitirá salir a cubierta para contemplar el inigualable espectáculo que ofrece la Flota al internarse en las aguas de la bahía de Cádiz. El viaje a Santa Cruz dura doce días y no presenta complicación alguna, salvo los inevitables mareos que puedan asaltar a alguno de los personajes. Recomendamos consultar la descripción del "mal del navegante" en el correspondiente apartado del número 3 de los PAB para ilustrar a los narradores sobre los detalles más desagradables de esta enfermedad, y aconsejamos también la lectura del ya mencionado dossier de navegación del número 2 como imprescindible ayuda a la hora de describir los detalles de la vida a bordo.

El puerto de Santa Cruz es, por estas fechas, poco más que un villorrio de pescadores, siendo la capitalidad de la isla ostentada por la vecina y mucho más cosmopolita ciudad de San Cristóbal de La Laguna —o, simplemente, La Laguna—, ciudad interior que no dispone, obviamente, de puerto propio. La Flota permanece tres días fondeada frente al puerto, durante los cuales el trasiego de botes y chalupas es constante. Los locales, de variadísimos orígenes isleños, peninsulares y europeos, obtienen de los barcos y tripulaciones todo tipo de mercancías a cambio, principalmente, de salazones de pescado y algunos alimentos frescos, como pan y frutas.

Los personajes pueden, si lo desean, desembarcar en la isla para explorar las tabernas y garitos de la ciudad, quedando en manos de los Narradores los detalles de la excursión.

Nada más especial que lo apuntado sucede durante estos tres días, transcurridos los cuales la Flota vuelve a ponerse en marcha. Sin embargo, una vez hayan zarpado y a los personajes se les permita volver a salir a cubierta, estos podrán comprobar cómo, mientras que el grueso de la Flota se dirige hacia el oeste —dejando la isla a su izquierda—, el *Santa Marta*, navegando en solitario, pone proa al sur —con la isla a su derecha—. La razón de esto es que, antes de dirigirse a Las Indias, el *Santa Marta* debe reunirse en las islas de Cabo Verde con un navío de negros de La Sociedad junto al cual, entonces sí, navegará hasta llegar a Cartagena.

Segunda Etapa: Santa Cruz — Ribeira Grande

Conversando con el capitán Do Santos

Es probable que, en algún momento del viaje, por ejemplo en esta segunda etapa, los jugadores deseen hacer algunas preguntas a Don Joao.

Con respecto al asunto de los piratas de Cartagena, el capitán se excusará ante los personajes por su falta de información, explicándoles que sabe más bien poco de los asuntos internos de las distintas delegaciones locales que La Sociedad mantiene a lo largo y ancho del mundo. Su trabajo consiste en llevar mercancías de un lugar a otro, y en mantener

las comunicaciones, y debido a esto no suele permanecer demasiado tiempo en un lugar concreto. Si los jugadores preguntan directamente si él ha sufrido algún asalto de este tipo, Don Joao informará de que sólo ha sido atacado por piratas en dos ocasiones a lo largo de su vida, pero ninguna de ellas en el Caribe. Ambos asaltos tuvieron lugar en las cercanías de Sumatra. La primera vez se trataba de piratas indonesios, y la segunda de holandeses.

Si los jugadores desean saber si el *Santa Marta* va a hacerse cargo de algún cargamento de negros, el capitán responderá lacónico que en su barco "no viaja nadie que no desee hacerlo". Dicho de otra forma: Joao Do Santos no trafica con esclavos. El veterano marino aprovechará para contarles que en una ocasión, cuando era joven, participó en una expedición negrera al interior de Benin, un reino de la costa guineana, y que no pudo evitar quedar fascinado ante la impresionante magnitud de la cultura de dicho reino. Si los personajes muestran interés, el viejo capitán no tendrá ningún reparo a la hora de recordar aquellas experiencias, y asombrará a su audiencia con portentosas descripciones de exóticos palacios y delicadas obras de arte en bronce, marfil y madera. La conclusión, implícita o explícita, es que Don Joao considera que la generalizada opinión europea acerca de la ausencia de alma en la gente negra es una paparruchada de la peor especie, pues no cree que alguien sin alma pueda crear obras de arte como las que él mismo tuvo ocasión de admirar en África. Estas revelaciones suponen, para un español del siglo XVII, todo un alarde de transgresión, y es posible que alguno de los personajes se muestre escandalizado ante ellas. Después de todo, hasta el Papa ha dicho que los negros no tienen alma. Llegado este caso, el capitán declara que tal vez por eso se hiciera marino; para poder decir en su barco lo que mejor le parezca sin temer las represalias de teólogos y leguleyos.

Y, con tanta conversación, es muy probable que los personajes terminen por enterarse de que el capitán ha realizado el viaje a las Indias la friolera de doce veces, y que cuando termine el presente viaje, que el continuará tras dejar a los aventureros en Cartagena, habrá completado su tercera vuelta al mundo.

Así, el mercante *Santa Marta*, con nuestros aventureros a bordo, continúa su singladura sin más compañía que el mar, las escasas nubes, y los astros del cielo. Tampoco en esta etapa se presentan incidencias dignas de mención —aparte de los mareos: la tirada para evitarlos será necesaria al inicio de cada etapa del viaje— y, tras otras dos tranquilas semanas de viaje, alcanza por fin nuestro bajel el siniestro puerto de Ribeira Grande, establecido en la costa sur de la isla de Santiago, la más grande y meridional de las quince islas que componen el archipiélago de Cabo Verde. Como curiosidad, indicamos a los narradores que fue esta Ribeira Grande la primera ciudad tropical fundada por europeos, en este caso portugueses, allá por 1462.

El Jeque Ibrahim Albacre Ibn Mustafa

Llama la atención el hecho de que el capitán Do Santos, a pesar de tener a la vista el mencionado puerto, evita fondear demasiado cerca del mismo. En cambio, los personajes podrán divisar en la costa, frente a ellos y, como decimos, ligeramente apartada de la ciudad, una impresionante finca amurallada de estilo árabe en la que sobresale especialmente una lujosa villa, casi un palacio, erigida sobre el punto más elevado del recinto.

Se trata de la residencia del Jeque Ibrahim Albacre Ibn Mustafa, originario de la lejanísima Damasco y pariente de sangre de los sultanes de Constantinopla. El Jeque es amigo de Don Joao desde hace años, y juntos han hecho negocios muchas veces.

Mientras se completa la maniobra de fondeado del *Santa Marta*, se arrian las velas y demás, dos grandes botes de remos parten desde el embarcadero de la finca y se aproximan a la embarcación llevando cada uno de ellos dos marineros y cuatro guardias armados. Don Joao pretende subir a uno de estos botes, y ordena a Don Mateo que aborde el otro para dirigirse al *Trinidad*, el buque negrero con el que han venido a reunirse, que puede verse fondeado frente al puerto de Ribeira Grande. Los personajes pueden decidir acompañar a cualquiera de los dos o quedarse a bordo del *Santa Marta*, como prefieran. La escala durará entre tres y siete días, dependiendo de la disposición que tenga el Jeque para hacer negocios.

Visitando al Jeque

Si nuestros personajes prefieren esta opción, se embarcarán junto al capitán en el primero de los dos botes para dirigirse a la finca. Don Joao, que antes de embarcar habrá repuesto a los personajes toda arma que no sea de fuego, lleva consigo, envuelto en un fino lienzo y a modo de regalo, un ejemplar encuadernado a mano de la *Peregrinación*, de Fernao Mendes Pinto, bello ejemplo de la literatura portuguesa de viajes del siglo XVI a la que tan aficionado es el Jeque.

Todo el grupo será recibido en el embarcadero por un afeminado mayordomo de origen persa, un eunuco de voz chillona y ademanes nerviosos que habla algo de portugués, pero nada de castellano, y que conducirá al capitán y a los personajes a través del exuberante jardín tropical de la finca, cuajado de asombrosas aves de colores y extrañas flores y olores, hasta llegar al edificio principal, el lujoso palacete que antes mencionamos.

Allí, un grupo de jóvenes esclavas negras, tantas como personajes haya —incluyendo al capitán, por supuesto—, recibirán a la zarrapastrosa embajada y, tras tomar posesión de cualquier equipaje que puedan llevar consigo —no son obligados a desprenderse de sus armas—, los conducirán hasta una lujosa sala de baño donde los anonadados personajes pasarán las próximas horas entre masajes, fricciones y vapores aromáticos.

Una vez aseados, afeitados y emperifollados, nuestros personajes, vestidos para la ocasión con finas túnicas y albornoces del mejor algodón, cortesía del Jeque, serán conducidos hasta un lujoso comedor en el que aguarda el sonriente Ibrahim, embelesado con el regalo que le ha traído su amigo portugués. Además de él, en la sala se encuentran algunos criados, esclavos y esclavas —incluyendo al mayordomo eunuco—, un grupo de músicos que encadenan una suave melodía tras otra en inagotable repertorio y, en un aparte, entre alfombras y almohadones, algunas de las esposas del Jeque, todas ellas mórbidamente cubiertas con vaporosos vestidos y velos.

Tras las efusivas saluciones entre Ibrahim y Don Joao, seguramente la primera vez en la que los patidifusos personajes de los jugadores ven a dos hombres besarse en las mejillas, y las correspondientes presentaciones, comienza una escena que durará horas. Primero tomar el té. Luego, una exótica cena a base de frutas, verduras, y carnes de cordero deliciosamente frescas, ultimada con una variedad de dulces árabes a modo de postre, y seguida de una inolvidable sobremesa en la que los personajes

asistirán, mientras degustan el aromático humo del narguile, a un asombroso espectáculo de danza del vientre protagonizado por las mismas esclavas negras que asistieron al grupo durante los baños. Con un guiño cómplice, el sibarita Ibrahim sugerirá a los personajes que escojan a la esclava que más les guste para que los acompañe una vez se retiren.

Y, mientras tanto, la conversación fluirá tranquilamente de un tema a otro. El Jeque, que no habla castellano y requerirá por tanto de los servicios de traducción de Don Joao, se interesará por las aventuras del capitán y de los PJs, por la situación del comercio mundial, y por las últimas novedades de la literatura épica y de viajes, que son sus favoritas. Bromeará con Don Joao sobre sus escrúpulos hacia la trata negrera, pues él mismo es un poderoso mercader de esclavos, y se lamentará por la situación actual del sultanato de Constantinopla, carcomido por ridículas intrigas palaciegas en las que él mismo ha perdido a muchos parientes, las más de las veces por obra de otros parientes. Las cuestiones polémicas, como el perenne conflicto entre el Imperio de los Austrias y el Otomano, serán cuidadosamente evitadas, y si alguno de los personajes es tan tosco como para sacar el tema provocará inmediatamente el disgusto del Jeque.

Etcétera, etcétera, etcétera. Si los personajes optan, como hará el capitán, por acogerse a la hospitalidad del Jeque durante toda su estancia en la isla, pasarán una semana inolvidable en la que sus vidas discurrirán de acuerdo a lo expuesto hasta ahora, con alguna excursión ocasional a la exuberante selva de la isla para admirar las fantásticas especies de plantas y aves que la pueblan.

En cuanto a los tratos entre Don Joao y su anfitrión, y por si los narradores tienen curiosidad, el capitán obtendrá finalmente un gran cofre que contiene dos portentosos colmillos de elefante, además de diez tinajas medianas de pimienta roja de Guinea y dos bastante grandes de goma arábica. Todo ello a cambio de un enorme cajón repleto de arcabuces y mosquetes, de salitre, carbón y azufre suficientes para elaborar un tonel de pólvora, y de doce lingotes de plomo.

Es bastante improbable que los personajes puedan ofrecer algo que interese a Ibrahim pero, si con sus interpretaciones se lo han ganado, los narradores pueden hacer que el Jeque, en su despedida, les entregue algunos pequeños obsequios.

Visitando el *Trinidad*

En realidad no hay mucho que contar. Con su habitual estoicismo, Don Mateo se dirigirá a la embarcación en el bote proporcionado por Ibrahim para discutir con el escalofriante capitán del barco negrero, de nombre Don García, los detalles del viaje a Cartagena. El *Trinidad* llegó a Ribeira Grande, directamente desde Lisboa, hace cuatro días, y todavía se encuentra en fase de negociación con los esclavistas de la ciudad. Don García cree que no tardará mucho más en concluir el trato y, a partir de ese momento, puede considerarse que estará listo para cargar y zarpar.

Aclaremos a los Narradores que frente al puerto de Ribeira Grande se encuentran fondeados, además del *Trinidad*, una docena larga de barcos negreros de todos los tamaños, y todos ellos, así como la propia ciudad, apestan desde lejos a sudor, a sangre, a heces, a pies, a orina, a roña y a muerte, por lo que cualquiera que se acerque y no supere una tirada de Bríos terminará echando por la borda todo lo que no hayan echado ya durante el viaje hasta aquí.

Visitando Ribeira Grande

Punto de encuentro de las rutas esclavistas de África, América y Europa, se trata, más que de una ciudad, de un poblado grande en el que no hay, prácticamente, ningún residente fijo. La mayor parte de los barcos fondeados van y vienen de las costas africanas, sobre todo de Guinea y Angola, que son los lugares donde se obtienen, mediante las *razzias* o intercambios con reyes y potentados del continente, las ingentes cantidades de seres humanos destinados a la explotación de las plantaciones y los yacimientos mineros de las Indias.

En cuanto a la ciudad, puede decirse que es en gran medida un territorio sin ley. Todo el mundo allí va armado hasta los dientes, y casi todos llevan látigos colgados del cinto. El ambiente es similar, aunque aún más siniestro, al de los pueblos que aparecen en las películas del salvaje oeste. Los únicos edificios de piedra son el de la Hacienda Real, en el que se consignan los envíos y se abonan los impuestos, y una iglesia pequeña y destartada. Todos los demás son de madera y cañas, con techos de paja, entre los que los visitantes podrán encontrar algunas posadas y tabernas mugrientas, mal abastecidas e insultantemente caras, un par de burdeles —muy baratos— en los que todas las mujeres son negras o mulatas, y una inmensa lonja en la que se subastan los esclavos. Aparte hay unas cuantas docenas de casas, poco más que chozas, y un montón de negrerías, que son una especie de grandes almacenes rectangulares de paredes desnudas de tablazón, una única puerta y una sola ventana en lo alto de alguna de sus paredes. Allí se aloja a los esclavos hasta que llegue el momento de su venta o traslado. Huelga decir que las condiciones de hacinamiento son en extremo inhumanas, y constantemente resuenan por toda la ciudad llantos, gritos y quejidos de los hombres, mujeres y niños retenidos. No por nada se dice de esta población, de toda la isla en general, que es el "lugar sin retorno", pues aquí se destruyen para siempre cientos de familias cada año.

Tercera Etapa: Ribeira Grande — Cumaná

Tras cinco días fondeado frente a la finca del Jeque Ibrahim, el *Santa Marta*, acompañado por el definitivamente apuesto *Trinidad*, zarpa de nuevo con destino a las Indias con el pobre Chino, cuyo fino olfato no tolera la cercanía del buque negrero, permanentemente colgado de la borda venga a vomitar. El destino de esta etapa será Cumaná, una ciudad portuaria en la costa occidental de Venezuela.

Gracias al impulso que proporcionan los vientos Alisios de estas latitudes, el paso del Atlántico resulta mucho más rápido desde las islas de Cabo Verde que desde las Canarias. Así, la duración del trayecto en esta etapa será inferior a las tres semanas, frente al mes largo de viaje que deberá afrontar el grueso de la Flota partiendo desde Santa Cruz de Tenerife. Es decir que, a pesar de la demora propia del rodeo por Cabo Verde, nuestros personajes divisarán la costa indiana sólo cinco días después de la llegada de Los Galeones.

Atíla y Meninho

El único suceso relevante durante esta tercera etapa del viaje tiene lugar durante una noche, la que el Narrador elija. Todos los personajes deben efectuar una tirada de Espíritu, a

dificultad *Difícil* para quienes *superasen* la tirada para no marearse al zarpar de Ribeira Grande, pero a dificultad *Normal* para quien *no* la pasara, o para quien disponga de la virtud *Sueño ligero*. Quienes superen esta tirada de Espíritu escucharán como unos gemidos infantiles acompañados de un sonido bisbiseante, como de chistar, producido sin duda por un adulto. Por si esto no es suficiente para que nuestros muchachos se desincrusten de sus respectivas hamacas, unos segundos después escucharán, con mayor claridad, las súplicas de Meninho, que le pide a alguien que pare. Por favor. Que pare. A continuación se oír un golpe no demasiado fuerte y una voz, que una nueva tirada de Espíritu permitirá identificar como la de Atila, que susurra al niño, ronca y crispada, que se calle de una vez.

Si los jugadores optan, como esperamos, por investigar, las voces los conducirán a la segunda cubierta, una zona de carga, justo debajo de donde se encontraban ellos durmiendo. Allí, entre los múltiples fardos, cajas y demás, Atila, de espaldas a los personajes y con los calzones bajados, está violando al pobre Meninho, silenciándolo con notable violencia. El pobre muchacho se encuentra tendido boca abajo sobre un enorme bulto envuelto en lona, y sus pies ni siquiera alcanzan el suelo.

A partir de aquí los jugadores pueden actuar como consideren, pero creemos necesario puntualizar una serie de cuestiones:

- Recordamos a los Narradores que los personajes están desarmados. Sus únicas opciones, si desean entablar combate armado, son los cuchillos de comer, que sí están autorizados a llevar, o las múltiples cabillas que pueden encontrar por todo el barco. Atila, en cambio, es un águila, y lleva siempre una cuchilla de matarife escondida bajo la camisa.
- Además, y aunque hasta ahora no habíamos dicho nada al respecto, aclaramos que la situación es hartó conocida por toda la tripulación del *Santa Marta*. Ninguno de los marineros ha intervenido nunca por miedo a, o connivencia con, Atila. Y lo cierto es que los oficiales lo consideran un comportamiento dentro de lo normal pues, efectivamente, este tipo de episodios eran frecuentes en la vida de los grumetes. Así que se toman el asunto con bastante frialdad.

Lo mejor para los personajes sería resolver el asunto de forma rápida y contundente, es decir, que matasen a Atila, sin más. Les costaría una buena reprimenda del capitán, pero en el fondo nada serio, pues no es Don Joao ningún admirador del siniestro marinero. En cualquier otro caso, que debería ser cuidadosamente administrado por el Narrador, la actuación de los personajes podría causar más de un problema: a ellos mismos si fuerzan al capitán a llevar a cabo un proceso disciplinario que éste no desea emprender. A Meninho, si exponen su situación a la vista de todos, podrían incluso crearle algún otro enemigo, así de injusta es la vida en el mundo de Alatríste. Y a todo el barco sí, al terminar el asunto, la posición de Atila entre sus compañeros quedase lo bastante fortalecida como para iniciar un motín. Y, por supuesto, se lleve como se lleve toda la escena, si Atila sale vivo los personajes se habrán ganado un enemigo que se basta solo para ocuparse de sus problemas.

Cumaná

Se trata de un puerto comercial de mediana importancia situado en la llamada Costa de las Perlas, a la entrada del golfo

que lleva su nombre —y que hoy día se llama de Cariaco— y frente a las famosas islas periféricas de Margarita y Cubagua. Su posición es marginal en relación a las grandes rutas transatlánticas, lo que por otro lado le proporciona importantes ventajas fiscales destinadas a fomentar la colonización de la zona. Así, aunque el comercio directo con la península es escaso, por no decir inexistente, el desarrollado con algunas regiones del Caribe, como las costas de Tierra Firme, Puerto Rico, Santo Domingo y, en menor medida, Cuba, es por el contrario bastante intenso, pues determinada carga pagará muchos menos impuestos si llega a Cartagena desde Cumaná, o cualquier otra ciudad "de segunda", que si lo hace desde alguno de los puntos señalados. Y, ya por último, es imprescindible destacar el hecho de que lo apartado de su situación respecto a los grandes núcleos caribeños convierten a Cumaná en uno de los más importantes centros de contrabando de la región, y posiblemente de todo el mundo. De modo que, aunque es muy raro ver por aquí alguno de los grandes galeones y mercantes de las Flotas, no lo es tanto el encontrarse con grandes barcos provenientes de Inglaterra, Francia o las Provincias Unidas, que durante todo el año utilizan este puerto y el de su ciudad vecina, Araya, como puntos de introducción de sus mercancías en toda el área del Caribe.

La escala dura tres días, durante los cuales la oficialidad tanto del *Santa Marta* como del *Trinidad* estará muy ocupada negociando y haciendo tratos, intercambiando esclavos los del *Trinidad*, y mercaderías varias los del *Santa Marta*, por perlas, ya dolorosamente escasas, y cacao.

Mientras tanto, los PJs pueden, si lo desean, alojarse en alguna de las múltiples fondas de la localidad para descansar un poco de tanto barco y explorar la ciudad, en la que podrán adquirir prácticamente cualquier objeto que se les antoje precios no demasiado abusivos. No se permite el acceso a la población de armas de fuego, o cualquier otro avío considerado de guerra.

La ciudad y puerto de Cumaná

La ciudad en sí no es gran cosa. Apenas unos cientos de casas, la mayoría de madera techada con cañas y hojas de palma, un par de viejas iglesias y un pequeño fuerte a la entrada de la bahía, más un puerto a todas luces insuficiente para albergar las dos docenas de pequeñas y medianas embarcaciones que se apolotonan en sus muelles creando no poco caos y accidentes. Destacan en el paisaje portuario, además del *Santa Marta* y el *Trinidad*, otros dos buques demasiado grandes para atracar en los frágiles muelles y que deben por ello permanecer fondeados en el seno de la bahía: el *Liberté*, un enorme mercante francés de setecientas toneladas, y el *Prince Charles*, un galeón inglés sin nada que envidiar a los que nuestros personajes pudieron admirar cuando zarparon desde Sanlúcar de Barrameda.

Una vez instalados, es seguro que los personajes desearán salir a dar una vuelta por la ciudad pues, como los Narradores ya deben de imaginar, se encuentran ahora en una de las localidades más variopintas que pueda imaginarse. Las calles, las tiendas, los garitos, prostíbulos y posadas, toda la ciudad en definitiva, rebosa de actividad y exotismo. Aunque una parte importante de la población es de origen español, las minorías conforman, entre todas, un grupo mayoritario, y entre ellas puede encontrarse casi de todo: negros, de raza pura africana o mezclados de todas las formas imaginables, y no siempre esclavos. Indios de pelo largo, los arawacos, que hablan en muchos casos castellano, y de pelo corto, los warao, de aspecto mucho menos "civilizado" y que apenas conocen algunas palabras de nuestra lengua —aunque

puede que sepan algo de inglés, francés u holandés, pero eso ya sería otra aventura—. Hay también muchos mestizos, que hablan castellano perfectamente y visten a la española, marinos portugueses, comerciantes genoveses, y otros blancos venidos de todas partes de Europa —sobre todo del Imperio, aunque también de otros lugares—. Los personajes podrían llegar a cruzarse incluso con algún turco o árabe, y tal vez hasta con algún indio —de la India—, traído hasta aquí por algún navío holandés.

La taberna del Alemán

Como no ponemos en duda las ganas de nuestros personajes de remojar los gaznates, ni su capacidad para meterse en líos, asumiremos que, de una u otra forma, terminan por recalar en este peculiar establecimiento. Construido en madera de tono rojizo —palo de brasil, para más señas—, con buen tamaño de planta y dos pisos de altura, hace las veces de taberna, hospedería, burdel, casa de juego y lo que se tercie. El propietario es un alemán (obvio) enorme, de pelo rubio y largo y cara enrojecida, que responde al nombre de Hans. Vive amancebado con una mulatona a su medida, o sea muy gorda, que le hace también las veces de cocinera, y tiene además trabajando en el establecimiento a un joven mestizo asalariado que le sirve las mesas, y a tres esclavas negras de regular presencia que también sirven un poco en las mesas, pero que se ocupan sobre todo de otros menesteres. Ya me entienden vuesa mercedes, y si los PJs desean también enterarse es con el Alemán con quien deberán hablar.

Y, como hablábamos de remojar los gaznates, tal vez sea éste el momento para hablar de las únicas bebidas que pueden adquirirse en estas latitudes a precios razonables: la cerveza, que los personajes seguramente ya conocerán, y una extraña y fortísima bebida de regusto dulce llamada "ron" que se obtiene, según podrá explicarles cualquiera, de la destilación del azúcar de caña. Si los personajes desean probarla, el Narrador es libre de advertirles que, hasta que se acostumbren, tienen un bonito -3 a sus Bríos a la hora de resistir la borrachera, pues no olvidemos que además hace aquí un calor insoportable para los estándares europeos, incluso los mediterráneos. Ya para cerrar el asunto, aclaramos que la penalización a los Bríos se reducirá paulatinamente aunque, por otro lado, es muy probable que para cuando se elimine por completo los personajes estarán ya completamente alcohólicos. Más aún de lo que estaban antes, queremos decir.

A la salud del Rey de España

Estando nuestros personajes todavía empezando con su primera jarra de cerveza o de ron, pues de momento no nos interesa que se emborrachen, irrumpe en el local con cierta brusquedad, aunque sin molestar directamente a nadie, un grupo de borrachos de peculiar y zarrapastroso aspecto. Se trata de media docena de escoceses e irlandeses, fácilmente identificables por las estrambóticas faldas de cuadros que lucen algunos de ellos, entre los que destaca uno de más edad y frondosa barba con su ojo derecho cubierto con un parche y su pierna izquierda sustituida por un tosco palo de madera. Se trata, obviamente, de algunos de los piratas con los que nuestros aventureros se van a tener que ver las caras dentro de un tiempo, que están ahora mismo celebrando su último golpe contra un transporte de La Sociedad. No conviene, por supuesto, que los jugadores se den cuenta, al menos muy a las claras, de nada de todo esto, así que

recomendamos a los Narradores que administren con mucho cuidado la escena que a continuación presentamos, puesto que lo que queremos es que, si es posible, piratas y jugadores se hagan amigos.

Los escoceses, no hablemos aún de piratas, irrumpen como decíamos en la taberna del Alemán ya muy borrachos y alegres, empujándose y asestándose sonoras palmadas unos a otros mientras sonríen a todo el mundo. El de la pata de palo, que va en cabeza, recoge directamente una botella de ron que venía pidiendo desde la puerta, y que le ofrece el Alemán, y se lanza sin más en brazos de las esclavas negras, de las tres, teniendo para ello que propinarle un fuerte bofetón a uno de sus hombres, que pretendía adelantarse. La tarascada arranca las risas de todos, incluyendo al que la ha recibido, y no parece generar ningún problema. Mientras tanto, tres de los marineros se acercan también a la barra, en la que piden un par de botellas de ron, una gran bandeja de madera, y un montón de jarras de barro, preparándolo todo con ciertos esfuerzos, debido a la borrachera. Entretanto, el último de los seis hombres afina un violín, o *fiddle*, como lo llaman ellos, instrumento que puede que los personajes conozcan o puede que no y, cuando se le une el abofeteado, que tiene ya en sus manos sendas jarras rebosantes, comienza a tocar una estridente y alegre melodía que entre los dos acompañan con ininteligibles cantos de marinero ebrio. Por su parte, los tres marineros que fueron a la barra comienzan a repartir jarras por todas las mesas, acercándose dos de ellos a los personajes. Uno lleva la bandeja con las jarras y una de las botellas, como si fuera un criado pero con mucha guasa, y el otro, tras calibrar el aspecto de los personajes, les dice algo que, a menos que hablen inglés —y muy bien, por aquello del acento—, no entenderán. Ante la presumible falta de respuesta, el marinero se frota la cara y pregunta, en algo parecido al castellano: "¿españoles?". Tras la respuesta, que suponemos afirmativa, el muy ebrio marinero palmea contento la mesa —no se entiende nada de lo que dice—, se santigua a la manera de los católicos, murmura un par de fórmulas en latín, también a la manera católica, y comienza a repartir las jarras que su compañero sostenía con ayuda de la bandeja para, acto seguido, escanciar abundante ron en todas ellas, incluyendo una para él y otra para su compañero. Después alza su jarra, invitando a los personajes a imitarle, y con ebria solemnidad brinda en muy mal español por el Rey de España.

Si los personajes secundan el brindis, cosa que suponemos que harán, los dos marineros se ponen muy contentos, y palmean amigablemente los hombros de los personajes que tengan más cerca —pero cuidando las formas todo lo que su estado les permite, pues buscan cualquier cosa menos problemas—, estrechan las manos de todos ellos y luego, olvidándose de todo, incluyendo la bandeja y la botella, que debe de ser un regalo, se unen a los cánticos de sus compañeros en el centro del salón.

Así, cantando y bailando, pasan los borrachos escoceses un rato más, hasta que se cansan y se sientan a una mesa cerca de los personajes y, ya más calmados, se ponen a lo suyo. Por ejemplo, una partida de dados. De vez en cuando alguno cruzará una mirada con los personajes, sonriendo siempre y repitiendo el brindis por el Rey de España.

De arriba se oyen, a ratos, los desmesurados gritos del capitán *Wild Bill* McCoy, el de la pata de palo, que no debe de dar abasto con las tres mujeres...

Ingleses

Un rato después, insuficiente para que ningún personaje se encuentre ya borracho a menos que pifie una tirada de Bríos, haya declarado expresamente que bebe sin control, o padezca el defecto de *Borracho*, entra en la taberna un grupo de cinco caballeros de pelo rubio y ojos claros, muy emperifollados todos ellos con cintas y lazos de colores, y acompañados por tres esclavos negros de alquiler. Una tirada exitosa de Ingenio permitirá suponer que debe de tratarse de la oficialidad del galeón inglés que los personajes vieron al arribar a puerto. Como es de suponer, la entrada provoca inmediatamente el hosco silencio de los escoceses que, tras encajar una mirada cargada de desprecio por parte de los boquirrubios, comienzan a murmurar entre ellos. Una vez los caballeros se han sentado, ostensiblemente en medio de la sala —con los tres esclavos aparte—, el violinista vuelve a apoderarse de su instrumento y comienza una nueva tonada, que sus compañeros acompañan con cánticos y golpes en la mesa. Y debe de ser jocosa la canción, porque la risa impide a alguno de los borrachos seguirla como es debido. Aunque por otra parte no parece que el asunto haga gracia a los elegantes oficiales, que comienzan a murmurar entre ellos y a mirar a los escoceses con gesto muy torcido.

Caso de que los personajes opten por preguntar a alguien que hable inglés, por ejemplo al Alemán, éste les explicará, con cierta preocupación por el futuro de su mobiliario, que la canción de los escoceses trata el tema del divorcio de Enrique VIII de Catalina de Aragón para casarse con Ana Bolena, a la que se define expresamente como una puta.

Aquí puede hacer falta una explicación, que de seguro los personajes no necesitarían pero puede que algunos jugadores sí. En resumen: Enrique VIII fue excomulgado por el Papa por no acatar su prohibición de divorciarse de Catalina, a la que deseaba abandonar por su incapacidad para darle un heredero varón y porque, dicen las malas lenguas, se había encaprichado con la joven, y por otro lado no demasiado agraciada, Ana Bolena. Y éste fue el nacimiento de la Iglesia Protestante Anglicana, que tantos quebraderos de cabeza dio al Imperio de los Austrias.

Así, tras unas pocas estrofas, los ofendidos caballeros ingleses se levantan finalmente de sus asientos e invitan a los escoceses, con fingida cortesía, a discutir en la calle, donde disfrutarán de más espacio, de teología y derecho monárquico matrimonial.

Otra pequeña explicación: dados los detalles de esta situación en particular, con los marineros que, además de ser villanos, apenas se tienen en pie, las normas de la hidalguía española impondrían como honorable resolución de este conflicto una simple tunda de palos que, indudablemente, los escoceses se han ganado a pulso —por muy simpáticos que nos resulten—. Así que no parece, a ojos de los personajes, que la situación de los amigables borrachines sea por el momento demasiado dramática. No lo suficiente para intervenir. Todavía.

De modo que ingleses y escoceses salen a la calle a sacudirse el polvo y los dientes, y se abren así dos posibilidades:

- Si los personajes deciden que esto no es asunto suyo, y permanecen en el interior de la taberna, el asunto se resolverá, efectivamente, con una simple paliza, pues obviamente no podemos permitirnos el lujo de masacar a nuestros antagonistas antes siquiera de empezar, como quien dice, la aventura.

- Pero si los jugadores optan por salir también a la calle, ya sea por ganas de presenciar la pelea o por asegurarse de que no sucede nada grave, entonces sí. Sucederá algo grave.

Al salir a la calle, todos los implicados de deshacen de sus cinturones, como era previsible, y de toda la ferralla que estos sujetan. Los marineros escoceses la dejan sencillamente en el suelo, junto a la puerta de la taberna, y los ingleses en manos de sus criados. Y a continuación se inicia la pelea, en la que obviamente los caballeros, que todavía no habían bebido, llevan las de ganar. Pero, en un momento dado, sucede lo imprevisible, y es que uno de los escoceses, especialmente fornido y tal vez no tan borracho como parecía, o sencillamente buen pugilista, le atiza a su rival un soberbio puñetazo que lo envía directamente al suelo. Pensando que lo ha dejado fuera de combate, el imprudente luchador comete el error de darle la espalda al inglés para ir en busca de un nuevo oponente. Pero el inglés, sin que ninguno de los implicados en la pendencia lo vea, se alza del suelo furibundo y arrebatada su espada al esclavo que la sostenía y que se encontraba, mire usted qué casualidad, justo a su lado, para acto seguido lanzarse sobre quien tan deshonrosamente lo ha tumbado, con la clara y miserable intención de atravesarlo por la espalda.

Cualquier personaje que lo desee puede desenvainar y situarse entre el bellaco y su objetivo, sin necesidad de tirada alguna. Pero, por si no fuera ya bastante grave la situación, sucede que el impulsivo caballero está ya ciego de ira y no distingue. Así que, sin pensar en lo que hace, tira sin más de espada contra el PJ de turno, con intención de quitarlo de en medio, y convierte así la calle en Troya.

El entrechocar de las espadas es suficiente para que todos los luchadores, incluyendo a los escoceses, detengan súbitamente sus evoluciones para observar qué sucede, quién ha desenvainado. Se impone un tenso silencio en la escena, mientras los combatientes se van alejando unos de otros —si es necesario, el inglés que arremetió contra el personaje pasa a parada completa—, y se acercan a sus armas y a sus propios compañeros. Los ingleses, que no tienen muy claro si están en inferioridad, son los primeros en desenvainar y alinearse, pero los escoceses, tambaleantes y claramente asustados, son más reacios a tomar sus armas.

El Narrador debería aclarar aquí que los escoceses tienen muchas posibilidades de acabar todos muertos si los personajes no los sustituyen, lo que tienen ya sobradas razones para hacer —desde la reciente afrenta del traicionero caballero inglés hasta la defensa del honor de Catalina de Aragón, hija del gran Fernando el Católico, por citar dos ejemplos—. Caso de que no estén dispuestos, igual que si no lo estuvieron antes y permitieron al despreciable oficial inglés que ensartara al marinero, es el momento para que llegue la ronda, y cada mochuelo a su olivo. Tras lo que convendría detener un momento la partida y preguntar a los jugadores para qué diantre están jugando, que desaprovechan así una oportunidad para despacharse a gusto con un puñado de despreciables protestantes ingleses, lindicos, pisaverdes, oficiales para más inri. Tal vez prefieran cambiar sus puntuaciones, y trocar *esgrima* por *calceta*...

Pero como pensamos que no será éste el caso, ahí van las estadísticas de los caballeros. Las de los escoceses se detallan al final de la aventura.

Oficiales ingleses (5)

Escoria protestante revestida de encajes.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:**
- **Armas:** Roperas (12/8, +3) y Herreruelos (12)
- **Habilidades:** *Hablar idioma (Castellano)*, 8; Habilidades propias de oficiales de marina militar, con puntuaciones variables.
- **Ventajas:** *Espadachines, Elegantes.*
- **Desventajas:** *Impulsivo* (al menos, uno lo es), *Lealtad* (a la Corona británica).
- **Protecciones:** Camisas acolchadas, sombreros, botas, guantes, herreruelos.
- **Maniobras de esgrima:** *A fondo, Deslizamiento, Trababar con capa, Fintar con capa.*

Aclaremos que, caso de que no haya suficientes esgrimistas en el grupo para enfrentar a todos los oficiales, se agregarán al combate los menos perjudicados de los escoceses, tantos como sea necesario para igualar el número de los oponentes. Pero estos marineros tienen todas las penalizaciones correspondientes a su actual estado de ebriedad, es decir -3 a todas sus características, y por ello no se arriesgarán demasiado, prefiriendo hacer uso de la parada completa en espera de que los personajes vayan resolviendo sus duelos. Llegado el caso, si los personajes derrotan a sus respectivos adversarios, los ingleses que queden en pie optarán por rendirse. Aunque sólo sea porque quede alguien sano para gobernar el *Prince Charles*.

Una vez derrotados los cinco oficiales, los escoceses, tras expresar como puedan su profundo agradecimiento, optarán por ir en busca de su capitán para largarse de allí lo antes posible, pues además alguno de ellos —y tal vez también alguno de nuestros personajes— podría estar herido de cierta consideración. A no ser que alguno de los jugadores hable inglés, será imposible cualquier tipo de comunicación entre ambos grupos más allá de lo que permitan las señas, pues ninguno de los marineros, y tampoco su capitán, hablan una palabra de castellano. El Alemán, por su parte, estará más que encantado de liarse a puñetazos con cualquiera que le proponga hacer labores de traducción, en agradecimiento del escándalo han armado entre todos justo a la puerta de su establecimiento.

Si los personajes hacen amago de ponerse pesados, el Narrador puede recordarles que no es prudente andar por la calle después de un baile de mojadas como el que acaban de protagonizar, que también en el Caribe hay una ronda...

Por último, es obvio que cualquier averiguación que deseen hacer sobre los escoceses sólo les conducirá a falsos resultados. Y no sólo porque convenga esto a la aventura. El trato con, o encubrimiento de, piratas es tan crimen como la propia piratería, y cualquiera que conozca información que conduzca a su captura está obligado a comunicarlo a las autoridades. Así, lo más que podrán obtener los personajes de cualquier informante es el dato de que se trata de un grupo de inofensivos contrabandistas. Algo muy frecuente en esta ciudad, y en todo el Caribe.

Cuarta Etapa: Cumaná — Cartagena

Transcurridos los tres días de la escala, el *Santa Marta*, con los PJs a bordo y esperamos que en no muy mal estado —recuérdese que, llegado el caso, Don Mateo Silva puede hacer las veces de cirujano—, y su repulsivo compañero el *Trinidad*, se hacen de nuevo a la mar para alcanzar, por fin, el puerto de Cartagena. El régimen de vientos y corrientes del Caribe no tiene nada que ver con el que hasta ahora han venido aprovechando los capitanes de ambos barcos, lo que significa que, a partir de aquí, el avance será mucho más lento. En concreto, los personajes van a tardar lo mismo en atravesar los poco más de mil trescientos kilómetros de costa que los separan de su destino que lo que han tardado en atravesar los cuatro mil quinientos que separan Cabo Verde de Cumaná. O sea, que les quedan otras dos semanas y media por delante, y eso sin hacer más escalas.

De camino a Cartagena pasarán a la vista de algunas de las llamadas Islas de Sotavento (las que faltan de la lista, como Margarita, quedaron ya atrás): Tortuga —no la mítica Tortuga, que se encuentra al norte de Santo Domingo, sino otra de igual nombre situada frente a Caracas, habitada en estos días por holandeses que se dedican a la explotación de sus salinas y que no serán definitivamente expulsados de allí hasta 1631—, La Orchila, Los Roques, Las Aves —estos dos son en realidad sendos conjuntos de cayos e islotes, no islas propiamente dichas—, Bonaire, Curazao y, finalmente, Aruba, situada ésta frente a la entrada del más notorio accidente costero que avistarán los personajes durante todo el trayecto, el inmenso Golfo de Venezuela que, según podrá indicarles el piloto Don José, da entrada a una gigantesca y extraña ensenada conocida como la Laguna de Maracaibo, por la célebre ciudad situada en su acceso. Tras superar el paso del golfo, de navegación complicada, el *Santa Marta* y su inseparable compañero bordearán la península de los Guajiros para a continuación, siempre siguiendo la costa, virar al sudoeste y continuar después en esa dirección hasta llegar, por fin, a Cartagena.

Nada sucede durante todo el trayecto que pueda calificarse como notable. Se avistan de lejos algunas pequeñas embarcaciones que finalmente no representan, por fortuna, ningún peligro, aunque ponen a todos los nervios a flor de piel, y tal vez algunos grupos de indios que contemplan resignados, ya rendidos ante la presencia de los españoles, el tranquilo paso de las embarcaciones. No obstante, cada detalle del paisaje, cada pequeño acontecimiento, resulta para los personajes un descubrimiento. La increíble pigmentación del mar, inconcebible mixtura de azules y transparencias. La blanquísima arena de las playas. La frondosidad de la jungla, cuya exuberancia alcanza en algunos trechos la línea de costa. El asombrosamente colorido exotismo de algunas de las aves que, curiosas, se acercan a la *Santa Marta*, o el espectacular paso de una tortuga, que se diría del tamaño de un carruaje, por debajo de la quilla de la embarcación. Y, como si con esto no fuera suficiente, los personajes comprobarán que, en estos nuevos territorios, las impresiones resultan tan intensas que avasallan no sólo la vista, sino la totalidad de los sentidos: el calor resulta sofocante, húmedo y pegajoso más allá de toda medida, y más cuanto más se internan en el Caribe y se alejan de las refrescantes influencias atlánticas. Y la jungla, por su parte, sorprende por la intensidad de sus misteriosos sonidos y sus embriagadores olores, que consiguen fundirse con los emanados de las aguas de este mar

que parece de cristal hasta conseguir borrar la constante y fastidiosa pestilencia del *Trinidad*.

La llegada a Cartagena marca el final de este segundo capítulo, y el principio del tercero.

Conclusiones de esta parte y recompensas

- Si los PJs liquidaron a Atila sin complicarse más la vida, 1 PX.
- Si impidieron el vil asesinato del pirata escocés, 1 PX.
- Por buenas ideas y/o interpretaciones, 1 PX adicional.

Capítulo III: Cartagena

Antes de continuar con el desarrollo de la aventura, consideramos necesario interrumpir la narración para introducir al lector en el complicado mundo en el que él, a su vez, deberá introducir a sus jugadores.

Exponemos a continuación, todo lo que los Narradores, *no los jugadores*, deben conocer sobre la trama de la aventura.

Introducción a la trama: Aguilares y Galianas

Lo que nosotros hemos venido llamando La Sociedad es en realidad un conglomerado económico internacional de tipo familiar, con ramificaciones que llegan a todos los rincones del extenso Imperio de los Austrias, e incluso más allá. Pero existen otras sociedades de características similares, la mayoría de ellas dirigidas por familias de orígenes judíos, especialmente portugueses. Los Aguilar, la familia de Don Ramón, Doña Inés y Don Ferrán, son una de estas familias. Y los Galiana son otra. Estas agrupaciones pueden dedicarse a muchos negocios distintos, siendo los más habituales la trata de esclavos, el comercio a gran escala y el préstamo de efectivo. En concreto La Sociedad, la de los Aguilar, se dedica fundamentalmente al comercio al por mayor a escala mundial. En Indias, eso significa intercambio a gran escala entre Cartagena y la Península, por una parte, y un volumen medio-alto de comercio regional en el Caribe y en las costas del Perú, donde la ruta está aún en fase de afianzamiento. También es importante para La Sociedad el negocio del préstamo.

He aquí, mondo y desnudo, el núcleo central de la madeja que nuestros personajes van a tener que desenmarañar para llevar a buen término la aventura.

Don Ramón Aguilar, a quien los personajes conocieron en Sevilla, es el patriarca de la familia Aguilar y la cabeza visible de toda la organización. Tiene dos hijos: Doña Inés, a quien nuestros personajes también han conocido, y Don Ferrán, residente en Cartagena, que algún día heredará todas las atribuciones de su padre y mientras tanto ejerce como encargado de dirigir todas las operaciones en las Indias. Algo parecido a lo que sería hoy un director de zona de una gran empresa.

Hace siete años, cuando Ferrán contaba dieciocho y vivía todavía en Sevilla con su familia, los Aguilar y los Galiana decidieron estrechar sus lazos mercantiles, y lo hicieron como suelen hacerse estas cosas: por la vía del matrimonio. Se acordó la boda de Don Ferrán con Doña Irene da Galiana, sobrina de Evaristo da Galiana, comerciante afincado en Lisboa y equivalente entre los Galiana de lo que viene a ser Don Ramón

Aguilar entre los suyos. O sea, el que más manda. Al año siguiente se celebró la boda en Lisboa y acto seguido la pareja de recién casados partió hacia las Indias para que Don Ferrán asumiera sus nuevas responsabilidades.

El hijo mayor y heredero de Don Evaristo es Don Nunho da Galiana. Es el apoderado en Cartagena de la organización de su familia, lo mismo que Don Ferrán en la de los Aguilar.

El problema es que los Galiana no juegan limpio.

Al llegar a Cartagena hace seis años, el recién formado matrimonio Aguilar-Galiana fue recibido por Don Nunho que, siguiendo las instrucciones de su padre, obsequió a su prima con una serie de regalos entre los que se incluía una joven y valiosa esclava mulata llamada Catalina. Pero Don Nunho tuvo buen cuidado de mantener en propiedad a los dos hijos bastardos, también esclavos, que Catalina había tenido de él mismo. Así, la lealtad de la esclava a Don Nunho quedaba asegurada. Con los años, Catalina, de acuerdo siempre con los dictados de su antiguo amo, consiguió ganarse la total confianza de Doña Irene que, a la sazón, siempre ha sido para Don Ferrán una esposa fiel y una valiosa consejera en los negocios.

Y llegamos por fin al meollo de la cuestión. Evidentemente, la sigilosa infiltrada en La Sociedad de los Aguilar no es otra que Catalina, que aun siendo esclava sabe leer y escribir, entre otras cosas, y tiene seso suficiente para enterarse de vez en cuando de valiosos detalles sobre las rutas que siguen los barcos de Don Ferrán en sus expediciones comerciales por la región del Caribe. Y, por si no queda claro, la pobre no lo hace por gusto, que le tiene a Don Nunho todo menos simpatía. Pero su situación es desesperada. Sabe que si la descubren le espera con toda seguridad una muerte horrible, pero si denunciase la situación a su ama, algo para lo que además ya es tarde, serían sus hijos los que sufrirían la ira de Don Nunho, quien para esto cuenta encima con todas las ventajas legales pues, como ya se ha dicho, es el propietario de los dos pequeños y puede hacer con ellos lo que considere.

Las motivaciones de Don Nunho y de su padre en toda esta historia son simples. Para ellos, los Aguilar son primos pero no hermanos, y aunque también los Galiana han sacado beneficio de la unión y no tienen especiales deseos de romperla, una y otra familia no dejan de ser, en lo esencial, competidores en un juego de poder y ganancias en el que las alianzas son siempre parciales y temporales.

Y por cierto, por si alguien se pregunta qué ganaron Aguilares y Galianas con la unión de Ferrán e Irene, la respuesta se encuentra en las Provincias Unidas. Allí, ninguna de las dos familias disponía por separado de suficientes activos para fletar sus propios barcos para el comercio directo con Francia, Inglaterra, Escandinavia, y con las propias Indias, donde el contrabando, como ya hemos visto, es un lucrativo negocio. Ahora, seis años después del casamiento, ambas familias disponen de sus propias embarcaciones en el Mar del Norte y se ahorran pequeñas fortunas en intermediarios.

Bienvenidos al nacimiento del mundo globalizado.

Pasemos ahora a la descripción de los personajes con los que nuestros aventureros tienen más probabilidades de cruzarse durante su investigación cartagenera. Se facilitan todos los datos importantes sobre los implicados, incluyendo muchos que los jugadores no deben conocer de entrada: quiénes son, dónde viven, dónde tienen sus negocios, cuáles son sus niveles relativos de poder económico y social y en qué consisten sus actividades. Asimismo, trataremos de justificar su presencia en la trama, pues

algunos no son más que "cebos" para despistar a los jugadores. Las estadísticas de todos ellos se facilitan al final del capítulo. Y un último apunte: debemos apelar a la iniciativa y capacidad de improvisación de los narradores para completar los datos que por nuestra parte facilitamos pues, obviamente, no nos es posible detallar, por ejemplo, cómo son las residencias de todos ellos, quiénes son sus criados, esclavos y lacayos de mayor confianza, o cuáles son sus relaciones y problemáticas familiares. Háganse voacedes cargo, por Dios.

La Familia Aguilar-Galiana

Don Ferrán Aguilar

A sus veinticinco años, Don Ferrán es la viva imagen de la belleza, la elegancia y la prosperidad. De complexión delgada y fina piel blanca, es extremadamente esmerado con su aspecto: cuidada melena peinada a la española, es decir con raya en medio, y elegante bigote con raya de barba bajo el labio, a la manera de los franceses. Luce siempre ropas del mejor corte, confeccionadas con finas sedas de colores llamativos sin llegar a extravagantes, adornadas con encajes y lazos de flandes, botones con perlas o piedras semipreciosas engastados, anillos, hebillas de plata y de oro, y demás. Todos sus sombreros, de los que tiene una verdadera colección, se adornan con esplendorosos penachos de plumas de coloridas aves tropicales, y luce siempre un portentoso espadín enjovado al estilo de los cortesanos. De carácter alegre y jovial, es un consumado maestro de las relaciones sociales, y es muy difícil que le caiga mal a nadie que haya tenido la oportunidad de intercambiar con él algunas frases. A pesar de su aspecto y de su carácter, esencialmente frívolo, no es Don Ferrán ningún relamido, y es capaz de aguantarle la conversación al más rudo soldado o al más avispado granuja tanto como al Rey de las Españas. Las probabilidades de que cualquier personaje femenino esté dispuesto a trocar una noche con él por una eternidad en el infierno son bastante elevadas, aunque en realidad no es la carne una de las debilidades de Don Ferrán. Juguetea mucho, pero al final, salvo algún escarceo de vez en cuando con mujeres que lo valgan y sus más habituales relaciones con esclavas y cortesanas, es básicamente fiel a su esposa.

Como harto se ha comentado ya, es el único hijo varón de Don Ramón Aguilar, a quien los personajes ya conocieron, y eso lo convierte en hermano de Doña Inés Aguilar y, por tanto, en cuñado de Don Juan, a quien los personajes también conocieron en Sevilla.

Hemos comentado también con detalle su matrimonio con Doña Irene da Galiana, y ahora añadimos que tiene con ella dos hijos legítimos, niño y niña de cuatro y cinco años respectivamente.

En cuanto a sus actividades, Don Ferrán es el máximo responsable de la sede local cartagenera de La Sociedad. Coordina todas las operaciones de la misma y es responsable último de las botaduras de barcos, rutas de viaje concretas, composición de las cargas y otras tareas de orden directivo.

Aparte de su esposa, con quien consulta y comparte absolutamente todas sus decisiones y responsabilidades, normalmente en privado, sus dos personas de mayor confianza son su secretario, Alonso Pedralbes, y el jefe de sus esclavos, el también esclavo Andrés Angola, de quienes hablaremos un poco más adelante.

Don Ferrán vive con su familia y sus esclavos en una rica mansión cuajada de lujos y oropeles —muebles de maderas exóticas, alacenas repletas de cristalería, vajillas de la China, etc.— que se encuentra cerca de la catedral, en el barrio más selecto de Cartagena. Posee además otras dos viviendas en el barrio de Getsemaní: una finca de esas con muelle propio en su parte trasera que utiliza como atracadero y almacén para el contrabando, a la que los integrantes de La Sociedad se refieren informalmente como "La casa del embarcadero", y una casita de menor importancia en el interior del barrio que suele emplear como residencia para invitados. Es propietario también de una negrería de buen tamaño en Getsemaní, a tiro de piedra de la tercera casa que hemos comentado.

Queremos destacar que, pese a que Don Ferrán no es precisamente tonto, sí tiene sus prejuicios y sus debilidades. Para empezar es bastante confiado, casi un filántropo para según que cosas, y es tan buena su relación con su esposa que jamás se le ha ocurrido cuestionarse la lealtad de los Galiana. Por otra parte, tiene una incorregible tendencia a contemplar a sus esclavos como cosas o como animales más que como seres humanos, y por ello virtualmente ignora que tienen inteligencia propia, ideas, opiniones, albedrío. Jamás habla sobre ellos como seres que piensan, que pueden escuchar y luego hablar, y en su concepto de estar "en privado" los esclavos no tienen ninguna relevancia. A veces puede hacerlos salir de una habitación para estar a solas, pero otras, simplemente, se olvida de que no está solo. Y esto y no otra cosa, por supuesto, es lo que ha permitido a Catalina enterarse de tantos detalles acerca de sus operaciones. Pero queremos dejar clara, además, otra cuestión relacionada con todo esto: puede que los personajes se den cuenta de ello y puede que no, pero Don Ferrán no habla para nada de sus esclavos. Por ejemplo, si los personajes de los jugadores le preguntan quién podría estar al tanto de las rutas de sus barcos, Don Ferrán no mencionará ni siquiera a Andrés Angola, que en realidad suele estar al tanto de casi todo. Mucho menos a Catalina. Y, si le preguntan directamente por lo que saben o no saben los esclavos, simplemente no tiene ni idea. Puede llegar a responder, incluso, que le pregunten directamente a Andrés.

Doña Irene da Galiana

Tres años más joven que su marido, es la joven señora de Aguilar una belleza portuguesa de ojos y cabellos oscuros. Sus dos embarazos no parecen haber hecho gran mella en su fino talle y, al igual que Don Ferrán, Doña Irene es todo un ejemplo de elegancia y buen gusto en el vestir, luciendo para regocijo de quien la contemple hermosos vestidos y abundantes joyas. El suave deje portugués acentúa la dulzura de su voz, baja y clara, casi susurrante, y todo en ella, sus ademanes, su risa, sus rasgos, sugiere la mayor de las delicadezas.

Poco podemos añadir sobre su situación familiar, aunque queremos insistir en que su presencia, sutil y radiante a la vez, esconde una inteligencia preclara y no exenta de cierto punto de frialdad. Aunque muchos no ven en ella más que una buena esposa y madre, tal vez incluso un lindo trofeo para Don Ferrán, es en verdad Doña Irene una mujer de negocios hasta la médula, digna heredera de su estirpe, que en la intimidad de su casa y su alcoba ejerce constantemente como consejera de su esposo para casi todos los asuntos con absoluta lealtad.

Tiene Doña Irene algunos esclavos de su propiedad, entre los que destacan dos mujeres, Berta y Catalina, de las que hablaremos enseguida.

Huelga decir que Doña Irene no alberga tampoco sospecha alguna sobre Catalina, a quien tiene como esclava de mayor confianza y a quien considera no sólo una fiel servidora sino casi una buena amiga. En cuanto a su familia consanguínea, los Galiana, hay que apuntar que tanto su tío, Don Evaristo, como su primo, Don Nunho, son dos de esos muchos que no la valoran en lo que deberían, y que piensan de ella que es sólo otra mujer de seso reblandecido. Doña Irene, como tantas otras adolescentes, quedó prendada de Don Ferrán nada más conocerlo, y su tío consideró esto como una muestra más de debilidad femenina, por lo que la descartó enseguida como posible compinche para su sibilina traición. Obviamente, pues, Doña Irene desconoce por completo la implicación de sus parientes en el misterio que los PJs han venido a desvelar. Además, la familia es la familia, y en ningún momento hemos dicho que la joven Doña Irene no tenga su punto de inocencia.

Catalina

De aproximadamente la misma edad que su actual ama, es Catalina una mulata menuda de piel clara y ojos verdes, rasgos suaves y formas marcadas aunque no rotundas. Según nuestros estándares actuales, al menos, una verdadera belleza. Y es precisamente esa característica, junto a su aguda sensibilidad y no poca inteligencia, la que ha marcado su triste existencia como valiosa mercancía.

Además de saber leer y escribir, Catalina canta, toca la vihuela, juega al ajedrez y las damas y tiene mil y un talentos domésticos menores. Posee también un refinado concepto de la elegancia que hace de ella no sólo un bocado sumamente apetecible, sino una valiosa consejera en cuestiones estéticas y un envidiable complemento, tal cual si de un valioso camafeo se tratase, para las ocasiones sociales.

Como ya hemos dicho, Catalina tiene dos hijos pequeños que son a la vez hijos naturales y propiedades de su antiguo amo, Don Nunho, que en calidad de tal la usaba habitualmente, y aún la usa de vez en cuando, como forzoso objeto de placer. Desde que era apenas una niña.

Gracias a la confianza que su ama le tiene y a su notable capacidad para retener datos en su memoria mientras aparenta estar haciendo cualquier otra cosa, su labor como espía de los negocios de Don Ferrán le ha sido siempre relativamente fácil. Arriesgada, pero fácil. Aunque queremos destacar que no grata. En comparación con Don Nunho, el matrimonio Aguilar-Galiana son unos amos más que aceptables. Hasta el propio Don Ferrán se ha abstenido siempre de aprovecharse de los encantos de la esclava. Y no por falta de ganas, que a nadie le faltarían, sino por deferencia a su esposa y a la relación que ésta mantiene con Catalina. O sea, que lo de espiar lo hace con mucha más pena y asco que con gusto, pero los hijos son los hijos.

El método que utiliza Catalina para hacer llegar la información a Don Nunho no es complicado. No es ningún secreto que tiene dos hijos en casa del portugués, y como es esclava muy apreciada se le permite visitarlos con cierta frecuencia. Es durante estas visitas cuando se reúne con Don Nunho quien, además de información, acostumbra a sacar de ella otros provechos. La verdad es que pensamos que son dichas visitas la mejor pista que pueden seguir los personajes. Tal vez así puedan atisbar por una ventana una extraña reunión entre ambos personajes, con ambos de pie dialogando sobre algún documento —un mapa— dispuesto sobre una mesa que queda fuera del ángulo de visión de los furtivos observadores. Dicha

reunión concluirá con la inquietante escena de Don Nunho desvistiendo metódicamente a su antigua esclava que, mientras tanto, no puede sino mirar al suelo y permanecer dócil. Tras esto Don Nunho cierra la cortina, y los personajes sólo podrán imaginar lo que pasa.

Caso de que los jugadores optaran por interrogar a la esclava, o por irle con el cuento a sus amos, hemos de decir que Catalina lo negará todo *pase lo que pase*. Tal vez no lo haga de forma convincente, al menos no si en el interrogatorio está presente Doña Irene, a quien de veras aprecia, pero ni las más atroces torturas conseguirán arrancarle una confesión que ponga en peligro la vida de sus hijos. Que otra cosa no, pero de apretar los dientes y aguantar los esclavos saben un rato.

Andrés Angola

Tiene más de cincuenta años y abundantes canas en el cabello y la barba. Un poco como el actor Morgan Freeman, para que voacedes lo vean. Luce siempre su impecable librea, siendo el único esclavo de los Aguilar que la lleva, y es lacónico y taciturno. Su parlamento tiende definitivamente al monosílabo —mucho "sí, amo", "no, amo", "bien, amo", etcétera—, y sus ademanes son rígidos, precisos y pausados.

Cuando los Aguilar llegaron a Cartagena Andrés ya era el esclavo de mayor confianza del anterior preboste de la sede, el actual secretario de Don Ferrán, Don Alonso Pedralbes. Debido a los buenos informes que de él diera Don Alonso, y a su conocimiento de las diferentes tareas, Don Ferrán lo ha mantenido básicamente en el mismo puesto. Sólo que ahora los servicios personales de Andrés, fundamentalmente tareas de mayordomo, los disfruta él.

Habitualmente es abnegado en el cumplimiento de sus tareas, y no suele temblarle la mano a la hora de imponer castigos al resto de los esclavos si observa en ellos faltas de diligencia o esfuerzo. Por eso es su jefe. Pero el caso de Catalina es diferente.

De todas las personas del entorno de los Aguilar, Andrés es el único que alberga sospechas sobre la joven. Para él no supone ningún esfuerzo de imaginación, con lo de sus hijos, lo hermosa e inteligente que es, y lo que acertadamente se figura debía de pasar con frecuencia entre las sábanas del amo. Además, Andrés ha observado que, en ocasiones, algunas de las veces en que Catalina vuelve a casa tras visitar a sus hijos, lo hace especialmente triste y melancólica, y que dirige al amo Don Ferrán y al ama Doña Irene extrañas miradas cuando ellos no la ven. Es la culpabilidad lo que percibe, y él lo sabe. O lo cree con acierto, que viene a ser lo mismo. Pero Andrés no ha dicho nunca nada, ni lo va a decir. Ni siquiera a Catalina, aunque sólo sea por mantener abierta la posibilidad de declararse ignorante de todo. Y tiene para ello muchas razones: en primer lugar, Andrés considera que él mismo, un pobre esclavo acusando nada menos que al querido primo del ama, podría ser el primer perjudicado si hablara. Y además simpatiza con la situación de Catalina: es una buena mujer, una buena madre y, también, una buena esclava. ¿Esclava de quién? Bueno. Eso son detalles de merienda de blancos, por así decirlo. ¿No dice su ley que los negros tienen que servir a sus amos blancos? Pues eso hace ella. Servir al amo blanco.

Huelga decir que Andrés es un consumado maestro en lo de "*e'te negrito no zabe ná de ná, amito. Naaá de ná*", y en poner cara de póquer. Pero si por alguna insondable razón alguien acabase sometiéndole a tortura para averiguar si sabe algo, hay que decir que él no es ningún héroe. Aguantará unos latigazos,

claro, pero no una verdadera sesión de tortura con su potro, sus hierros al rojo y todo lo demás.

Berta

Ama de cría de dos generaciones de los Galiana, pues ya se ocupó en Portugal de Doña Irene desde que nació, Berta es abnegada y leal a su ama por encima de todo. Fiel como un lebre, es una mujer de muy pocas luces. Gruesa y sudorosa, tiene ya cincuenta años y muy poco que decir sobre cualquier tema más allá de limpiezas, cocinas, costuras y pañales, pero ay de cualquiera que se acerque a su niña Doña Irene o a cualquiera de sus cachorros y la coja a ella en medio con una sartén o un rodillo a mano.

La Sociedad en Cartagena

Detallamos a continuación la información sobre los principales empleados de los Aguilar en las Indias.

Don Alonso Pedralbes

Con algo más de cincuenta años, bajito y un tanto grueso, Don Alonso es uno de aquellos caballeros como los de antaño. Viste siempre de negro riguroso con asfixiante gorguera y vieja ropera de pitones al cinto que no ha salido de su vaina desde que se adquirió hace décadas. Su pelo es corto, casi blanco y más bien escaso, y su perilla, como su bigote, frondosa y excesivamente rizada.

Como ya se ha apuntado, Don Alonso, hijo y nieto de secretarios de los Aguilar y secreto judaizante como sus patrones, se ocupaba de todos los negocios de los Aguilar en Cartagena y las Indias hasta la llegada de Don Ferrán, lo que evidentemente implica que siempre ha sido hombre de la mayor confianza para Don Ramón. Pero, al contrario de lo que nuestros desconfiados jugadores probablemente pensarán, el cambio no ha supuesto para el fiel secretario un empeoramiento de su calidad de vida, sino más bien al contrario. No es que viva relajado, que sus funciones siguen siendo extensas y absorbentes, pero al menos ahora reparte sus tareas de siempre con su joven patrón, y encima está exento de las mayores responsabilidades. Y en cuanto al aspecto económico, en fin, tampoco antes robaba tanto. Alguna chuchería de vez en cuando, pero nunca nada de mucho valor. O sea, que la cosa en este sentido no ha ido tampoco muy a peor.

En cuanto a las extensas funciones que comentábamos, se encuentran entre ellas las siguientes: llevar al día la agenda de Don Ferrán, asegurarse de que sus disposiciones se cumplen, controlar la información de los mercados, ocuparse personalmente del control y registro de toda mercancía de contrabando que entra o sale de Cartagena, y centralizar toda la información administrativa de la organización, es decir, mantener en orden todas las cuentas supuestas, que son las que obvian el contrabando, y las reales, en las que figura todo. Además, por supuesto, aparte de Doña Irene, Don Alonso es el principal consejero de Don Ferrán para todos los asuntos de negocios.

Está casado desde hace décadas con una mujer llamada Francisca Barrachina que en tiempos fue muy guapa, ahora muy gorda, y siempre bastante simple. Jamás trata con ella ningún tema de trabajo. De ella ha tenido varios hijos, tres de los cuales se encuentran al servicio de La Sociedad aquí, en Indias. La información sobre ellos se detalla un poco más adelante.

Por último, indicamos que Don Alonso vive con su esposa en una casa de buen tamaño, razonablemente lujosa aunque sin llegar a ser mansión, en el barrio de San Diego. Tiene bastantes esclavos, muchos de los cuales los utiliza Doña Francisca para que la ayuden a llevar un figón del que es propietaria —bueno, legalmente lo es su marido, pero el figón es cosa de ella—, el figón de San Francisco, situado en el barrio de San Diego y famoso en toda Cartagena por sus excelentes guisos. Si no otra cosa, hay que reconocer que Doña Francisca es una cocinera como hay pocas, y gracias a eso, y a un liberto negro llamado Jorge que se ocupa de los aspectos contables y administrativos, el negocio va bastante bien. ¡Ah! Y por cierto, entre nosotros: no son las cuentas lo único de la señora de lo que se ocupa el tal Jorge en su despachito del sótano. Aunque tal vez sea mejor que de esto el cornamentado Don Alonso no se entere.

Como probablemente les suceda a los jugadores, el primero de quien sospechó Don Ferrán tras el tercer asalto pirata consecutivo fue Don Alonso, motivo por el cual tomó algunas medidas entre las que se incluyeron el enviarlo a él con su hijo mayor a Portobelo, y a su hijo mediano, Ramón, que como capitán había sido tres veces asaltado, a abrir una nueva ruta entre Panamá y el Perú por la costa del Pacífico. Tras un año y tres asaltos más, cuyos detalles ya comentaremos porque tienen su miga, Don Ferrán se convenció de su error y permitió la vuelta de Don Alonso, que por lo demás le era muy necesario. Ramón, como luego veremos, permaneció en su nuevo puesto, donde se demostró no sólo leal sino además eficaz. Tras aquello, Don Ferrán desagrávió a su secretario financiándole una reforma y un cambio de licencia al local de su mujer, que siempre había sido un bodegón y no un figón, y la cosa volvió a ser como siempre.

Hoy día, Don Ferrán no pone en duda la lealtad de Don Alonso, aunque permitirá a los personajes de los jugadores averiguar, por si acaso, lo que crean oportuno.

Pero hay que añadir que Don Alonso, en su celo y lealtad, es fiero y obcecado guardián de los secretos de La Sociedad, y puede que su secretismo lleve, si el narrador se da buena mano, a acicatear las sospechas de los jugadores sobre él. Así, toda información que los jugadores soliciten le parecerá un exceso innecesario, y será hartamente avaro a la hora de revelar cualquier dato, salvo los más superficiales, pidiendo siempre la aquiescencia de su patrón antes de decir nada. Y aun después de ello, Don Alonso se tomará numerosas libertades en la interpretación de las indicaciones de Don Ferrán que, salvo algunas excepciones que más tarde se darán, permite a los personajes investigar casi lo que quieran.

Al respecto de sus propias sospechas, el enlutado secretario tampoco se ha planteado nunca la implicación de Catalina, por motivos muy parecidos a los de Don Ferrán. Tal vez de Andrés sí se lo haya planteado, pero lo conoce desde hace demasiado tiempo y, tras mantenerlo mucho tiempo bajo observación, ha llegado a la acertada pero no definitiva conclusión de que él no tiene nada que ver. No pondría la mano en el fuego, pero en principio cree que es así.

Alonso, Ramón y Manuel Pedralbes

Los hemos nombrado por orden de edad, de mayor a menor. Sólo Manuel se encuentra en Cartagena a la llegada de los personajes, así que sólo con él podrán hablar. No obstante, resumimos algunos datos sobre cada uno de ellos.

Don Alonso Pedralbes, el hijo

Como apuntamos antes, el mayor de los hermanos Pedralbes vive en Portobelo desde hace muchos años. Allí, ejerce como factor —delegado comercial— al servicio de La Sociedad. Es completamente imposible que esté implicado en los acontecimientos.

Capitán Don Ramón Pedralbes

Hasta el tercer ataque pirata era capitán del *Hermes*, el barco de La Sociedad que solía cubrir la ruta del Caribe oriental, que es la que más asaltos ha sufrido. Durante el segundo ataque intentó huir, pero fue cañoneado y obligado a rendirse. Aunque Don Ramón no sufrió heridas, algunos de sus hombres no fueron tan afortunados. Dos de ellos murieron. A pesar de esto, y como ya se ha explicado, Don Ferrán decidió trasladarlo tras el tercer ataque. Desde entonces, y con otro barco, Don Ramón, que por cierto se llama así en honor del patriarca de los Aguilar, se ha dedicado a abrir una nueva ruta comercial para La Sociedad entre Panamá y Perú con resultados bastante notables. La inversión para abrir dicha ruta aún no se ha recuperado, pero va camino de ello.

Capitán Don Manuel Pedralbes

El menor de los tres hermanos es capitán del *Mercurio*, el barco que se encarga de las rutas del Caribe occidental desde Cartagena-Portobelo a Yucatán o Veracruz, dependiendo del viaje. Él también ha sufrido un ataque por parte del mismo barco pirata, el cuarto de la serie, en el que se perdió entre otras mercancías un valioso cargamento de añil de Nicaragua.

Don Manuel es un joven bien parecido, un par de años más joven que Don Ferrán. Es rubio, de buena complexión y sensiblemente más alto que su padre, que es paticorto. Viste ropas marrones con camisa blanca, al estilo de cualquier español, y luce un sombrero negro con cinta pero sin pluma. Va armado con una ropera. Es de carácter optimista, pero la verdad es que este asunto de los piratas lo tiene tan anonadado como a cualquiera, y es posible que si sólo hablan de eso los personajes se lleven la impresión de que es más serio de lo que en realidad es.

Don Manuel puede proporcionar algunos datos no demasiado detallados sobre la identidad de los piratas. Lo suficiente para que los personajes intuyan que se trata de los mismos escoceses simpáticos que conocieron en Cumaná. Puede describir su bandera: "un esqueleto con faldas sosteniendo una especie de bota de vino entre las manos". Puede precisar también que el tipo de embarcación es un balandro a la que han puesto un nombre hereje rarísimo: "*Brang of Nemain*", o algo parecido, con uve doble", que tiene doce cañones cuyo tipo no sabría determinar, y que la mayoría de los tripulantes eran evidentemente escoceses, porque llevaban falda como el esqueleto de su bandera. Entre ellos había también un gigante indio armado con una de esas espadas de madera y piedra que todavía usan algunos de ellos. Por último, puede describirles a su capitán, un tipo bajito y fornido también con faldas, tuerto y con una pata de palo. Clavadito al que los personajes vieron en Cumaná.

Y ya. Cualquier otro tipo de información va más allá de sus capacidades. Tenían armas, ¡claro que tenían armas! ¡Muchas! ¡De todos los tipos, claro! ¡Son piratas!, etcétera. Don Manuel es

un marino, no un soldado. No tiene ni idea de precisiones tácticas.

Don Melchor Morales y Don Gaspar Noguera

Ambos de unos cuarenta años, son cuñados, covachuelistas y residentes en Cartagena. Llevan juntos un despacho de escribanía cuya oficina se encuentra en la calle de los Santos de Piedra, que es la que llega desde el norte a la Plaza de la Catedral y en el que cada uno dispone de un ayudante español y uno o dos esclavos. Hace años que trabajan para los Aguilar, desde los tiempos en que la sede era administrada por Don Alonso. Se ocupan principalmente de la inspección y registro de las cargas legales que recibe y envía la sociedad, supervisan el pago de impuestos apartando las partes correspondientes, llevan la contabilidad y realizan todas las ingratas tareas del mismo jaez. Luego le pasan los informes, facturas y demás documentos a Don Alonso, quien se encarga de contrastarlas con los documentos que le entregan los distintos capitanes y, si todo está en orden, las archiva.

Los dos covachuelistas viven con sus respectivas esposas, la de Don Melchor hermana de Don Gaspar, y algún hijo o hija no muy mayor, en el barrio de San Diego. Cada uno en su casa, por supuesto, y Dios en la de ambos. El nivel de vida de los dos es relativamente alto, pues el suyo no es oficio mal pagado, pero tampoco con grandes lujos. Casas individuales de piedra encalada, techo de teja y buen tamaño, más unos cuantos esclavos para cada uno. Que no es poco, si lo comparamos con la triste España.

Es necesario apuntar que ambos escribanos no trabajan para La Sociedad en exclusiva. Tienen además un par de clientes fijos importantes, y numerosos encargos ocasionales. Es opción de los narradores hacer que uno de esos clientes sea Don Nunho da Galiana, aunque nosotros consideramos que podría ser rizar en exceso el rizo.

Ya sabemos nosotros que los dos covachuelistas no son responsables de los ataques piratas. Pero los jugadores no. Hay varias opciones para ponerles la mosca detrás de la oreja: las más evidentes es hacer que alguien sospechoso pase a su oficina mientras los personajes la vigilan, o que acudan a algún tipo de reunión también aparentemente clandestina. Los Narradores que lo deseen también pueden inventarse algún tipo de trama independiente, para alargar un poco la aventura, como por ejemplo hacer de estos dos personajes sendos judaizantes y que la reunión no fuera otra cosa que una ceremonia en la que participarían unos cuantos de los personajes de esta aventura. Voacedes verán. Pero queremos hacer una consideración: dada la naturaleza del trabajo de estos dos personajes para La Sociedad, el único medio por el que nosotros pensamos que podrían averiguar las rutas de los barcos —si se lo propusieran— sería conspirar junto a alguno de los capitanes, porque obviamente Don Alonso nunca les facilita ese tipo de información. Ténganlo en cuenta, si lo creen conveniente, aquellos narradores que deseen volver locos a sus jugadores haciéndoles sospechar de todo y de todos.

Fray Agustín Santaclara

Este jesuita y leguleyo de treinta y cuatro años es el principal abogado de La Sociedad en Cartagena. Es sumamente aficionado al vino, y no sólo en misa, lo que le da a su cara regordeta, y sobre todo a su prominente nariz, un tono bastante

enrojecido. Por lo demás, viste su correspondiente hábito y tiende a obeso.

Se encarga de todo el papeleo legal de La Sociedad, lo que incluye la redacción de documentos de préstamos otorgados por Don Ferrán y la revisión de los que debe firmar por ser él el solicitante. Se encarga también de las gestiones relacionadas con la solicitud de mercedes, licencias y demás, y de todo lo relacionado con el pago de impuestos, y también con su evasión.

La mayor parte de sus honorarios vienen en forma de donativos para su orden, aunque él también se lleva sus buenos pellizcos, que Dios le dio la vida y la vocación pero no le paga los gastos. Vive, por prescripción eclesiástica pero más porque es un racán, por debajo de sus posibilidades, en el segundo piso de una corrala del barrio de Getsemaní, con la única compañía de una esclava negra que tiende a rellenita y posee un busto particularmente exuberante, a la que él adquirió por necesidades domésticas de lo más corrientes.

Lo cierto es que por las características de sus desempeños para La Sociedad fray Agustín es uno de los personajes que menos conocen de su funcionamiento concreto. La información que posee, y sobre la que es obviamente reservado, podría causarle muchos problemas a Don Ferrán y a cualquier otro de sus clientes, pues una parte importante de su trabajo, como se ha apuntado, consiste en tapar irregularidades. No obstante, específicamente sobre las rutas no sabe literalmente nada que lo pueda relacionar con los asaltos piratas. De todas formas, reiteramos las últimas observaciones apuntadas cuando hablábamos de los dos covachuelistas, para el que quiera abusar de la paranoia.

Capitán Don Ángel Gramajo

Se trata, pese a no tener ningún tipo de relación con la trama principal de la aventura, de unos de los personajes más interesantes con los que pueden cruzarse nuestros personajes durante la misma. Tiene unos cuarenta y cinco años y es robusto, más fuerte que gordo, con varias cicatrices y aspecto de veterano. Su sombrero de paja con el ala levantada por la parte delantera, su jubón abierto y desgastado y su camisa desarreglada y llena de remiendos le gritan al mundo que se le da una higa lo que opinen de él. Sus collares, brazaletes, pulseras y anillos, todo de oro macizo de la mejor ley, lo delatan como un hombre rico. Y lo es. Don Ángel es un viejo aventurero que hizo fortuna saqueando tumbas de indios por toda la costa de Tierra Firme y que, cuando reunió el dinero suficiente, compró la licencia de corredor de lonja y se estableció en Cartagena. Su oficio es subastar esclavos negros traídos legalmente —al menos en teoría— a Cartagena, por distintos mercaderes con licencia, como por ejemplo Don Ferrán, y ganar una fortuna con las comisiones. El procedimiento es siempre el mismo: el corredor y el mercader, ambos con sus correspondientes licencias, que por cierto no son baratas, llegan a un acuerdo privado en el que el principal elemento de negociación suele ser el volumen de las comisiones. Por mutua conveniencia, acostumbra a establecerse una cláusula según la cual el mercader no puede valerse de los servicios de ningún otro corredor del mismo mercado. La duración de dicho compromiso es también objeto de negociación. Evidentemente, el capitán Gramajo es el corredor de Don Ferrán, en concreto desde hace unos cinco años, que es el tiempo que lleva el capitán en Cartagena y en el oficio. Así, Don Ferrán es uno de sus clientes más antiguos, aunque en realidad este dato no tiene demasiada

importancia ahora que Don Ángel es un corredor próspero, establecido, y con una peculiar personalidad.

Por informar de todo: Don Ángel Gramajo es también capitán de la milicia encargada de la defensa de Cartagena, un título que también vale sus buenos ducados y que le proporciona prestigio social y rentas, y que también le obliga con ciertas responsabilidades. No es que ejerza como militar profesional pero, en caso de ataque, se espera de él que colabore en la organización de la defensa y que comande una parte de la tropa.

El capitán Gramajo es hombre soltero, pero dispone en su extravagante mansión en el barrio de San Diego de un verdadero harén de esclavas negras, indias, y mestizas de todas las mezclas, además de una china un tanto depravada que es la niña de sus ojos y de la que nadie se atrevería a preguntar si es esclava, liberta, concubina, prima o qué carajos. La China, como la conocen algunos en la ciudad, suele acudir a la lonja los días que a su hombre le toca subastar, y allí ejerce como secretaria, para que al capitán no se le traspapele el cobro de ninguna comisión. Y no es lo único que hace. Una característica peculiar de la mansión de Don Ángel es que tiene una parte importante de su planta superior al descubierto, parecido a lo que hoy día sería un ático. Allí, la China le cuida una soberbia plantación de unas extrañas flores con forma de cebolla que sólo algunos conocen como adormidera u opio. Con el jugo de esa flor, al que en realidad el capitán no es tan aficionado, mantiene a las esclavas del harén en un estado que ya quisieran para sus conquistas muchos libertinos y sibaritas. Suponemos que se hacen vuestras mercedes idea de la imagen que tratamos de transmitir.

A pesar de todo, Don Ángel Gramajo es un individuo intensamente religioso, y dona grandes cantidades de dinero a fundaciones eclesiásticas de toda índole con sincera convicción, lo que además tiene la ventaja de quitarle de encima a la Inquisición y permitirle pues vivir como le dé la real gana.

Todo lo dicho para los anteriores personajes puede ser aplicado a Don Ángel exactamente igual. O sea, que él no sabe nada pero los personajes no saben que él no sabe. Pero advertimos: el capitán es un hombre impulsivo y extremadamente violento, amén de un tanto paranoico, y ay del que le entre con malos modos o de aquél al que sorprenda espiándole, porque además de todo lo dicho es también exsoldado, y no sólo lo parece, y se da mucha mano con la ropera y la daga. Las preguntas de los personajes le importan poco y le cansarán rápido, y además los buenos modales se le dan también una enorme higa. Aunque hay también una interesante posibilidad que, si no otra cosa, sí que podría proporcionar una buena escena, y es que el capitán es muy aficionado a las juergas nocturnas del barrio de Getsemaní. Don Ferrán podría facilitar este dato sin ningún problema. Un PJ o grupo de PJs, con buena resistencia y manejados por jugadores lo bastante sutiles, podría establecer con él buenas relaciones y, si la cosa sale bien, terminar la juerga en la mansión que hemos comentado, cuajada toda ella de muebles y otros objetos lujosísimos, aunque no exactamente elegantes. Allí, los personajes podrán ver y hacer cosas que jamás podrán olvidar (¿ya hemos hablado de La China?), antes de irse con la seguridad de que este loco no tiene nada que ver con los problemas de Don Ferrán. Y por cierto, Don Ángel padece el defecto *Duro de oído*, lo que hace bastante complicado mantener con él una conversación discreta.

Capitán Don Sebastián Arbizu

El último de los capitanes reclutados por Don Ferrán para ocuparse de las rutas del Caribe oriental y, más concretamente, del maldito problema de los piratas. Don Sebastián es un veterano marino vizcaíno, de cuarenta años, con amplia experiencia en operaciones de corso y guerra naval. Es muy fornido, uno de esos vascos con cuello de toro, cabeza cuadrada y mentón prominente. Una fea quemadura le cubre parte del lado izquierdo de la cara y el cuello y aumenta la ya de por sí intimidante ferocidad de su expresión. Lleva el pelo corto y la parte de su cara donde aún crece pelo impecablemente afeitada, y viste un extraño gabán o guardapolvos de oficial de marina, de color azul celeste y blanco, y con ribetes dorados. Va armado con una especie de enorme chafarote, tan grande que equivale en todo a una cimitarra. Para entrar en combate, además, se coloca al cinto dos enormes pistolones de silla a la medida de sus gigantescas manos, aunque eso no lo puede llevar por las calles de Cartagena.

Ha sido contratado con la única misión de exterminar a los piratas, para lo que el mismo Don Ferrán ha trazado un plan de acción del que los PJs forman parte. El plan no es muy complicado, y se encuentra ya en una fase avanzada. En primer lugar, Don Ferrán ordenó la construcción de un nuevo mercante, el *Albatros*, que costó una verdadera fortuna e incluía algunas modificaciones especiales determinadas por el capitán Arbizu, en funciones de asesor naval, con el objetivo de hacerlo más adaptable al combate. Las características de dicha embarcación se facilitan al final de la aventura. Básicamente, es algo más rápido de lo habitual y permite la apertura de portillas para cañones de forma rápida y sin dañar la estructura. La siguiente fase del plan, completada hace un mes, consistía en botar el barco al mar y dejar que los piratas lo asaltaran nuevamente, sacrificando el cargamento, para permitir al capitán Arbizu estudiar en persona las características y capacidades de el balandro de los piratas, su artillería y demás. Para que la información fuera más completa, se reclutó a un marinero inglés llamado Hawkins —"Joquins"— como parte de la tripulación. La fase actual incluye la investigación a realizar por los personajes, cuyo objetivo último es tanto descubrir al infiltrado en la organización como la localización exacta del refugio de los piratas. Mientras tanto Don Sebastián Arbizu, de regreso en Cartagena con cinco días de ventaja sobre los jugadores, debe conseguir todo el equipo material y humano necesario para lanzar el ataque definitivo contra el barco pirata.

Mientras se encuentra en Cartagena, Don Sebastián, que es soltero, se aloja en la casa de invitados de Don Ferrán, en el barrio de Getsemaní, que comparte durante estos días con los oficiales del *Santa Marta* y el *Trinidad*, los dos barcos de bandera portuguesa que han traído hasta aquí a los personajes de los jugadores.

Como luego repetiremos, la única información relativa a la aventura que el capitán puede revelar, y los personajes preguntar, es la que se refiera a los propios piratas. El capitán también puede, si los personajes le caen bien, facilitar información muy genérica sobre el balandro que utilizan. Absolutamente nada sobre el *Albatros* que los personajes no conozcan ya gracias a Don Ferrán.

Respecto a los piratas la información es sustancialmente la misma que la facilitada por Don Manuel Pedralbes, aunque Don Sebastián precisa que, en su opinión, ese indio tan "jodidamente —literal— grande, mestizo debe de ser. ¿No supones que esos

cabrones unos jodidos mequetrefes son?". Además, según el marinero Hawkins, el nombre del capitán era *Wild Bill*, que al parecer significa "Loco Guillermo" o algo parecido.

El nombre del barco pirata, un balandro bien apañado, maniobrable y rápido, es *Wrath of Nemhain*, que significa "Ira de Nemjain". Hawkins no tiene ni idea de quien es el tal "Nemjain", pero para el capitán Arbizu que "de algún jodido hereje hijo de la gran puta tratase, probablemente". En cualquier caso, igual le da, porque "al tal *Nemjain* sus aparejos por toda la popa le va a clavar él, sea quien puto coño sea, el maricón". Sobre las capacidades ofensivas de este barco de tan crudo futuro, les dice Don Sebastián que "no preocúpense, que para eso ya en Mundaka a él su santa *amatxu* lo parió, que a mala hostia para el cañoneo no hay Dios, con perdón, que a los *biskainos* gane".

El marinero Hawkins

Como los jugadores de rol son como son, lo más probable es que, aunque sea para nada, los de esta aventura deseen entrevistarse con este oriundo de Liverpool. Sólo podrán encontrarlo si se ponen muy pesados con Don Sebastián, que es su capitán y el único que lo tiene un poco localizado mientras ambos están en tierra. Pero el Narrador debería tomar nota de que sus personajes son un poco plastas, y a lo mejor llegado el caso nadie les echa una mano cuando escupan sangre sobre la cubierta de cierta goleta pirata.

En fin, plastas o no, el tal Hawkins se aloja en una fonda regentada por una liberta negra en el barrio de Getsemaní, y acostumbra a pasar el día jugando a los dados y remojando el gaznate en una taberna, de nombre "La Batayola", muy frecuentada por marineros, que se encuentra a la vuelta de la esquina de la mencionada fonda.

Se trata de un marinero tuerto, con su parche y todo, artillero para más señas. Típico inglés rubio y pecoso, con el ojo que le queda de intenso color azul. Tiene órdenes de no decir ni una palabra, pero con unas pocas jarras de ron no es difícil desamarrarle la lengua.

Las únicas informaciones que puede facilitar y que los personajes no conozcan ya son: un informe detallado sobre la artillería a bordo del *Wrath of Nemhain* y, si los jugadores preguntan específicamente por ello, aclarar que lo que sostiene entre sus manos el esqueleto de la bandera de los piratas no es una bota de vino, como afirma Don Manuel Pedralbes, sino una *fucking* gaita escocesa. Todo lo demás es repetitivo.

Personajes relacionados con la Sociedad

Los siguientes son los más importantes personajes cartageneros con los que La Sociedad mantiene relaciones financieras. Incluimos un gran prestamista con quien Don Ferrán ha contraído deudas durante estos tres años, y los dos únicos deudores que todavía le deben al propio Don Ferrán que, para compensar las pérdidas producidas los ataques, se ha visto obligado a ir liquidando las cuentas de todos los que alguna vez le habían pedido préstamos. En casi todos los casos, y por lo apretado de su situación, Don Ferrán ha tenido que renunciar al cobro de parte o de todos los intereses.

Don Policarpo León

Por decirlo claramente, éste es un pez gordo de verdad. Es un hombre muy poderoso, y a su lado Don Ferrán es poco más que un tendero.

Don Policarpo, un hombre de muy difícil acceso, mantiene innumerables negocios en las Indias: tráfico legal y clandestino, regional y trasatlántico, de todo tipo de mercaderías, minas, plantaciones de algodón, azúcar y cacao, negocios inmobiliarios y hosteleros de todo tipo, préstamos, venta de materias primas para la construcción de barcos, canterías, etcétera. Posee también algunos cargos oficiales, el más lucrativo de los cuales es el de Condestable Mayor de Cartagena, lo que lo convierte en el custodio de la mayor parte de las piezas y municiones de artillería pesada de la ciudad, una de las más fortificadas, armadas e inexpugnables del mundo. Es también habitual arrendador de impuestos, un negocio muy lucrativo, y posee conexiones hasta en la Corte de Madrid.

Si existe alguien que de verdad se haya beneficiado directamente de los ataques piratas contra los barcos de La Sociedad, aparte, claro, de los propios piratas, es él. Debido a las pérdidas, durante estos años Don Ferrán se ha visto obligado a solicitar de Don Policarpo dos préstamos muy sustanciosos. Uno para sufragar la construcción de un nuevo barco tras el hundimiento del primero, el *Hermes*, a consecuencia del sexto ataque pirata, y para compensar pérdidas, y un segundo más generoso aún para la construcción del *Albatros*. Además, Don Policarpo es la persona con quien debe negociar Don Ferrán para dotar de armamento a este último barco, lo que implica no sólo el alquiler de las piezas, la compra de la munición y el correspondiente depósito de fianzas, sino también el desembolso de jugosas cantidades a Don Policarpo en concepto de soborno, por aquello de captar su interés.

El magnate, de sesenta años, está casado pero no tiene hijos. Vive con su esposa y un ejército de sirvientes en una de las más lujosas mansiones del barrio de la catedral de Cartagena, y tiene muchos otros inmuebles por toda la ciudad que emplea con distintos fines.

En el muy improbable caso de que Don Ferrán acepte concertarles una entrevista a los personajes con alguien del entorno de Don Policarpo, ésta sería con el secretario de algún secretario del Gran Hombre, y en todo caso no llevará a ninguna parte. Y más les vale a los jugadores andarse con mucho tiento con lo que dicen, hacen o sugieren en su presencia, porque hasta los freganchines de la casa de Don Policarpo se las gastan finas con la honra de su señor.

Acercarse al propio Don Policarpo es *im-po-si-ble*, que para eso tiene él unas pocas docenas de hombres de armas a su servicio. Un error en este sentido supondría inmediatamente el encarcelamiento y subsiguiente fin de la aventura para cualquier jugador lo bastante insensato para intentar poner sus partes encima del escritorio de Don Policarpo.

Don Juan Merchante

Andaluz de origen morisco, con unos cincuenta años, moreno, pequeño y un tanto correoso, Don Juan Merchante es un pequeño comerciante dedicado a la introducción de mercancías al interior de la provincia. El procedimiento es el siguiente: cuando llegan las flotas de Indias pide un préstamo, casi siempre a La Sociedad —aunque este año ello no va a ser posible—, y con ese dinero adquiere tanta mercancía de las Flotas como pueda.

Después, utilizando recuas de mulas, se desplaza hasta Mompo para tomar el cauce del Río Grande de la Magdalena, que remonta hasta alcanzar los grandes centros mineros de tierra adentro. Allí cambia la mercancía adquirida a la Flota por plata y, de vuelta en Cartagena siete u ocho meses después, cancela sus deudas y vive el resto del año con lo que le queda, y buscándose un poco la vida.

El problema es que hace algunos años le asaltó en la selva un grupo de cimarrones que lo dejaron sin blanca, y desde entonces Don Juan no ha levantado cabeza. No gana suficiente para pagar sus deudas, así de simple, y por tanto no puede cancelar la que tiene con Don Ferrán, con intereses o sin ellos.

Como no lo hemos mencionado, aclaramos que Juan Merchante y su asombrosamente prolífica esposa llevan ya la friolera de veintiún hijos, unos cuantos de los cuales son aún lo bastante pequeños como para no causar más que gastos, y eso le pone al matrimonio las cosas un poco difíciles. Queda claro al menos que el tal Merchante aprovecha al máximo sus cortas estancias en Cartagena.

Como es obvio, la familia vive apretujada en una vivienda de una corrala de vecinos en Getsemaní, casualmente vecina a la de Fray Agustín Santaclara.

Parece obvio que un pobre diablo como Juan Merchante difícilmente puede tener algo que ver con la trama principal de la aventura, aunque por otro lado él conoce como pocos el interior de la provincia, y quién sabe con quién podría relacionarse durante sus largos viajes. Además, ¿se le ocurre a alguien red de espías más eficaz que veintiún espabilados zagales y zagalas, nacidos todos ellos en estas tierras y conocedores de cada calle de la ciudad y cada palmo de tierra en millas a la redonda? ¿No es su perpetuamente embarazada esposa la mujer que permanece día y noche a tiro de piedra de la mansión Aguilar, con la excusa de atender su triste carrito de bodegón de puntapié? ¿Cómo puede tener esta "pobre" gente una virgen de nácar y oro de media vara de alto en el altar de su salón? ¡Ah, la paranoia, qué buenos ratos nos hace pasar a los narradores...!

Doña Antonia Suárez

Con cuarenta y pocos años muy bien llevados, Doña Antonia es viuda de un antiguo cliente de Don Alonso Pedralbes, y por tanto de Don Ferrán y de La Sociedad, que acostumbraba a pedirle dinero prestado para sus negocios con cierta frecuencia. Matías Horcajo, que así se llamaba el difunto, disponía de un pequeño mercante con el que contrabandeaba por toda la costa entre Cartagena y Cumaná. Cuando murió, hace ahora tres años —qué casualidad, casi el mismo tiempo que hace que empezaron los ataques piratas contra barcos de La Sociedad—, su viuda pidió a Don Ferrán un abultado préstamo para construir un nuevo barco, y continuó el negocio. Y no parece que le haya ido mal, sino muy al contrario. Pero por alguna razón Doña Antonia ha rechazado todas las generosas ofertas de La Sociedad para reducir los intereses de dicho préstamo a cambio de acelerar el pago, aferrándose a su derecho legal, que indudablemente tiene, de atenerse estrictamente a lo firmado. De modo que así están las cosas con ella. A pesar de las urgencias y requerimientos de Don Ferrán y Don Alonso, el dichoso préstamo continúa pagándose año tras año. Puntualmente, eso sí.

Esto se hace un poco raro porque, como decíamos antes, parece que desde que Antonia Suárez —ahora Doña Antonia— enviudó, las cosas le han ido viento en popa. Y para muestra, un botón: cuando Matías estaba vivo, toda la familia vivía en una

modesta casita de madera y techo de palmas en el barrio de Getsemaní. Dos años después de muerto el marido, Doña Antonia había reunido el dinero suficiente para comprar una nada despreciable casona en pleno barrio de la Catedral, que además se pintó y arregló hasta quedar convertida en una de las más aparentes, si bien no muy lujosa, de la ciudad. De la misma forma un tanto inexplicable, durante estos años Doña Antonia ha comprado una cantidad respetable de esclavos para que la sirvan en su casa y su negocio.

En cuanto a la situación actual de la familia: el matrimonio tuvo tres hijas, todas ellas muy guapas y de las que sólo una, Carlota, de diecisiete años, permanece soltera y en Cartagena, donde vive con su madre en la mencionada y sospechosa casona. La hija mayor se casó con un minero —propietario de una mina— mientras su padre aún estaba vivo, y marchó a vivir con él a Antioquía —una rica población minera tierra adentro, a la vera del río Magdalena—. Y la segunda se casó también, poco antes de que su madre y su hermana se mudaran a la nueva casa, con un hombre un tanto misterioso del que los agentes de Don Alonso sólo han conseguido averiguar que se trata de un rico plantador de azúcar de la isla de Cuba.

Doña Antonia Suárez es, obviamente, el principal de los cebos a disposición del Narrador para volver locos a sus jugadores. Además de todo lo expuesto, hay un par de inquietantes coincidencias más que vale la pena comentar.

En primer lugar, resulta llamativo que el actual capitán del barco de Doña Antonia no es otro que Don Máximo de Orellana, casualmente el mismo hombre a quien La Sociedad encomendó el mando del *Hermes* tras los tres primeros asaltos piratas y el traslado al Pacífico de Don Ramón Pedralbes. Don Máximo, como luego explicaremos con algo más de detalle, renunció al cargo tras sufrir él mismo dos ataques, sobreviviendo milagrosamente al segundo. Y, también casualmente, fue a parar al servicio de la viuda de Horcajo de la que es, dicho sea de paso, amante predilecto. Conste que esto último no es, ni mucho menos, del dominio público. Y aún hay más. El maestre del *Hermes*, segundo por tanto de Don Máximo, de nombre Don Gonzalo Carvajal, el otro superviviente del mismo desastroso ataque pirata, permaneció al servicio de La Sociedad manteniendo su mismo puesto en un nuevo mercante, el *Alcotán*, el tiempo suficiente para ser una vez más asaltado. Muy amoscados por la situación, Don Ferrán y Don Alonso optaron por una renovación total de plantilla, y despidieron a Don Gonzalo y al resto de oficiales del *Alcotán*. ¿A que no adivinarían vuestras mercedes a dónde fue a parar el tal Carvajal? Por supuesto, al servicio de Doña Antonia Suárez, nuevamente como segundo del Capitán de Orellana.

Otra coincidencia más es el hecho curioso de que si por algo era conocido Don Matías Horcajo entre algunas gentes de Cartagena es porque era un gafe. Astuto negociante y rastreador de gangas, pero un gafe. El pobre ostentaba una especie de récord informal por ser el mercader más asaltado por los piratas de toda Cartagena. Pero, desde que murió, ni una sola vez ha sido atacado el nuevo barco de su esposa. Dada la naturaleza concreta de los problemas de La Sociedad, esto resulta, como todo lo demás, harto sospechoso.

Pero como en verdad este gato tiene las mismas patas que cualquier otro, justo cuatro, se imponen algunas explicaciones para los Narradores.

Las coincidencias en las fechas de todos los acontecimientos y el hecho de que Doña Antonia no haya perdido un solo cargamento a manos de piratas es sólo eso. Puro

azar. Ni siquiera la muerte del patán de Don Matías se debe a ningún artificio de su esposa, sino al vómito negro.

Tampoco lo de Don Máximo de Orellana se debe a otra cosa que a la intervención conjunta de Fortuna al principio y de Eros, más que de Cupido, después, que por algo tiemblan como tiemblan las paredes de la célebre casona de Doña Antonia cuando el marino se haya en Cartagena, y ahí no hay truco. Y no hay doblez tampoco en lo de Don Gonzalo Carvajal, que también los PNJs pueden ser amigos tras unos años trabajando juntos.

Lo de la prosperidad de la viuda tiene también explicación, en este caso la confluencia de distintos factores. Por una parte algo de suerte, que de eso todos necesitamos. Y por otra es que, simplemente, Doña Antonia se da más maña para tratos y negociaciones, como prueba el excelente arreglo matrimonial que orquestó para su segunda hija, del que salió la parte más sustanciosa del dinero para la compra y el arreglo de la nueva casa. Que guapas son un rato las tres mozas para andar casándose con desarrapados como ese minero de Antioquía.

Lo del préstamo tiene fundamentalmente dos causas. Una es que a Doña Antonia, mujer que tiene lo que tiene muy bien puesto, no le da la real gana cambiar las condiciones. Y otra que, aunque Don Alonso Pedralbes no lo admita, lo cierto es que otra de las muestras de la habilidad negociadora de la viuda es lo ventajoso para ella de las condiciones que en su día se firmaron, con unos plazos más que asequibles que le permiten pagar sin quebraderos de cabeza. Y es que ya se sabe que tiran más dos tetas que dos carretas, y las de Doña Antonia Suárez son notables. Ya dijimos que lo del préstamo se debía sobre todo a dos causas.

También, a discreción de los Narradores, podría darse el caso de que Doña Antonia reciba regalos y favores de algún o algunos conocidos, tal vez del mismísimo Don Policarpo León, por ya se imaginan voacedes qué tipo de contraprestaciones. Pero esto lo sugerimos con la boca chica, porque da la sensación de que los roleros, sobre todo en este juego, acabamos siempre en lo mismo, meneando arriba y abajo la mano de tirar los dados...

El capitán Don Máximo de Orellana y el maestre Don Gonzalo Carvajal

Ambos marineros se encuentran en Cartagena al mismo tiempo que los personajes de los jugadores, pero por poco tiempo, que zarpan con la Flota hacia Portobelo dentro de sólo seis días. Y lo cierto es que ninguno de ellos tiene nada que ocultar. Don Máximo dimitió de su puesto en La Sociedad porque pensaba que estaba gafada, y que lo iban a terminar enviando a los brazos de Neptuno a cañonazos. Y puede que Don Gonzalo no sea tan supersticioso, o tal vez sólo es más pragmático, la cosa es que él no abandonó con su amigo porque pensaba que el trabajo no era peor que cualquier otro. De todas formas, reconoce que tras el ataque al *Alcotán* él mismo estaba planteándose cambiar de aires, y lo del despido sólo se lo puso más fácil. De hecho, cuando se lo notificaron ya estaba en negociaciones con Doña Antonia para enrolarse en su barco.

Respecto al trabajo de ambos no hay mucho que decir. Llevan mercancías de un sitio para otro, como todo el mundo, y de momento les va bien. Ninguno dará detalles sobre sus rutas, ni sobre la carga que transportan, ni sobre el hecho de que el grueso del negocio es el contrabando, y por supuesto ninguno mentará la especial relación existente entre el capitán de Orellana y su patrona, que es asunto privado. Y como los jugadores se pongan pesados o hagan sugerencias desagradables la cosa puede

terminar en trifulca, que los dos marinos han aceptado entrevistarse con ellos sólo como deferencia a sus antiguos jefes. Pero una cosa es preguntar y otra husmear, o faltar al respeto.

Los dos tienen más o menos cuarenta años y planta de marinos veteranos. El capitán es calvo, y el aro de su oreja delata que una vez dobló el Cabo de Hornos.

Doña Carlota Horcajo

La hija pequeña de Doña Antonia, que ya calza chapines, no ha heredado las rotundas formas de su madre, aunque no por ello es menos bella. Los personajes podrían entrevistarse con ella, por ejemplo, mientras va o viene de misa en compañía de una esclava mayor que hace las veces de dueña. La joven señorita es romántica y soñadora, y también bastante bobalicona, con lo que queremos decir que no conoce casi nada sobre los negocios de sus padres. Un personaje masculino, atractivo, y con buena mano para estas cosas, podría camelarla poco a poco para encontrarse con ella a solas. Pero aclaramos que los beneficios que podrían obtenerse de tal encuentro serían de todo punto ajenos a la trama de la presente aventura y, en cualquier caso, las consecuencias de todo el asunto dependerían exclusivamente del humor de cada narrador.

Los Galiana

A continuación detallamos todo lo necesario sobre Don Nunho da Galiana y sus secuaces.

Don Nunho da Galiana (La Sombra)

Con cuarenta y dos años, Don Nunho es un hombre alto, delgado y de aspecto inquietante. De piel extremadamente blanca, manos finas con los dedos imposiblemente largos, rasgos afilados y nariz aguileña, su abundante cabello, que lleva corto, y sus ojos, son tan negros como sus aterciopelados ropajes. Sólo el blanco de su valona, el puño dorado de su ropera y el rojo de la rosa recién cortada que lleva siempre prendida del pecho de su jubón alegran un poco su planta borgoñona. Su voz, extremadamente grave, contrasta con lo delicado de su aspecto. Serio como un dominico, es capaz de sonreír de vez en cuando con condescendiente amabilidad, pero no parece saber reír de verdad, hasta el punto de que hay quien dice, a modo de broma, que si algún día lo intenta se le resquebrajará la cara. Sin embargo no es envarado. Al contrario, sus movimientos resultan sutiles, fluidos y elegantes, como los de un felino. Sus empleados y subalternos suelen referirse a él como La Sombra, siempre fuera de su presencia, claro, aunque a él mismo el mote no termina de disgustarle.

Don Nunho está casado con una mujer once años más joven que él, una holandesa llamada Doña Lisana —apellido impronunciable— que le ha dado dos hijos y tres hijas ninguno de los cuales supera aún los doce años. Aunque no exactamente guapa, la holandesa destaca por sus ojos, azules y enormes, y su sonrisa roja y carnosa que contrasta con la palidez de su piel. De todas formas es un poco alta, como muchas de sus compatriotas, y con los embarazos sus formas, otrora suaves y elegantes, han perdido mucho. Ambos, Don Nunho y Doña Lisana, son tan judaizantes como los Aguilar.

En cuanto a sus negocios, podemos resumir que son muy similares a los ya explicados de los Aguilar, aunque los Galiana

no se han aventurado nunca a abrir una ruta directa hacia el Perú, terminando sus negocios en Portobelo. A cambio, son prestamistas de mucha mayor importancia. De hecho, fue Don Nunho quien prestó a Don Ferrán el dinero necesario para armar un nuevo barco y permitirle así abrir la ruta del Pacífico que lleva Don Ramón Pedralbes. Préstamo concedido, por supuesto, con condiciones de amigo y pariente —que por otro lado te apuñala por la espalda...—. De hecho, Don Nunho y Don Ferrán se encuentran en estos mismos días negociando para asociarse en la mencionada ruta, en la que al principio el primero no tenía demasiada confianza, probablemente porque el muy canalla no esperaba que Don Ferrán dispusiera de recursos para aguantar durante tanto tiempo sus arteros ataques, mucho menos para conseguir medrar un poco a pesar de ellos. Obviamente, si los jugadores consiguen llevar a buen término la parte de aventura que a ellos corresponde, el futuro de dicha asociación pintaría tan negro como la estampa del propio Don Nunho.

Por lo demás, las funciones concretas de Don Nunho da Galiana dentro de su organización son muy similares a las descritas para Don Ferrán. Y creemos que vale la pena mencionar que las cuentas las lleva la propia Doña Lisana, quien resulta que es una mujer de infinito talento para la ciencia matemática. Doña Lisana, por cierto, es muy amiga de Doña Irene y desconoce por completo los sucios manejos de su esposo. Sí que sabe, en cambio, lo demás que se trae con Catalina, por la que no siente ningún aprecio, pero jamás habla de ello, por motivos obvios, ni siquiera con Doña Irene, quien por su parte vive enamoradísima de su marido y no tiene ni idea de que él también, *de vez en cuando*, comete algún desliz.

De los muchos lacayos, sicarios y hombres de confianza de Don Nunho, alias La Sombra, hay dos que, por su implicación directa en la trama de la aventura, merecen especial atención. Se trata de su secretario personal, Don Mario da Rocha, y de un habilísimo espadachín italiano llamado Pierfrancesco Castelbuonno. La información sobre ambos se facilita un poco más adelante.

Por lo demás, indicamos que Don Nunho y su familia residen, como no podía ser menos, en una imponente mansión muy cercana a la catedral.

Aunque ya sabíamos que Don Nunho da Galiana es el cerebro de la oposición de esta aventura, conviene especificar qué es exactamente lo que sabe y cuáles son los métodos que utiliza para hacer llegar la información a los piratas.

Ya hemos explicado cómo obtiene la información de Catalina. A partir de ahí, lo que hace es comunicarle dicha información a Don Mario da Rocha, que es quien contacta con el agente italiano. Don Nunho conoce el nombre de dicho agente, y sabe que reside en el barrio de Getsemaní. Pero no lo ha visto nunca, ni sabe dónde vive exactamente. También sabe que Castelbuonno contacta con los piratas —supone que en su refugio— a través de unos contrabandistas de la propia Cartagena de los que él, Don Nunho, sólo sabe lo que le ha podido contar Don Mario: quiénes son y dónde varan su jabeque. También sabe del italiano que es él quien se encarga de traer de vuelta la parte del botín que le toca como informante, que después reparte a medias con Don Mario, quien teóricamente le hace llegar a él su mitad sin meterle mano. Supone, no obstante, que algo sí debe de sisar, que Don Mario nunca ha sido tonto. Pero ni le importa mucho ni puede hacer nada al respecto. Obviamente, también asume que los contrabandistas deben de llevarse su buena tajada, como todo el mundo. Don Nunho sólo sabe de los piratas que son escoceses, pero no conoce ni el nombre de su barco, ni la

localización de su refugio, ni el nombre o descripción de su capitán.

Aclaremos además que, en última instancia, las relaciones entre Aguilares y Galianas son demasiado complejas para que Don Ferrán pueda autorizar, una vez se descubra el pastel, una acción directa contra Don Nunho. Aunque ganas no le falten. Sería muy poco decoroso, por tanto, que los jugadores se tomen la libertad de asaltar la mansión de los Galiana, o cualquier cosa parecida, sin pedir antes autorización. Si se diera el caso, de perdidos al río. Don Ferrán ordenaría a los personajes que se ocupasen de los piratas, y mientras tanto es muy probable que él mismo se encargara de reclutar unos cuantos matachines para coserlos a balazos sin contemplaciones cuando regresaran a Cartagena, por listos. Después, enviaría sus cabezas cortadas a Don Evaristo da Galiana, en Lisboa, con una carta explicativa sobre todo lo acontecido, pidiendo disculpas por la brutalidad de sus agentes pero dando por terminadas las relaciones entre ambas familias. Don Ferrán sabe muy bien que Don Nunho no se hubiera atrevido por sí solo a tramar semejante complot, y que tras él necesariamente tenía que encontrarse su padre. Y ya aclarará con Don Ramón lo que tenga que aclarar.

Don Mario da Rocha

El fiel secretario y cómplice de Don Nunho da Galiana. Tiene algunos más de cincuenta años, y fue marino para los Galiana antes que secretario. Piloto, para más señas. Durante sus años en el mar, el sol y el salitre se le incrustaron tanto en la piel de la cara que se la dejaron surcada por infinidad de arrugas y tan oscura como la de un indio. Debió de tener en sus tiempos una envidiable complexión, pero la notoria barriga que ahora descansa sobre su cinturón denuncia que ya no está en forma. De todas formas será mejor que los personajes se anden con ojo, que además de darse aún buena mano con su vieja ropera de pitones este viejo aventurero lleva siempre ocultos bajo el jubón un par de pistoletes bien cebados, que es hombre soltero y gusta aún de frecuentar ambientes más bien sórdidos. De algo tenía que conocer al tal Pierfrancesco.

Las funciones de Don Mario son similares a las de su homólogo en la organización de los Aguilar, aunque para las tareas más burocráticas, como controlar su agenda y mantener al día los registros, ya tiene La Sombra a otro secretario más gris y ratonil.

Don Mario vive con sólo un par de esclavas para las tareas domésticas en una casona del barrio de Getsemaní, más cercano a sus gustos y naturaleza que los excesivamente sofisticados de la catedral y San Diego. Vive con pocos lujos, porque su excesiva afición al juego lo mantienen siempre al borde de la quiebra. Y cuando gana, como buen jugador, lo gasta rápido en mujeres y en más juego.

Como ya se ha indicado es Don Mario quien se encarga de contactar directamente con el agente italiano. En realidad, no sabe casi nada que no sepa también Don Nunho: tan sólo la dirección exacta de Castelbuonno, a quien conoce vaya usted a saber de qué y de cuándo. En cuanto a cómo sabe lo que sabe acerca de los contrabandistas que llevan al sicario hasta el redil de los piratas, básicamente su identidad y dónde viven y varan su barco, no lo sabe porque se lo haya dicho él, sino porque ha hecho que le sigan. Don Mario recoge la mercancía robada en la propia casa del italiano, y nunca ha intentado contactar directamente con los contrabandistas por si al espadachín se le hubiera ocurrido también hacerlo seguir a él. La información es

poder, pero no siempre conviene utilizarla, y traicionar a Castelbuonno podría conducir a que éste optara por chantajearlo a él o a su señor, o a algo peor.

Pierfrancesco Castelbuonno

Oriundo de Palermo, por supuesto, y de treinta años de edad. Lleva el pelo largo y su aspecto de figurín cuajado de lazos de colores ocultan una personalidad fría y calculadora. Es un consumadísimo esgrimista, a la altura de los mejores, pero le gusta la vida fácil y no suele meterse en peleas que no puede ganar, que por cierto no son muchas. Gusta de todos los vicios en general, pero ninguno muy en particular, aunque tiene debilidad por las mujeres con clase, bellas, elegantes, y no demasiado mayores. Siempre juega limpio con una mujer así. Al menos, tanto como puede, que tampoco es cuestión de conquistarlas contándoles la verdad sobre sí mismo y su siniestro oficio, que habitualmente no es otro que el de lindo, o asesino a sueldo.

Últimamente, de todas formas, se dedica casi en exclusiva a sus desempeños para Don Mario, cuya retribución le permite vivir bastante tranquilo y con un razonable nivel de ingresos.

Como todo sociópata que se precie, Pierfrancesco es soltero. Vive en una modesta casita alquilada en una corrala de Getsemaní, y es uno de los pocos en Cartagena que no tiene ni siquiera un esclavo propio. Siempre come fuera de casa, y cuando necesita de algún servicio, como que le laven la ropa, recurre a una vecina suya, una vieja arpía que vive de alquilar un esclavo que posea.

Pierfrancesco es el último eslabón de la cadena antes de llegar a los piratas. Efectivamente, cuando Don Mario llama a su puerta para facilitar una nueva información él se dirige a casa de Luis Avilés, el propietario y capitán de la *Xana de Cartagena*, la pinaza de los contrabandistas. Se trata de una de esas casas con muelle en su parte posterior del barrio de Getsemaní, vecina a la propia Casa del Embarcadero de La Sociedad, ironías de la vida. A bordo de la *Xana*, el italiano y los contrabandistas se dirigen a Los Roques, refugio de *Wild Bill* McCoy y del resto de piratas del *Wrath of Nemhain*. Obviamente, pues, Pierfrancesco conoce la localización aproximada del refugio, aunque él no es un marino y no puede dar indicaciones muy técnicas. Una vez llegan a Los Roques, facilitan al escocés toda la información disponible y, mientras los piratas parten al encuentro del barco de La Sociedad, ellos esperan tranquilamente su regreso, comiendo cocos y carne de tortuga, y bebiendo ron. Después, se reparte la mercancía. Dos tercios para los piratas y el resto para Luis Avilés y sus acompañantes. De regreso en Cartagena, el espadachín y los contrabandistas se reparten ese tercio: la mitad para Pierfrancesco y la otra mitad para los contrabandistas. Y el resto del reparto ya lo conocemos. Se divide la mitad del espadachín en otras dos mitades, etcétera.

En cuanto a la información sobre el conjunto de la trama que conoce el italiano, hay que decir que es bastante. Por una parte, y como Don Mario da Rocha sospecha, efectivamente Castelbuonno le ha hecho seguir, por lo que sabe que trabaja para Don Nunho da Galiana. Por otra, sabe que los barcos cuyo asalto él facilita pertenecen a Don Ferrán Aguilar, y preguntando, preguntando, ha conseguido averiguar también que la esposa de Don Ferrán es prima de Don Nunho, y el resto son dos y dos. En lo único que yerra es en creer que Doña Irene da Galiana está metida en el ajo, porque él de Catalina no sabe una palabra, pero en general conoce toda la conspiración con bastante grado de certeza. Todavía no ha utilizado la información porque no quiere

precipitarse, pero después de tres años empieza a aburrirse de Cartagena y comienza a plantearse la posibilidad de chantajear a esos dos primitos que él piensa que se llevan también.

Capitán Luis Avilés y sus muchachos

Asturiano de treinta y ocho años y marinero de toda la vida, Luis Avilés es muy fuerte y no demasiado aseado. Lleva la cabeza rapada para evitar las liendres y anda siempre descalzo. A bordo de la *Xana de Cartagena* no se separa de su enorme hacha que, más que de abordaje, es de batalla, y de dos pistolas bien cebadas que suele llevar en la faja.

Tiene un hijo de quince años que lo acompaña en todas las navegaciones, Jonás. Un mestizo de piel oscura, más oscura todavía por la vida marinera, al que su padre aún obliga a raparse la cabeza como hace él. Va también descalzo y armado con dos pistolas, pero en vez de hacha, él, menos fuerte que su padre, tiene como armas para el cuerpo a cuerpo un alfanje de abordaje y una daga de rodela, arma ésta última en cuyo manejo es sorprendentemente hábil para su edad.

Los otros tres tripulantes de la pinaza son tres libertos negros, que le salen a los Avilés más baratos que los españoles y trabajan igual de bien. A ellos no les dejan llevar armas a bordo salvo en caso de necesidad, pero por lo demás no los tratan demasiado mal.

Como ya hemos dicho, este grupo se dedica a todo tipo de contrabando. Normalmente no van demasiado lejos de Cartagena, y por eso lo más habitual es que Pierfrancesco los encuentre donde se supone que deben estar, o al menos que no los tenga que esperar más de un par de días.

Por lo demás, en casa de los Avilés residen también una india llamada Ana, la compañera —no esposa— de Luis y madre de Jonás, y las dos hijas de ambos, ambas más pequeñas que el mozo.

Ni Luis ni su familia se meten en muchos líos, así que realmente no tienen ni idea de dónde procede la información de ese estirado y escalofriante italiano que tan buenos ingresos les viene proporcionando de unos años a esta parte. ¿Cómo lo conoció Luis? Pues, como todo lo que tiene que ver con Pierfrancesco Castelbuonno, vaya uced a saber. Tampoco le hemos preguntado a él de qué carajos conoce a un grupo de piratas escoceses, ¿no? La vida, que es así.

Luis Avilés es la única persona que conoce las coordenadas de latitud y longitud del refugio de los piratas y que puede indicar en un mapa cuál es exactamente el atolón en el que suele estar varado el *Wrath of Nemhain*.

De todas formas, las indicaciones de Castelbuonno más alguno de los completos mapas de La Sociedad serían suficientes para determinar que el lugar indicado es el archipiélago de Los Roques, y por supuesto para llegar hasta allí.

Y ahora sí, ya podemos continuar con la aventura.

La llegada a Cartagena

Navegando a la vera de los imponentes muros y fuertes de Cartagena, el *Santa Marta* y el *Trinidad* bordean el brazo de tierra del Castillo Grande y se internan en la Bahía Grande de Cartagena cruzando la Bocagrande. El espectáculo supera incluso lo que nuestros personajes pudieron contemplar en la desembocadura del Guadalquivir. Además de toda la Flota, que

se encuentra todavía fondeada en la Bahía Pequeña, los anonadados viajeros pueden distinguir perfectamente una multitud de otros barcos de diferentes tipos y tamaños, y docenas de pequeños botes y chalupas, y hasta simples nadadores, que van de un lado a otro entre los diferentes barcos y las dos islas que forman la ciudad. Nada más cruzar la embocadura de la Bahía Pequeña, pasando entre el Castillo Grande y el Fuerte del Manzanillo, ambos erizados de cañones, el capitán Do Santos y su homólogo del *Trinidad* optan por apartarse a un lado y echar anclas.

Más o menos al mismo tiempo en que el *Santa Marta* ultima la maniobra, llega hasta su borda un gran bote de remos conducido por dos remeros negros en el que vienen Don Alonso Pedralbes, acompañado por Andrés Angola, y Don Melchor Morales, que trae consigo a su joven secretario, poco más que un mozo pero con aspecto de ser eficaz, quien a su vez se hace acompañar por un esclavo cargado de legajos y otros útiles de escritura. Suben los cinco al barco mientras Don Mateo Silva coordina el traslado de toda la mercancía de contrabando a la cubierta principal, y después Don Melchor y sus ayudantes descienden a la bodega para revisar el resto de la carga. Mientras tanto, Andrés Angola comprueba todo el contrabando apilado en la cubierta y Don Joao se ocupa de las presentaciones entre los PJs y Don Alonso. Todo es muy formal y muy discreto: toques al ala de los sombreros, "buenas tardes, buenas tardes", "a la paz de Dios", y así. Tras hablar un rato "del tiempo" —qué tal el viaje, que les parece Cartagena, etcétera, etcétera—, Don Alonso pedirá a los PJs que recojan sus cosas mientras él supervisa el traslado de la mercancía al bote, que él es el secretario de Don Ferrán Aguilar y deben acompañarlo.

Así, los PJs son conducidos en el bote junto con Don Alonso, Andrés Angola y todo el contrabando, a la Casa del Embarcadero. Se trata de una casona en cuya parte posterior se encuentra el embarcadero que le da nombre, así como una negrería clandestina y no demasiado grande y una cuadra y cochera de madera, que dispone de una galería adosada a un lateral de la casa principal que la comunica con la calle. La dicha casa principal es más bien una casona, de piedra encalada, austera y con su fachada principal dando directamente a la calle. Como se hace evidente, Don Alonso no desea que a los PJs se les vea demasiado por ahí, por lo que enseguida requiere de Andrés las bolsas que contienen los adelantos, más los documentos correspondientes, y deja en sus manos la descarga de la mercancía. Luego conduce a los PJs a la relativa intimidad de la cochera para rematar cuanto antes los asuntos monetarios. Recordemos: setenta y cinco reales por barba, y además les entrega otros cien para gastos de todo el grupo. Los PJs habrán de firmar un recibo por cada bolsa. Durante la escena Don Alonso explica que el secreto es fundamental para la misión, y que ya tendrán tiempo cuando se hallen con él y con Don Ferrán, en privado, para hablar de todo. A continuación, conmina a los PJs a que le acompañen hasta la fonda en la que les recomienda que se alojen, conocida como la Posada de la Perla, en la que por supuesto ellos no deben comentar nada que los relacione con La Sociedad. Durante el corto paseo por el atestado barrio de Getsemaní, Don Alonso explica a los PJs que dentro de dos días, a la puesta del sol, Andrés los recogerá allí mismo para conducirlos al lugar en el que se reunirán con él y con su señor Don Ferrán, recomendándoles que aprovechen el tiempo para descansar y, si se encuentran con fuerzas, recorrer y disfrutar un poco la ciudad. Una vez tengan la posada a la vista, Don Alonso

Pedralbes se despide y vuelve apresurado a la Casa del Embarcadero.

La Posada de la Perla es propiedad de una pareja de libertos cincuentones, Domingo y Margarita, que le pusieron ese nombre por una gigantesca perla que encontró el primero, por entonces esclavo en las pesquerías de la isla de Cubagua, y que era tan grande que su amo, al verla, les concedió de inmediato la libertad a él y a su compañera, ahora esposa, Margarita. Ni la posada ni sus propietarios tienen relación alguna con La Sociedad ni con la trama de la aventura.

El figón de San Francisco

El día indicado, durante el ocaso, los PJs reciben la visita de Andrés Angola, que en esta ocasión no viste su habitual librea sino sólo unos calzones marrón claro y una camisa blanca, típicos ambos de los esclavos, con los que pasa más desapercibido. Andrés los conduce, con su laconismo habitual, a través del barrio de Getsemaní, para después cruzar el puente del terraplén y, a través del recinto amurallado de Cartagena, llegar por fin al figón de San Francisco, que recordamos es el regentado por Francisca Barrachina, la esposa de Don Alonso Pedralbes. Se encuentra, como ya se dijo antes, en el barrio de San Diego.

El personal del figón ha habilitado un espacio de la bodega como reservado provisional, para que la reunión pueda celebrarse con la mayor intimidad. Allí aguardan a los PJs Don Alonso y Don Ferrán, quien los recibe con los brazos abiertos en gesto de sincera cordialidad y negándose a tratar ningún tema importante hasta que todos hayan cenado como es debido y hasta que los PJs le hayan dado noticia de lo que acontece por España y, si ello es posible, también en Portugal y en toda Europa. Un hombre bastante viajado, este Don Ferrán. La cena es exquisita y corre, por supuesto, por cuenta de la casa.

Una vez cumplidas todas las formalidades, Don Ferrán despide a los esclavos que han servido la cena, incluyendo a Andrés, quien no se había movido de la estancia y recibe ahora permiso para pedir algo para cenar a Doña Francisca. Tras ello, el tono de la reunión se vuelve más serio y la escena se centra por fin en el tema de la misión de los personajes. Don Alonso ha llevado consigo un abultado cartapacio lleno de papeles en los que se encuentra apuntada toda la información disponible.

Describimos a continuación lo esencial del contenido de la exposición realizada conjuntamente por Don Ferrán y Don Alonso, quienes obviamente consultan con frecuencia las notas correspondientes:

Los ataques de los piratas

Este es el resumen de todos los ataques sufridos hasta el momento:

- *5 de mayo de 1620*: Primer ataque contra el *Hermes*, capitaneado por Don Ramón Pedralbes, segundo hijo varón de Don Alonso. El asalto se produce frente a la costa, a la altura de Caracas, cuando el barco regresaba de Margarita con un cargamento de perlas y cacao. Ante la inmediata rendición del *Hermes*, los piratas simplemente desvalijan la nave de toda su mercancía sin emplear la violencia.
- *13 de julio de 1620*: Segundo ataque contra el mismo barco poco después de su salida del cercano puerto de Riohacha, desde donde regresaba a Cartagena con un cargamento de plantas tintóreas y quesos de la región, y de bizcocho de la

laguna de Maracaibo. En esta ocasión, Don Ramón trató de escapar del ataque, pero fue obligado a abatir velas tras recibir una salva de aviso. Además, tras la rendición del *Hermes* y el subsiguiente abordaje, Don Ramón fue amenazado de muerte si se negaba a revelar a los piratas dónde estaba escondido el pequeño cargamento de perlas que había adquirido en Riohacha. Se hizo evidente pues, que los piratas, que eran los mismos del primer ataque y también los mismos que desde entonces no han dejado de asaltar los barcos de La Sociedad, tenían información precisa, *de antemano*, sobre el cargamento transportado.

- *25 de Septiembre de 1620*: Tercer ataque contra el *Hermes*, en esta ocasión mientras se dirigía a Margarita con un valiosísimo cargamento de manufacturas europeas y esclavos. Este ataque se produjo unas millas al oeste de la isla Tortuga, cuando al *Hermes* le faltaba poco para alcanzar su destino. Recordando el segundo ataque, Don Ramón optó esta vez por la rendición, no fuera que esta vez no le dieran el aviso. Es después de esto cuando se envía a Don Ramón Pedralbes a abrir la nueva ruta del Pacífico, y a su padre Don Alonso a Portobelo. Si es necesario, el propio Don Ferrán explicará a los PJs todo lo acontecido entonces con ambos personajes, que nosotros hemos explicado al hablar de Don Alonso Pedralbes. Si efectivamente se da este caso, Don Alonso no dará ninguna muestra de sentirse ofendido, ni añadirá una palabra a lo expuesto por su señor.
- *11 de junio de 1621*: Se produce un nuevo asalto por parte del mismo barco pirata, en esta ocasión contra el *Mercurio*, el barco de La Sociedad que cubre las rutas del Caribe occidental y las costas centroamericanas, capitaneado por el hijo menor de Don Alonso, Manuel Pedralbes. El *Mercurio* regresaba a Cartagena tras haber llegado a Veracruz, y traía consigo un cargamento de sedas y cerámicas chinas de incalculable valor, además de añil adquirido en Nicaragua. El ataque se produce por sorpresa cuando el barco pirata se lanza sobre el *Mercurio* desde detrás de la pequeña isla de Santa Catalina, o *Providence*, como la llaman sus actuales colonos ingleses, por lo que Don Manuel, que por el valor de su mercancía llevaba a bordo algunos cañones, no tuvo más opción que rendirse al recibir la salva de aviso. Se perdió no sólo la carga, sino también los cañones.
- *6 de febrero de 1622*: Nuevo ataque contra el *Hermes*, que a la sazón contaba con un nuevo capitán, Don Máximo de Orellana. El ataque se produce al sur de la isla de Curacao, mientras el *Hermes* regresaba desde Venezuela con otro cargamento de perlas, cacao y, en esta ocasión, también tabaco. Tras el habitual aviso, el capitán Orellana abatió velas y se rindió.
- *28 de mayo de 1622*: Ataque muy similar al anterior, al mismo barco, con el mismo capitán, y con parecido cargamento. Pero en esta ocasión el capitán Orellana había recibido orden de regresar a Cartagena pasando al norte de las islas de Sotavento, en lugar de entre las islas y la costa, y aún así también le localizaron. Don Máximo de Orellana había recibido orden de lanzar el cargamento por la borda si volvía a ser atacado, y eso hizo. En respuesta, la nave pirata cañoneó al *Hermes* hasta echarlo a pique, matando a muchos hombres y dejando a los demás abandonados a su suerte en alta mar. Al final, sólo el capitán y el maestre sobrevivieron, según ellos porque los rescató un barco de traficantes de sal holandeses que se dirigía a la isla de Bonaire. Información ésta que es, por cierto, completamente

cierta, a pesar de las dudas de Don Ferrán y Don Alonso. A su vuelta a Cartagena, el capitán Orellana, como ya sabemos, dimitió de su cargo, y no mucho después su maestre fue despedido como sospechoso que era, y sigue siendo ahora todavía más, de haber colaborado con los piratas.

- *22 de noviembre de 1622*: Un nuevo barco, el *Alcotán*, con un nuevo capitán, es atacado cerca de la península de Los Guajiros cuando se dirigía a Maracaibo para adquirir harinas, bizcocho y otros comestibles. La nave estaba dotada con un respetable número de cañones y su capitán, veterano de las fragatas guardacostas, sabía como utilizarlos. Pero según informaron algunos supervivientes, entre los que lamentablemente no se encontraba el aguerrido capitán, el ataque de los piratas fue en esta ocasión preciso y fulminante, sin mediar aviso. Sus cañones tenían mayor alcance, y el capitán pirata supo sacarle partido a su ventaja. Según los mismos supervivientes, las piezas del *Alcotán* no lograron un solo impacto. La tripulación finalmente se rindió y los piratas abordaron la destrozada nave, se hicieron con todo el cargamento que llevaba para los intercambios en Maracaibo y aplicaron un castigo de veinticinco latigazos a cada superviviente, incluyendo los heridos. Según los testimonios, dos de esos heridos no resistieron hasta el final del castigo. Murieron antes. Tras aquello, la tripulación abandonó los restos del mercante para ganar la costa en el bote. Tanto Don Ferrán como su secretario sostienen —acertadamente, por supuesto— que los piratas conocían la capacidad artillera del *Alcotán*.
- *8 de julio de 1623 (hace más o menos un mes)*: La Sociedad ha construido un nuevo barco, el *Albatros*, capitaneado por Don Sebastián Arbizu, y en su primera navegación ya ha sufrido un ataque. Como parte del plan urdido por Don Ferrán, Don Alonso, y el propio capitán Arbizu, se envió al *Albatros* a Cumaná para adquirir cacao y sal, mercancías no tan caras como las perlas, sin guardar con demasiado celo el secreto de la ruta. Efectivamente, una vez más el navío fue interceptado, más o menos en el lugar del primer ataque, frente a la costa a la altura de Caracas. Aquí, Don Ferrán y Don Alonso pueden elaborar para los PJs un somero resumen del plan que ya explicamos al hablar del capitán Arbizu, aunque no comentarán en absoluto las características técnicas del *Albatros*, ni facilitarán información de en qué punto se encuentran las gestiones con Don Policarpo León para artillar el barco.

Por si los jugadores sienten curiosidad por ello, todos estos ataques han supuesto la pérdida de casi la mitad de los cargamentos de las rutas del Caribe occidental de La Sociedad durante los tres últimos años, además de la enorme pérdida que supuso el ataque al *Mercurio*.

Información sobre La Sociedad y sus relaciones

Tras la descripción de los hechos, los dos personajes procederán a facilitar a los PJs los datos que *ellos* consideran relevantes de la extensa lista de PNJs que hemos detallado antes. Es necesario aclarar aquí algunas cosas.

Ninguno de los dos facilitará demasiada información sobre ellos mismos, y nada sobre sus familias —lo cual sería importante en el caso de Don Ferrán, claro...—. Obviamente, ellos no están incluidos en las listas de sospechosos. Tampoco

mencionarán a ningún esclavo, como también hemos indicado ya. Por lo demás, facilitarán todos los datos personales y familiares, direcciones, información sobre los negocios, etc, que se detalla en los apartados correspondientes. A excepción, claro, de todo aquello que específicamente se señala como información para los narradores, y de todo aquello que los narradores crean que ni Don Ferrán ni Don Mario tienen por qué saber. Que tampoco será tanto, pues obviamente ellos ya han hecho investigaciones por su cuenta. De Don Nunho da Galiana, al ser considerado como de la familia, tampoco se comenta nada, ni siquiera lo relacionado con el préstamo que concedió a Don Ferrán para la apertura de la ruta del Pacífico. Eso es un tema privado.

Evidentemente, los jugadores tendrán preguntas que hacer. Trataremos ahora de resolver las más probables.

Como ya se ha dicho antes, la principal sospechosa en este asunto es Doña Antonia Suárez. En la descripción del personaje se explican todos los motivos. Lo que ni Don Ferrán ni Don Alonso pueden explicar es cómo obtiene la viuda la información. La han hecho seguir ampliamente, tanto a ella como al capitán Orellana y a su segundo, y también a Carlota Horcajo, a los criados, los esclavos, etc. El resultado de todas las pesquisas ha sido por supuesto negativo. El Narrador debería enfatizar todo esto, haciendo que quede claro que la línea de investigación sugerida por el secretario y su señor es averiguar más sobre Doña Antonia.

Otra pregunta evidente es quién tiene acceso a la información que quien sea está proporcionando a los piratas. Aquí, si los jugadores son espabilados, pueden empezar a obtener pistas útiles. En primer lugar, huelga decir que, desde que comenzaron los asaltos, el secretismo de La Sociedad respecto a sus rutas y cargas ha llegado al máximo nivel. Esto significa que ni siquiera los capitanes son informados de ello hasta el momento mismo de sus salidas. Dicho de otra forma, según la declaración de Don Ferrán y Don Alonso, las únicas personas que conocen con antelación suficiente esos datos son precisamente ellos dos. Nadie más. Sólo si los jugadores insisten, Don Ferrán admitirá que suele tratar estos temas con su esposa. Pero a partir de aquí, toda la información que pueden obtener sobre ella serán respuestas a preguntas directas. Obviamente, los jugadores no van a preguntar si Doña Irene tiene un primo rico en Cartagena al que sus empleados apodan La Sombra, pero puede que sí pregunten si conoce a alguien en la ciudad, o alguna cuestión relativa a sus orígenes o su familia. Algo más general, pero suficiente para que salga el tema del primo. Además, puede que los jugadores también caigan en que ese esclavo Andrés parecía disfrutar de cierta confianza por parte de Don Alonso. Después de todo, él le acompañaba cuando ellos le conocieron hace dos días, era quien custodiaba las bolsas y los recibos de los adelantos, y ha ido a buscarlos a la fonda esta misma tarde, permaneciendo en la estancia durante toda la cena. Puede que esto les lleve a preguntar sobre los esclavos. Si los jugadores se dan cuenta de que tanto Don Alonso como Don Ferrán parecen pasar por alto datos importantes, puede que incluso se permitan insistir en que sus patrones se esfuercen en pensar en *todos* los que puedan saber algo, incluyendo esclavos, criados, loros parlanchines, etc. Quien sea. Sólo en este caso Don Alonso, que conoce perfectamente a los Aguilar, podría llegar a pensar en Catalina y en Berta. Aunque la pobre Berta, tan cortita ella, quedaría completamente desestimada desde el primer momento. No obstante, y quedándonos con Catalina, imaginen vuestras

mercedes que a sus jugadores se les ocurre esa pregunta genial: ¿cómo obtuvieron los Aguilar a Catalina?

La verdad, si este caso lo llevara Hércules Poirot, la investigación quedaría resuelta sin necesidad de salir del figón de San Francisco.

Pero sigamos con el interrogatorio, porque pensamos que otra buena pregunta, tal vez no tan evidente como las anteriores, sería quién sabe que los PJs están aquí y para qué han venido. Y esa sería otra buena oportunidad para que los jugadores se den cuenta de que ni Don Ferrán ni su secretario tienen en cuenta a los esclavos ni a Doña Irene, porque su primera respuesta será que sólo ellos dos y los capitanes Do Santos, del *Santa Marta*, y Arbizu, del *Albatros*, todos ellos absolutamente libres de cualquier sospecha. Se dejan nuevamente a Andrés, y esto es más evidente, si es que se ha hecho la pregunta. A partir de aquí, si no ha salido antes, podría volverse a la cuestión de los esclavos.

No obstante, creemos que sólo si los jugadores hacen preguntas *realmente buenas* debería mencionarse en esta primera reunión el nombre de Catalina, verdadera clave de todo el asunto. Y, en cualquier caso, los narradores aplicados deberían ensayar unas cuantas caras de póquer ante el espejo, por que no se nos note demasiado si los jugadores se acercan mucho a la verdad sin llegar del todo a aprehenderla.

Las instrucciones de Don Ferrán

Una vez desglosada toda la información, Don Ferrán pasará a explicar a los PJs qué es exactamente lo que espera de ellos.

En primer lugar deben entender que él es un hombre de negocios que depende de su reputación. Eso significa que bajo ninguna circunstancia los personajes pueden emplear su nombre sin su permiso explícito, que él otorgará o no estudiando cada caso. Nada de interrogar a nadie en su nombre, y muchísimo menos ofender, agredir, dañar o torturar a quien sea si él no lo ha autorizado previamente.

Por otra parte, los personajes deben entender también que son parte de una estrategia cuidadosamente planeada en la que el sigilo es fundamental. Nadie sabe quiénes son, ni por qué están en Cartagena, ni los puede relacionar con él, y eso debe seguir siendo así tanto tiempo como sea posible. Lo primero que deben hacer, por tanto, es estudiar la situación y observar sin ser advertidos. Cuando tengan alguna sospecha se la comunicarán y él, sólo él, decidirá que debe hacerse. Será especialmente claro en lo relativo a Don Policarpo León, hombre extremadamente poderoso del que Don Ferrán depende ahora mismo en gran medida, incluso para llevar a cabo su plan para acabar con los piratas. En otras palabras, queda terminantemente prohibido molestarle o llamar su atención si no hay indicios *claros* de su implicación en la trama.

Las últimas indicaciones son las relacionadas con los canales de comunicación entre los PJs y Don Ferrán. Se informará a los personajes de la dirección de Don Ferrán, pero debe quedarles claro que sólo podrán ir a verle en caso de extrema urgencia. Si, por ejemplo, descubren al infiltrado pero son a su vez descubiertos y existe peligro de huida, o alguna situación por el estilo. Para cualquier otra cuestión que deban plantear o para dar cualquier tipo de novedad, lo que deben hacer es acudir allí mismo, al figón de San Francisco, y dejar recado a Doña Francisca. El local cierra todos los días más o menos a la medianoche, y Don Alonso pasará cada noche antes de retirarse a su casa para ver si los PJs han pasado por allí. En caso de que sea así, un esclavo irá a buscarlos a la Posada de la Perla a primera

hora del día siguiente para conducirlos hasta Don Alonso, quien se encontrará con ellos en algún lugar discreto y resolverá según ellos le informen.

Para ir terminando, Don Ferrán aclarará a los PJs algunos aspectos esenciales de su misión. En primer lugar, que cuando encuentren al infiltrado deben atraparlo vivo. Por una parte, para poder utilizarlo para llegar a los piratas. Por otra, porque él desea encargarse de esa alimaña personalmente. Y en segundo lugar, el trabajo no termina hasta que los piratas se balanceen en el extremo de una soga. Llegada la situación a este punto, tras ocho ataques sin consecuencias, es tan importante atrapar a quien sea que esté filtrando la información de sus envíos como lanzar un mensaje claro y contundente a la comunidad pirata: quien se la juega a los Aguilar, termina pagando.

Por último, y volviendo a su anterior tono distendido, Don Ferrán pregunta a los PJs si necesitan algo que él les pueda conseguir. Recordamos que Don Ramón les indicó en Sevilla que podrían adquirir en Cartagena cualquier mercancía a precios ventajosos, y éste podría ser un buen momento para sacar el tema. Si lo hacen con diplomacia y buen talante, los personajes pueden, si lo desean, expresar algún capricho, no tiene por qué ser necesariamente "equipo para la aventura". Pero advertimos una cosa: las armas fabricadas en las Indias son peores que las de la Península, lo que significa que no hay en Cartagena maestros armeros como los que aparecían en el suplemento *Maestros de Esgrima*. Y, si desean un arma personal, con rebaja y todo les saldrá como mínimo un cincuenta por ciento más caro de lo habitual, que la gente de esta ciudad tiene muchos cuartos. Para todo lo demás, incluyendo armas normales, protecciones, objetos de lujo, etc., la rebaja será de entre un veinticinco y un cincuenta por ciento, a discreción del Narrador.

Sobre la ciudad de Cartagena

Los PJs han llegado a Cartagena en su momento de mayor actividad, cuando la Flota se encuentra fondeada en su bahía. Durante los primeros días de su estancia, por tanto, toda la ciudad parecerá un gigantesco mercadillo, con la lonja de esclavos funcionando de sol a sol, las plazas atestadas de puestos y tenderetes, y los garitos y tabernas atiborrados de marineros que beben, comen, juegan y se apoderan de los burdeles como si se fuera a acabar el mundo. En cada calle hay forasteros venidos desde la Península y desde todo el Caribe, esclavos que andan de una lado para otro llevando cargas y mensajes, mercaderes agobiados, tratantes de todos los géneros intentando obtener los mejores precios, y daifas y tusonas de toda ralea que estiran sus jornadas tanto como pueden, tratando de aprovechar al máximo las oportunidades que estos días de apogeo les ofrecen.

Seis días después de la llegada de los PJs a Cartagena, la Flota levará anclas de nuevo para dirigirse a la otra gran feria de la región, la de la ciudad de Portobelo, en el istmo, y con ella zarparán muchos de los otros barcos del puerto y la bahía, dejando en la ciudad un regusto de calma tras la tempestad. A partir de ese momento, puede que sea complicado encontrar en Cartagena a algunos de los PNJs que hemos comentado, para empezar a Don Joao do Santos y el resto de la tripulación del *Santa Marta*, que este año debe acudir a la feria de Portobelo en sustitución del capitán habitual, Don Manuel Pedralbes, y de su barco, el *Mercurio*. Será imposible también contactar con el capitán Máximo de Orellana y su segundo, Don Gonzalo Carvajal, durante al menos un mes. También Juan Merchante abandonará en algún momento la ciudad, y no volverá hasta

dentro de por lo menos seis meses. Otros personajes pueden ver alteradas sus rutinas habituales, como por ejemplo el capitán Ángel Gramajo, demasiado atareado durante la estancia de la Flota como para pensar en irse de juerga por Getsemaní o por cualquier otro lado, y dispuesto a comerse el mundo por los pies en cuanto esta haya partido. Don Melchor Morales y Don Gaspar Noguera sólo estarán disponibles, mientras se halle la Flota en Cartagena, para cuestiones estrictamente de negocios, y lo mismo vale para cualquiera de los subalternos de los subalternos de Don Policarpo León, o para la viuda Doña Antonia Suárez.

Así, mientras las docenas de barcos de la Flota y de todo el Caribe permanezcan a la vista de la ciudad, ésta será un hervidero. Pero tras la marcha de las naves se apoderará de ella una atmósfera de cierto sopor, como de siesta, que durará al menos una semana, mientras los locales se recuperan un poco de la explosión de actividad y los mercaderes y usuarios repasan sus cuentas para asegurar que todo ha ido bien. Después, poco a poco, la ciudad irá recuperando sus niveles normales de ruido y ajeteo, pues no olvidemos que los PJs siguen encontrándose en una de las más importantes metrópolis de las Indias, y que una gran parte del comercio regional del Caribe se desarrolla al margen de la llegada de la Flota de Indias, que suele traer consigo el inconveniente despertar de su letargo de los muchos inspectores y contadores de la Hacienda Real que tienen por aquí aposentados sus parasitarios traseros.

Don Nunho descubierto

Sea cual sea el procedimiento por el que se descubra la implicación de La Sombra en la trama, y asumiendo que los jugadores hacen lo que se supone que tienen que hacer, que es informar a Don Ferrán antes de actuar, la revelación de este nuevo dato impondrá cambios en la estrategia de los Aguilar. Traidor o no, Don Nunho da Galiana es el representante en Cartagena de una familia con la que La Sociedad viene manteniendo intensas relaciones por todo el orbe desde hace años, y también un hombre influyente en la propia ciudad con el que Don Ferrán tiene además deudas todavía pendientes de pago. Su implicación en los acontecimientos genera, pues, una situación complicada desde el punto de vista de la diplomacia.

A marchas más o menos forzadas según la forma en que los PJs descubran al traidor, Don Ferrán y Don Alonso improvisan un plan que, si sale bien, les ayudaría a completar múltiples objetivos: no sólo les permitiría descubrir, como era la intención original, dónde se encuentra el escondrijo de los piratas, sino que además, habiendo indicios de una conspiración, podrían obligar al gobernador a que presionase a Don Policarpo León para que acelerase los trámites para armar al *Albatros*, pues su misión no es otra que acabar con los piratas. También les permitiría asestar un golpe casi fatal contra la reputación de los Galiana en Cartagena, y a más largo plazo en todas las Indias. Y, con suerte, puede que hasta consiguieran anular la deuda contraída con el traidor Don Nunho. El plan consiste, básicamente, en llevar a La Sombra a juicio. Pero para eso necesitan pruebas o, en este caso, testimonios. Así, los PJs reciben la orden de capturar vivo a cualquiera que pueda certificar la relación entre Don Nunho y los piratas. Y eso, tras la horrible y casi inevitable muerte de Catalina por orden de su enfurecida ama, sólo lo pueden hacer, como ya sabemos, dos personas: Don Mario da Rocha y Pierfrancesco Castelbuonno. Los jugadores habrán de ver cómo se las ingenian para conseguirlo.

Con lo expuesto hasta ahora, esperamos que los Narradores sean capaces de administrar la mayoría o todas las situaciones en las que van a meterse sus jugadores. No obstante, es cierto que la trama de este misterio es bastante embrollada, y es posible que algunos grupos se atasquen y no sean capaces de desenmarañar por sí mismos todo este jaleo, lo cual sería harto frustrante para ellos, para sus Narradores y, sobre todo, para Don Ferrán Aguilar. Para ayudar a estos grupos proponemos las siguientes soluciones. Se trata de dos alternativas, y cada narrador puede escoger la que mejor le parezca.

La carta de Castelbuonno

Si nuestros aguerridos jugadores llegan al punto de verse enterrados en sus propias notas, conjeturas, teorías y sospechas, y sin saber qué hacer con ellas, Pierfrancesco Castelbuonno puede, en cualquier momento, comenzar a actuar por su cuenta. Es decir, que puede iniciar el intento de chantaje a Doña Irene y a su primo y precipitar así el final de la investigación. La cosa sucedería así.

Cualquier día que el Narrador estime oportuno, a primera hora de la mañana, los PJs son sacados de la cama por unos golpes en su puerta. Se trata de Andrés Angola, ataviado con su habitual librea, que les urge a que lo acompañen cuanto antes. Ha ocurrido algo importante.

El esclavo los lleva a marchas forzadas hasta la casa de Don Ferrán Aguilar, en cuyo patio interior se encuentran con el propio comerciante y con su esposa, acompañados por Don Alonso y por lo que queda de Catalina, amarrada por las muñecas a dos columnas y cubierta de los pies a la cabeza de sangre y marcas de latigazos. Aún está viva, aunque por tan poco que no lo parece.

Doña Irene en persona, que muestra ahora su aspecto más gélido, enseñará a los PJs un billete que le enviaron la noche pasada por mediación de un esclavo. Le fue entregado en la puerta a la esclava Berta, con instrucciones precisas de hacérselo llegar directamente a su ama, y sólo a ella. Las marcas en el papel muestran que fue cuidadosamente doblado hasta convertirlo en una especie de sobre, y lacrado con un pegote rojo sin sello que ahora se muestra roto. La carta reza como sigue:

Apreciada Señora de Aguilar:

Sé de los manejos que se traen entre manos su merced, su querido primo y cierto grupo de piratas de los que también sé mucho. Si no desea que su esposo sepa tanto como yo acuda dentro de dos días a la misa de sexta en la Catedral, y lleve consigo mil ducados en monedas. Allí la estaré esperando.

Atentamente,

El Búho de Minerva.

Si los jugadores no llegaron lo bastante lejos en sus investigaciones, la propia Doña Irene les dará todas las explicaciones que necesitan, que ella solita pudo deducir nada más leer la carta: su llegada a Cartagena, el regalo de su primo, los hijos de Catalina, la confianza que le había tenido siempre a su esclava, las visitas a casa de Don Nunho supuestamente para ver a sus criaturas, etc. Todo. La señora será muy despectiva hacia Catalina, insinuando que vive enamorada de Don Nunho, reprochándole que tras toda una noche de torturas aún no haya confesado, y burlándose de ella por querer proteger a sus cachorros. Obviamente, todos los PNJs blancos de la escena

consideran que la esclava le debe más lealtad a sus amos que a nadie, hijos incluidos.

Tras las preguntas que los jugadores quieran hacerle a la esclava, que apenas puede hablar lo suficiente para negarlo todo, Doña Irene, furiosa, arrojará sobre la espalda de Catalina el contenido de un cubo de sal, provocando como es lógico un espantoso alarido, y acto seguido ordenará a dos aterrorizados esclavos que la desaten y la encierren en una habitación sin lavarle las heridas. Aún no ha terminado con ella.

A continuación, Don Ferrán ordena a los PJs que vayan inmediatamente a casa de Don Nunho y vigilen a todo el que entre o salga. Andrés, que conoce bien el quién es quién de las relaciones de La Sombra, irá con ellos para asesorarles sobre lo que vean, y Don Ferrán espera que con eso sea suficiente para dar con las personas indicadas pues, si no se equivoca, su traicionero pariente político habrá recibido esta noche una carta similar a la dirigida a su esposa y ahora mismo debe de andar como loco tratando de encontrar la manera de deshacerse del chantajista. Y Don Ferrán, como enseguida comprobaremos, intuye bien.

Antes de continuar, una nota sobre Andrés Angola: suyo ha sido el brazo que ha empuñado el látigo durante toda la noche y eso, aunque no trasluzca a su rostro hierático, le ha roto algo por dentro. Ahora mismo tiene la firme intención de fugarse cuanto antes de Cartagena para unirse a alguna de las bandas de cimarrones de los alrededores, y el Narrador es libre de utilizar esto. Tal vez los PJs quieran ayudarlo, o tal vez él trate de darles esquinazo a la primera oportunidad, o tal vez no pase nada mientras los PJs estén con él, que tras toda una larga vida de servidumbre el viejo esclavo tiene paciencia para aguardar unos días a que llegue el momento adecuado.

Mientras tanto, La Sombra...

En efecto, Don Nunho ha recibido una carta similar en la que también se le cita dentro de dos días, en su caso después de completas —tras la puesta de sol—, en los astilleros de la ciudad. Es un lugar que se vuelve muy solitario a partir de esas horas, idóneo para los propósitos de Castelbuonno porque a Don Nunho, de quien supone que puede obtener más, le exige la enorme cantidad de cinco mil ducados en cualquier género de mercancía excepto esclavos, que le suponen un incómodo engorro, y comestibles o líquidos como aceite y vino, mercancías estas de precio demasiado variable y que abultan en exceso. Cinco mil ducados suponen todo un carro cargado de mercaderías, y Pierfrancesco tendrá que tomarse su tiempo para comprobarlo todo.

El plan del espadachín concluye con la huida de Cartagena esa misma noche a bordo de la *Xana*, con cuyo patrón, Luis Avilés, ya tiene todo apalabrado. Por supuesto, ya tiene reclutada media docena de secuaces, todos de lo peorcito de la ciudad, para que le cubran las espaldas durante la entrega. Las condiciones de la misma especifican que Don Nunho debe acudir subido en el carro, acompañado sólo por un esclavo y sin llevar armas. Según la carta, si Don Nunho incumple alguna de las condiciones del italiano, éste se retirará de inmediato para acudir directamente a Don Ferrán y contárselo todo. Aunque en realidad, como luego veremos, esto no sucedería así en el caso de que los PJs siguieran a Don Nunho hasta el astillero.

Por su parte, la misma mañana en la que los PJs acuden a casa de Don Ferrán, La Sombra ha hecho llamar a su secretario Don Mario da Rocha. Juntos, pasarán la mañana sumando dos y

dos para adivinar la mano de Castelbuonno en todo este asunto y trazando un plan de acción, que por supuesto no es otro que la recluta de otra media docena de matasietes para que también acudan con discreción a la cita en los astilleros.

Su principal problema va a ser que Pierfrancesco Castelbuonno no se caracteriza por ser un menguado, y ya tiene puesta la casa de Don Nunho bajo discreta vigilancia porque adivina el movimiento. Esa misma noche, Don Mario se dirigirá al barrio de Getsemaní para encontrar los hombres necesarios para su plan, y lo que va a terminar encontrando es la muerte en un oscuro callejón a manos de un letal espadachín italiano que no deja cabos sueltos.

Si los PJs, asesorados por Andrés, siguen a Don Mario da Rocha hasta la noche, podrán presenciar el duelo y descubrir así la identidad del misterioso chantajista que, además, no se espera que haya nadie por allí interesado en sus planes y habrá acudido por tanto solo, pues sabe que ese casi vejstorio de Don Mario, por muy veterano que sea, no es rival para él. Y por cierto, si se diera esta situación, puede obviarse lo de los dos pistoletas de Don Mario, por aquello de hacer más interesante la escena.

Un por cierto más: si en algún momento de la escena los jugadores deciden intervenir, habrá llegado el momento que esperaba Andrés para su fuga. Que en Getsemaní no hay muros que saltar y la noche de la selva hace invisibles a los negros. Saldrá corriendo sin más, con toda la discreción que pueda, y en diez minutos habrá desaparecido para siempre.

Y poco más. El ritmo y detalle de las situaciones debe ser administrado por cada Narrador, que debe tener en cuenta, eso sí, que pase lo que pase Doña Irene no acudirá a su cita con el chantajista. No tiene nada que ocultar a su esposo y por ello ninguna razón para pagar, y Don Ferrán se negará rotundamente a emplearla como cebo. Si los PJs no han descubierto ya a Castelbuonno, recibirán la orden de acudir a la Catedral en lugar de Doña Irene, a ver si por casualidad descubren algo. Pero sexta es la misa más concurrida, y si los PJs no saben a quién están buscando es imposible que lo encuentren. A lo mejor con un crítico en una tirada de Espíritu, y si el Narrador está de humor...

¡Ah! Y recuérdese que casi la única forma de llegar hasta los piratas del *Wrath of Nemhain* es a través del italiano, y sólo pueden llegar hasta él a través de Don Mario da Rocha o, si todo se les ha pasado ante sus narices, siguiendo tenazmente a La Sombra cuando acuda dócilmente con su esclavo, su carro, sus cinco mil ducados en mercancías y sin llevar una maldita cuchilla de matarife. Y eso será Troya, claro, que ni Castelbuonno ni sus secuaces saben que los PJs no vienen acompañando a Don Nunho, sino siguiéndole, por lo que Don Nunho, para empezar, recibirá tres bonitos ballestazos y, a partir de ahí, Dios y los jugadores dirán.

Atacando a los PJs

La otra opción para acelerar el final de la investigación es mucho más simple. Si La Sombra tiene noticia de la existencia de los PJs, cosa que puede conseguir a través de Catalina o por algún error táctico de los propios jugadores, ordenará a Don Mario que a su vez dé instrucciones y dinero a Castelbuonno para reclutar un grupo de matachines que se encargue de ellos, cosa que harán una noche cualquiera tras esperarlos a la entrada de la Posada de la Perla. El Narrador es libre de decidir el número y la composición exacta de dicho grupo de valentones, o sea si con ellos se encuentra o no el italiano. De lo que se trata, claro, es de que los PJs atrapen vivo a alguno de los asaltantes y lleguen a

través de él hasta Castelbuonno o, si es el propio Castelbuonno el capturado, hasta la resolución final del misterio. Obviamente, Pierfrancesco es un bellaco inteligente y no se hará matar por Don Mario ni por nadie, así que, llegado el caso, él solito se rendiría y cantaría lo que fuera menester para salvar el pellejo, que ya verá luego cómo se las apaña para escapar. Si por azares de la suerte el italiano es muerto durante el combate, que ya sabemos lo que pasa en este juego cuando alguien saca un crítico en esgrima, pues nada. El Narrador decidirá si continúa con la aventura o no, porque recordamos que todavía hay una mínima posibilidad de llegar hasta Luis Avilés a través de Don Mario da Rocha, que tras la muerte de Castelbuonno pasaría a negociar directamente con él. Y Luis Avilés sabe mejor que Pierfrancesco quiénes son y donde se esconden los piratas. Pero en este caso ya no habría más ayudas para los jugadores, por lo que tendrían que llegar hasta el final de su investigación ellos solitos, con el consiguiente riesgo de defenestración para los Narradores si no lo consiguen. Y, posiblemente, después tratarían de llegar hasta este humilde copista, que por algo escribe bajo pseudónimo...

Fin de la investigación

Tras la investigación y el capítulo, si las cosas han ido medianamente bien, el asunto debería quedar más o menos así:

- **Don Nunho da Galiana:** Como habrá quedado más o menos claro, su futuro depende en gran medida de las acciones de los jugadores. Si no consiguen apresar vivo a ningún testigo, Don Ferrán no podrá hacer nada contra él ni contra su honra, independientemente de lo que sepa de sus actividades. Pero, si los PJs realizan una labor a la altura de las circunstancias, el futuro de La Sombra en Cartagena y con el tiempo en todas las Indias se verá mucho más comprometido.
- **Don Mario da Rocha:** De una forma o de otra, su futuro es muy negro. Ya hemos visto cómo puede morir a manos de Pierfrancesco Castelbuonno. Pero, aunque eso no sucediera, la cosa no cambiaría mucho para él: si los PJs lo capturan y lo llevan ante Don Ferrán, éste le obligará a declarar ante la Audiencia de Cartagena en contra de su señor para abrir así el proceso contra él. A continuación, y bajo palabra de hidalgo de no darse a la fuga, Don Mario sería puesto en libertad y seguidamente asesinado por orden de La Sombra, cuya reputación quedaría así puesta en entredicho, pero no tan totalmente arruinada como en el caso de un juicio con todos los testimonios. Finalmente, aunque Don Mario alcanzara a ver milagrosamente el final del juicio, eso no le serviría de mucho cuando se viera sentado en el sillón del garrote, en el que acabaría como miserable cabeza de turco.
- **Catalina:** Una vez se descubra su implicación en la trama, sólo una cosa puede impedir que sufra una muerte lenta y horrible: la intervención de los PJs, que podrían ayudarla a escapar. Las razones humanitarias se les dan a los Aguilar una mala higa, por lo que sería imposible convencerlos de que perdonen la vida a la esclava. En cuanto a sus hijos, tres cuartos de lo mismo. Si los PJs no logran su rescate, por la fuerza o negociando con La Sombra, que todo es posible, les espera una triste vida como esclavos. Las consecuencias de rescatar a Catalina no tienen por qué ser graves, que por lo demás los PJs no lo han hecho tan mal. Sencillamente, una vez se ocupen de los piratas pueden olvidarse de volver a trabajar para La Sociedad, para la que resultan en exceso

emocionales y por tanto no muy de fiar. Y pueden olvidarse también de volver a las Españas con los gastos pagados, claro, porque eso nunca fue parte del trato y sería sólo una cortesía por parte de Don Ferrán. Respecto a asaltar la casa de los Galiana para rescatar a los dos pequeños, la cuestión está en si Don Nunho muere durante la escena o no. Si eso sucede, remitimos a los Narradores al párrafo correspondiente de la descripción de la escena en el figón de San Francisco, cuando hablábamos de degollar a los PJs. Si no sucede, Don Ferrán simplemente se lavará las manos. Que se ocupe Don Nunho de sus asuntos. Recordamos a los Narradores que la liberación de esclavos es un delito grave.

- **Luis Avilés, su familia y sus libertos:** Si los PJs llegaron hasta Luis, probablemente él y los suyos irán a la cárcel y luego acabarán todos ahorcados, que son gente pobre y no tienen quien les valga. Aunque, sólo si a los PJs se les ocurre, Don Alonso podría negociar la colaboración de Luis Avilés como guía en la inminente expedición de castigo contra los piratas, a cambio de recibir de los Aguilar el respaldo necesario para una reducción de condena. De la cárcel no se van a librar, claro, pero algo es algo.
- **Pierfrancesco Castelbuonno:** Sólo una suerte muy adversa puede hacer que este superviviente nato acabe criando malvas. Cuando las tornas se le vuelvan en contra y en la partida pinten bastos sólo intentará tres cosas: escapar, escapar y escapar. Y, si no lo consigue, negociar, negociar y negociar. Y para cualquiera de estas opciones tienen los de Palermo muchos recursos. Lo peor que podría pasarle serían un par de años de cárcel, que es lo más o menos que tardará el juicio en celebrarse.

Pasamos ahora a detallar las estadísticas de todos los PNJs implicados en la trama, en el mismo orden en que fueron presentados antes.

Dramatis Personae

Don Ferrán Aguilar

La mano que nos da de comer.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +8 (Entre mujeres).
- **Armas:** Espadín (11/8, -1)
- **Habilidades:** Comerciar: 17; Cultura local (Cartagena y otras): 13; Charlatanería: 15; Diplomacia: 15; Etiqueta: 16; Fingir: 14; Idioma (Castellano): 14; Juegos de azar: 12; Latines: 13; Leyes: 11; Liderazgo: 13; Seducción: 16
- **Ventajas:** Belleza (Muy guapo, +5), Elegante, Letrado, Riqueza.
- **Desventajas:** Deudas (con Don Policarpo León), Enemigos (La Sombra, por supuesto), Intolerante (hacia los negros), Protegidos (su familia).

Doña Irene da Galiana

Labios de fuego, corazón de hielo.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +6 (Entre hombres).
- **Armas:** Pistoleta enjoyado (10, +0)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 13; *Charlatanería:* 12; *Diplomacia:* 16; *Etiqueta:* 18; *Fingir:* 14; *Idioma (Castellano):* 11; *Intimidación:* 12; *Seducción:* 15; *Latines:* 15
- **Ventajas:** *Belleza (Guapa, +3), Letrada, Riqueza.*
- **Desventajas:** *Enemigos (Su primo, ¿quién si no?), Intolerante (hacia los negros), Sanguinaria.*

Catalina

Un peón sobre el tablero.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 13
- **Apariencia:** +7 (Entre hombres).
- **Armas:** Ninguna.
- **Habilidades:** *Arte (Cantar y Tocar la vihuela):* 14; *Artesanías varias (oficios domésticos):* 10 a 14; *Etiqueta:* 15
- **Ventajas:** *Belleza (Muy guapa, +5), Buena memoria, Buena reputación (como esclava leal), Fuerza de Voluntad (+3), Resistencia al dolor.*
- **Desventajas:** *Esclava, Mala estrella, Protegidos (sus hijos), Secreto.*

Andrés Angola

Poeta de la sumisión.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 14
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 13
- **Armas:** Ninguna.
- **Habilidades:** *Conducir carro:* 9; *Cultura local (Cartagena):* 16; *Diplomacia:* 12; *Etiqueta:* 11; *Fingir:* 14; *Liderazgo:* 13; *Maña:* 12
- **Ventajas:** *Buena reputación (como esclavo leal), Intuitivo, Sentido común.*
- **Desventajas:** *Cobardía, Edad (Vejez), Esclavo, Voluntad débil (-1).*

Berta

Sí, bwana...

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 8
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Armas improvisadas (10/5, daño variable. Siempre hace Ataque Completo).
- **Habilidades:** *Artesanías varias (oficios domésticos):* 12 a 16
- **Ventajas:** *Buena reputación (como esclava leal).*
- **Desventajas:** *Edad (Vejez), Lealtad (a Doña Irene), Pecadillos (Glotonería), Problemas de peso (Gorda), Protegidos (los hijos de Doña Irene. Incluso la propia Doña Irene...), Vulnerable al dolor.*

Don Alonso Pedralbes

Leal, pase lo que pase.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera de pitones (9/6, +1)
- **Habilidades:** *Comerciar,* 15; *Cultura local (Cartagena y otras):* 16; *Charlatanería:* 12; *Diplomacia:* 14; *Etiqueta:* 12; *Fingir:* 15; *Idioma (Castellano):* 15; *Idiomas (Francés, Inglés, Neerlandés, Italiano):* 12 en cada uno; *Latines:* 10; *Leyes:* 13; *Liderazgo:* 12
- **Ventajas:** *Don de lenguas, Letrado, Riqueza.*
- **Desventajas:** *Edad (Vejez), Intolerante (hacia los negros), Lealtad (a La Sociedad, +2), Problemas de peso (Gordo).*

Capitán Don Manuel Pedralbes

Lo de servir a los Aguilar le viene de familia.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1
- **Armas:** Ropera (12/8, +2), dos Pistolas (11, +1. Sólo en caso de combate inminente)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 12; *Cultura local (Caribe occidental):* 12; *Liderazgo:* 13; *Marinería:* 12; *Nadar:* 10; *Navegación:* 14
- **Ventajas:** *Belleza (Atractivo +1), Cargo (Capitán de barco), Letrado.*
- **Desventajas:** *Lealtad (a La Sociedad), Pecadillos (Jaranero)*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, sombrero. En caso de combate inminente, además: colete, botas, guantes.

Don Melchor Morales y Don Gaspar Noguera

¡Cuñaaaos!

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 9
- **Bríos:** 10
- **Armas:** Sendas roperas, de puro adorno (8/6, +1)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 11; *Latines:* 13; *Leyes:* 12
- **Ventajas:** *Letrados, Riqueza*
- **Desventajas:** *Codiciosos.*

Fray Agustín de Santaclara

Dos leyes para un solo hombre, y siempre escoge la que más le conviene.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 10
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Ninguna.
- **Habilidades:** *Latines:* 13; *Leyes:* 16; *Teología:* 14
- **Ventajas:** *Letrado, Sacerdocio.*
- **Desventajas:** *Borracho, Fealdad (-1), Pecadillos (Lujurioso. Le vuelven loco los pechos grandes), Problemas de peso (Gordo).*

Capitán Ángel Gramajo

El dinero todo lo puede, y aquí tienen la prueba.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -7
- **Armas:** Ropera mata amigos (16/11, +2), Daga de guardamano con rompepuntas (14/11, +1)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 10; *Charlatanería:* 16; *Juegos de azar:* 11; *Táctica:* 12; *Teología:* 7
- **Ventajas:** *Buena estrella, Cargo (Capitán de milicia y Corredor de Lonja), Espadachín, Iniciativa, Resistencia al alcohol, Resistencia al dolor, Riqueza.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas (su vida gira en torno a ellas), Defecto físico (Duro de oído), Edad (Vejez), Fealdad (por las cicatrices y su aspecto desarrapado. Y de todas formas él nunca fue un Adonis. -2), Impulsivo, Pecadillos (Jaranero, Lujurioso y Mal genio), Protegidos (la China), Sanguinario.*
- **Protecciones:** Camisa acolchada.

- **Maniobras de esgrima:** Entrenamiento de la mano torpe +3, Esgrima de espada y daga +3, Desenvainar, Entrada, Cuchillada, Trabrar.

Capitán Sebastián Arbizu

Intrépido capitán de mar y guerra, de Mundaka para más señas.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 16
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 13
- **Apariencia:** -4
- **Armas:** Chafarote enorme (16/8, +5), Rodela (13); dos Pistolas de silla (11, +1)
- **Habilidades:** *Artillería:* 16; *Construcción (Carpintería naval):* 14; *Cultura local (Sur y Sudeste del Caribe, Ruta de Los Galeones):* 10; *Cultura local (Mar Cantábrico, Golfo de Vizcaya, Canal de la Mancha, Mar del Norte):* 14; *Estrategia (Naval):* 15; *Habla marinera:* 16; *Idioma (Castellano):* 11; *Intimidación:* 13; *Juegos de azar:* 12; *Liderazgo:* 11; *Marinería:* 13; *Nadar:* 16; *Navegación:* 18; *Orientación:* 16; *Supervivencia (en el mar):* 13
- **Ventajas:** *Cargo (Capitán de barco), Estómago de hierro, Resistencia al dolor.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas (habla malsonante), Fealdad (por la quemadura, -2), Intolerante (hacia los protestantes), Pecadillos (Tozudez).*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, colete, botas, guantes, sombrero. Cuando puede prepararse para un combate cambia el colete, los guantes y el sombrero por un coselete con escarcelas, sendos guanteletes y una borgoñota. Recordamos que los guanteletes restan uno a sus Reflejos a efectos de combate.

El marinero Hawkins

Hereje despreciable, pero necesario.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Alfanje de abordaje (12/7, +1), Cabilla (12, +0. Siempre coge una antes de cada combate, por si acaso)
- **Habilidades:** *Artillería:* 13; *Habla marinera (en castellano):* 9; *Idioma (Castellano):* 10; *Marinería:* 15; *Nadar:* 11; *Táctica:* 12; *Trepar:* 12
- **Ventajas:** *Agilidad, Estómago de hierro.*
- **Desventajas:** *Defecto físico (Tuerto), Pecadillos (Supersticioso), Villano (maldito inglés...)*
- **Protecciones:** Colete de cuero, sólo cuando sabe que va a entrar en combate.

Don Policarpo León

El rey de la selva cartagenera.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 15
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +2
- **Armas:** ¿Cuentan varias docenas de matasietes a sueldo?
- **Habilidades:** *Comerciar:* 18; *Cultura local (Cartagena):* 18; *Charlatanería:* 15; *Fingir:* 14; *Intimidación:* 16; *Liderazgo:* 13; *Diplomacia:* 19; *Etiqueta:* 13
- **Ventajas:** Buena estrella, Cargo (Condestable mayor de Cartagena), Carisma +3, Intuitivo, Riqueza.
- **Desventajas:** Codicioso, Edad (Vejez), Pecadillos (Mal genio), Problemas de peso (Gordo).

Juan Merchante

Autónomo del Siglo de Oro.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Chafarote (12/6, +2)
- **Habilidades:** *Artesanía (Marroquinería):* 8; *Comerciar:* 13; *Cultura local (Interior de Nueva Granada):* 13; *Curar:* 10; *Idiomas* 9 en todos; *Maña:* 11; *Orientación:* 11; *Supervivencia (en la selva):* 12; *Venenos:* 10
- **Ventajas:** Aliados (Toda su familia), Don de lenguas, Fuerza de voluntad +1, Salud de hierro +1
- **Desventajas:** Deudas (con Don Ferrán Aguilar), Edad (Vejez), Fealdad -1, Mala estrella, Pobreza, Protegidos.

Tres hijos de Juan Merchante

Veinteañeros saludables y fornidos.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 13
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Machetes de desbrozar (12/6, +2. Equivalen a alfanjes de abordaje)
- **Habilidades:** Las mismas que su padre, con un -2 a cada una, más *Táctica* (sólo cuando estos tres pelean juntos): 10
- **Ventajas:** Aliados (Toda su familia), Salud de hierro +2, Sentido de la orientación
- **Desventajas:** Impulsivos, Lealtad (entre todos los hermanos), Pobreza.

Tres hijos más

Zagales espabilados y un poco trastos.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Cuchillos (12/6, +1), Hondas (13, +1)
- **Habilidades:** *Callejeo:* 9; *Cultura local (Cartagena):* 10; *Maña:* 8; *Orientación:* Ratear: 11; *Recursos:* 12; *Sigilo:* 13; 9; *Trepar:* 16
- **Ventajas:** Agilidad, Aliados (Toda su familia), Sentidos desarrollados (entre los tres tienen Vista, Oído, y Gusto y Olfato).
- **Desventajas:** Edad (Juventud), Lealtad (entre todos los hermanos), Pobreza.

Doña Antonia Suárez

La viuda alegre.

- **Destreza:** 9
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +6 (con los hombres).
- **Armas:** Pistolete enjoyado (10, +1).
- **Habilidades:** *Comerciar:* 14; *Liderazgo:* 11; *Seducción:* 15
- **Ventajas:** Belleza (Guapa, +3), Carisma +1, Intuitiva, Riqueza,
- **Desventajas:** Codiciosa, Deudas (con Don Ferrán Aguilar), Pecadillos (Lujuria)

Capitán Don Máximo de Orellana

Un hombre prudente y un empleado con suerte.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** -1
- **Armas:** Ropera (12/8, +2)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 11; *Cultura local (Áreas navegables del Caribe):* 13; *Diplomacia:* 11; *Liderazgo:* 12; *Marinería:* 12; *Nadar:* 10; *Orientación:* 13; *Navegación:* 14
- **Ventajas:** Aliados (Doña Antonia Suárez), Belleza (Atractivo, +1), Cargo (Capitán de barco), Sentido común.
- **Desventajas:** Defecto físico (Calvo y Pendiente), Lealtad (a Doña Antonia), Pecadillos (Lujuria y Supersticioso).
- **Protecciones:** Camisa acolchada, botas, sombrero.

Maestre de barco Don Gonzalo Carvajal

Amigo de sus amigos.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Armas:** Ropera (12/8, +1)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 10; *Cultura local (Áreas navegables del Caribe):* 13; *Diplomacia:* 10; *Liderazgo:* 13; *Marinería:* 13; *Nadar:* 12; *Orientación:* 12; *Navegación:* 12.
- **Ventajas:** *Aliados (el capitán Orellana), Cargo (Maestre de barco)*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, botas, sombrero.

Doña Carlota Horcajo

Carlota hasta anteayer.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 12
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +6 (entre hombres)
- **Armas:** Ninguna.
- **Habilidades:** *Arte (Cantar, Bailar, Tocar la vihuela):* 12 en todas; *Etiqueta:* 11; *Seducción:* 13.
- **Ventajas:** *Belleza (Guapa +3)*
- **Desventajas:** *Pecadillos (Lujuria, más bien "Pájaros en la cabeza"), Sinceridad, Timidez -1, Voluntad débil -2.*

Don Nunho da Galiana

La Sombra.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 9
- **Ingenio:** 15
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11
- **Apariencia:** +1
- **Armas:** Ropera (11/7, +2)
- **Habilidades:** *Comerciar:* 17; *Cultura local (Cartagena):* 16; *Charlatanería:* 15; *Diplomacia:* 14; *Etiqueta:* 14; *Fingir:* 20; *Idioma (Castellano):* 13; *Idioma (Neerlandés):* 15; *Liderazgo:* 15; *Latines:* 16; *Leyes:* 14
- **Ventajas:** *Intuitivo, Riqueza.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas (sus andares sigilosos ponen nerviosos a muchos), Lealtad (a su familia, especialmente a su padre), Problemas de peso (Flaco), Secreto.*

Don Mario da Rocha

Un pasado oscuro y un futuro muy negro.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -2.
- **Armas:** Ropera de pitones (13/9, +2), dos Pistoletes (11, +0)
- **Habilidades:** *Artillería:* 10; *Callejeo:* 13; *Comerciar:* 12; *Cultura local* (Varios lugares del Caribe y también varias áreas navegables de todo el mundo. La puntuación dada es para Cartagena): 15; *Charlatanería:* 11; *Diplomacia:* 13; *Estrategia (Naval):* 10; *Etiqueta:* 10; *Fingir:* 11; *Habla de germania:* 11; *Habla marinera:* 14; *Juegos de azar:* 15; *Latines:* 11; *Liderazgo:* 10; *Marinería:* 12; *Nadar:* 11; *Navegación:* 14; *Orientación:* 13; *Supervivencia (en el mar):* 12
- **Ventajas:** *Espadachín, Estómago de hierro, Letrado, Resistencia al dolor.*
- **Desventajas:** *Edad (Vejez), Fealdad -1, Lealtad (a Don Nunho da Galiana), Pecadillos (Obsesivo, en su caso con el juego), Problemas de peso (Gordo), Secreto.*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, botas, sombrero.
- **Maniobras de esgrima:** A fondo, Finta, Respuesta, Incremento de daño a nivel 2.

Pierfrancesco Castelbuonno

Donde no hay conciencia no puede haber escrúpulos.

- **Destreza:** 15
- **Espíritu:** 13
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 14
- **Reflejos:** 16
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** +7 (entre mujeres).
- **Armas:** Colichemarde personal (19/15, +2), Capa (17), dos Pistoletes (16, +1), Lanzar cuchillo (15, +2). También suele llevar dos, uno en cada bota)
- **Habilidades:** *Abrir cerraduras:* 14; *Cabalar:* 14; *Callejeo:* 14; *Cultura local (Cartagena):* 12; *Charlatanería:* 14; *Diplomacia:* 14; *Etiqueta:* 12; *Fingir:* 13; *Idioma (Castellano y Portugués):* 12; *Intimidación:* 14; *Seducción:* 12; *Sigilo:* 16; *Trepar:* 12; *Venenos:* 13
- **Ventajas:** *Agilidad, Belleza (Guapo, +3), Elegante, Escuela de esgrima italiana, Espadachín, Fuerza de voluntad +1, Iniciativa, Resistencia física (Sueño ligero), Sentidos desarrollados (Oído).*
- **Desventajas:** *Codicioso, Indisciplinado, Mala reputación (como lindo. Poca gente en Getsemaní lo sabe de veras, pero muchos intuyen que el italiano no es trigo limpio y hay rumores), Secreto.*
- **Protecciones:** Camisa acolchada, botas, sombrero, herruero. En situaciones de riesgo, añade a esto guantes y un colete, y siempre lleva el colichemarde enfundado en un tahalí de valentón con bordados y puntillas.

- **Maniobras de esgrima:** Desenvainar, Ataque rápido, Parada instintiva, Respuesta, Aumentar número de paradas nivel 3, Entrenamiento de la mano torpe nivel 1, y las tres maniobras con capa: Trabrar, Fintar y Cegar.
- **Bottas de la escuela italiana:** Todas las maniobras, excepto la Defensa florentina.

Matasietes contratados por Pierfrancesco

Estocadas baratas, baratas.

- **Destreza:** 13
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 11
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Roperas (12/8, +3), Dagas de guardamano (11/8, +1), Ballestas (12, +0)
- **Habilidades:** *Sigilo:* 11; *Habla de germania:* 12
- **Ventajas:** *Espadachines.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas* varias.
- **Protecciones:** Camisas acolchadas, coletes, botas, guantes.
- **Maniobras de esgrima:** Esgrima de ropera y daga +3.

Estas mismas estadísticas pueden aprovecharse para cualquier otro encuentro con valentones o similares que puedan tener que afrontar los PJs, como por ejemplo en el caso de que tengan algún encontronazo en el puerto esclavista de Ribeira Grande. En esta circunstancia, habría que cambiar la habilidad de *Ballesta* por la de *Látigo*.

Luis Avilés

Un visionario de la economía sumergida.

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 9
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 11
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -2
- **Armas:** Hacha de batalla (14/7, +5), dos Pistolas (10, +0)
- **Habilidades:** *Callejeo:* 11; *Comerciar:* 13; *Cultura local (Cartagena y costas vecinas):* 12; *Diplomacia:* 10; *Habla de germania:* 12; *Habla marinera:* 13; *Intimidación:* 12; *Liderazgo:* 9; *Maña:* 12; *Nadar:* 13; *Orientación:* 10; *Navegación:* 13
- **Ventajas:** *Resistencia al dolor, Patrimonio* (su barco...).
- **Desventajas:** *Deudas* (...que aún está pagando), *Pecadillos (Mal genio), Protegidos* (su familia), *Secreto, Villano.*

Jonás Avilés

De tal palo...

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 9
- **Reflejos:** 12
- **Bríos:** 11

- **Apariencia:** -4
- **Armas:** Alfange de abordaje (12/7, +1), Daga de rodela (14/9, +1), dos Pistolas (10, +1)
- **Habilidades:** *Callejeo:* 8; *Comerciar:* 9; *Cultura local (Cartagena y costas vecinas):* 10; *Habla de germania:* 9; *Habla marinera:* 11; *Maña:* 11; *Nadar:* 10; *Orientación:* 11; *Navegación:* 9
- **Ventajas:** *Agilidad, Escuela de esgrima (Daga de rodela), Sentido desarrollado (Vista).*
- **Desventajas:** *Edad (Juventud), Impulsivo, Pecadillos (Pereza), Villano.*
- **Maniobras de esgrima de Daga de rodela:** Entrenamiento en daga de rodela.

Conclusiones de esta parte y Recompensas

Dada la extensión y la dificultad del presente capítulo, el total de PX es potencialmente bastante elevado. Consideramos que, si un grupo de jugadores ha conseguido todos los objetivos de esta parte, se los merece.

- Si intuyeron la colaboración entre Catalina y La Sombra durante la primera reunión con Don Ferrán y Don Alonso en el figón de San Francisco: 5 PX.
- Si descubrieron a Catalina investigando por sí mismos: 3 PX.
- Si se atascaron en la investigación pero de todas formas lograron seguir los acontecimientos hasta descubrir a La Sombra: 1 PX.
- Por capturar vivo a Pierfrancesco Castelbuonno: 1 PX.
- Si evitaron la muerte de Catalina: 1 PX, y otro PX más si además rescataron a sus hijos sin matar a Don Nunho da Galiana.
- Por una interpretación interesante: 1 PX.
- Por una investigación inteligente: 1 PX.
- Por tomar adecuadas decisiones en combate (captura de prisioneros, evitar meterse en peleas innecesarias...): 1 PX.

Capítulo IV: El Albatros

Si los PJs lograron capturar a Castelbuonno, a Don Mario da Rocha, o a ambos, el *Albatros* estará listo para la faena cinco días después de haberlos llevado ante la justicia. En caso contrario, de igual forma Don Ferrán conseguirá los materiales, pero sólo tras una dura negociación que llevará dos semanas y le obligará a mayores desembolsos.

Lo más probable es que si llegaron hasta cualquiera de los dos sicarios hayan logrado también descubrir la implicación de Luis Avilés, que es quien mejor conoce la ubicación de los piratas y puede por tanto dar explicaciones más detalladas. De todas formas, y como ya dijimos, Pierfrancesco Castelbuonno conoce lo suficiente para dar con ellos.

Sea como sea, ya tenemos casi todo el pescado vendido. Lo único que resta es cargar el *Albatros* de cañones y hombres, incluyendo, por supuesto, a los PJs, y zarpar rumbo al refugio de *Wild Bill* McCoy y sus piratas para darles su merecido.

El Albatros

Demostrando que la esperanza es una valiosa aliada, Don Ferrán ha tirado lo poco que quedaba de su casa por la ventana y ha invertido en la construcción este barco una cantidad ingente de recursos, el último derroche que se podía permitir. Y el resultado, a todas luces, lo vale. Gracias al asesoramiento de Don Sebastián Arbizu, conocedor de las últimas técnicas y los más recientes diseños de los astilleros de Dunquerque, el *Albatros* optimiza al máximo su relación tonelaje-velocidad y se muestra majestuoso, algo a medio camino entre un mercante y una fragata, sin duda el navío más moderno de todo el Caribe actual.

Por deseo expreso de Don Ferrán, su mujer ha servido como modelo para el rostro de la escultura del mascarón de proa, que la presenta como una ninfa o algún ser mitológico volando arrodillada sobre el lomo de un enorme albatros con las alas extendidas. La escultura es una obra maestra de la técnica de ropa mojada, lo mejor que pueden dar de sí los talleres indianos. Por lo demás, los acabados del barco son también de lo mejor. La madera huele todavía a nueva y, tras su primera navegación, los distintos ornamentos de metal de las bordas y los aparejos, así como las letras de forja que desde la popa rezan su nombre, han sido vueltas a pulir y engrasar hasta hacerlas brillar bajo el sol tropical.

Las características de este portentoso navío se facilitan un poco más adelante, al final del capítulo.

A cazar piratas

El *Albatros* zarpa al amanecer del día indicado, con la pleamar. Lleva como capitán y condestable a Don Sebastián Arbizu, con Don Manuel Pedralbes provisionalmente destinado bajo sus órdenes en funciones de maestro y contramaestre, y un andaluz llamado Don Diego Heredia como piloto. Cuando llegue el momento del combate, el tuerto marinero Hawkins, un hombre experimentado, hará las veces de condestable o jefe de los artilleros, una brigada de libertos negros enrolados en este barco por orden de Don Policarpo León y que habitualmente prestan servicio en los dos fuertes a ambos lados de la entrada de la Bahía Pequeña, Castillo Grande y Manzanillo. El resto de los marineros de a bordo son, como en el *Santa Marta*, una mayoría de portugueses y una minoría de andaluces, principalmente, aunque hay también dos mestizos de indio y tres mulatos libres.

Para ensalzar su salida de Cartagena el capitán Arbizu, recubierto de metal pulido y desafiando al mundo en toda su gloria guerrera, ordena nada más cruzar la Bocagrande hacia mar abierto el disparo de una atronadora salva con todos los cañones que enloquece las aves de alrededor y despierta a toda la ciudad. El *Albatros* tiembla desde la quilla hasta la cofa.

El viaje hasta Los Roques dura once días y no presenta complicación alguna, aunque llegar hasta la isla donde se encuentra fondeado el *Wrath of Nemhain*, el cayo actualmente conocido como Madrisqui —que por el tiempo de esta aventura no tiene todavía nombre propio—, es una operación más delicada debido a la presencia en todo el archipiélago de bajíos y otras barreras naturales. La traducción de esto es simple: si Luis Avilés viaja a bordo del *Albatros*, éste podrá aprovechar la noche para llegar hasta *Distancia Media* del refugio y del barco, pasando por entre Los Noronquises y el Gran Roque, y quedar en una posición adecuada para embocar rápidamente la pequeña bahía que divide el cayo Madrisqui en dos, que es el lugar exacto donde se encuentra fondeado el barco pirata. La aproximación a

la bahía es imposible sin disponer al menos de la luz del amanecer. En caso de no contar con la colaboración del contrabandista asturiano, el *Albatros* tendrá que aproximarse al refugio pirata a plena luz del día, y será avistado desde una *Distancia Muy Larga* por los vigías que *Wild Bill McCoy* mantiene encaramados en puestos estratégicos de observación bajo la copa de algunas altas palmeras.

Las dos escenas que pueden resultar de esto serán completamente diferentes entre sí.

Reacción de los piratas ante un ataque sorpresa

En el caso de que el *Albatros* haya conseguido aproximarse sigilosamente al cayo, *Wild Bill* sólo tendrá tiempo de embarcar a sus hombres y prepararse para el inminente cañoneo sin tiempo siquiera para levar el ancla. De todas formas, el precavido capitán pirata mantiene siempre dispuestos dos enormes cañones en tierra, uno a cada lado de la bahía, que pueden disparar a *Distancia Corta*, con su correspondiente +5, a cualquier barco que invada su espacio de acción. Como Luis Avilés desconoce la existencia de estas piezas, sólo en el caso de que el capitán Arbizu o alguno de los PJs obtengan una tirada *Difícil* de Espíritu podrán prever el ataque y medir la Velocidad de Maniobra del *Albatros* con la Velocidad de los artilleros para tratar de disparar antes, porque ambas piezas y sus dotaciones están muy bien cubiertas entre la espesura. Por lo demás, estos cañones que, como hemos dicho, son de muy gran calibre, disparan sólo balas normales —porque están ahí para hundir barcos atacantes— y hacen un 50% más de daño del que aparece listado en la Tabla de daños a Embarcaciones los PAB número 2, página 97, sobre la que recordamos se publicaron algunas correcciones en los PAB número 3, página 52.

En cuanto al combate con el propio *Wrath of Nemhain*, consideramos que la especial naturaleza táctica del encuentro impone la aplicación de algunas reglas caseras. A saber:

A pesar del factor sorpresa, el *Albatros* está obligado a irrumpir en la bahía navegando de frente, mientras que el *Wrath of Nemhain* está lógicamente dispuesto en una posición lo más ventajosa posible de cara a esta misma situación. Es decir, que está atravesado en la bahía, ofreciendo al invasor toda una borda de cañones dispuestos para disparar. Es cierto que está atrapado, inmovilizado y en una situación desesperada, pero al menos podrá lanzar una andanada con total impunidad antes de que el capitán Arbizu, es decir el Narrador, decida si maniobra para poder responder al cañoneo o continúa su marcha para intentar directamente el abordaje.

También creemos que es necesario ignorar los modificadores de navegabilidad del *Wrath of Nemhain*, que se encuentra prácticamente inmovilizado. Pero tampoco aplicaremos excesivos penalizadores, porque el capitán McCoy habrá ordenado sacar los remos para poder así, al menos, pivotar. Tan sólo un -1 por la dificultad de bogar para mover un barco anclado.

En cuanto al uso de la Tabla de Daños a Embarcaciones, es justo que, si el *Albatros* no puede cañonear al *Wrath of Nemhain*, éste tampoco puede acertarle directamente en su bodega de cañones. Y, por supuesto, tampoco en el timón. Ambos resultados se tratarán, pues, como aciertos en el Casco. Sin embargo, el *Albatros* no lleva en este viaje ningún tipo de carga, sólo cañones y marineros, por lo que un resultado de impacto en la bodega se tomará como uno en la cubierta de cañones, porque

las balas disparadas pueden atravesar el casco de la proa del *Albatros* y alcanzar ese punto.

Por último indicamos que, una vez el *Albatros* irrumpa en la bahía, los dos buques se encontrarán a *Distancia Corta*, pudiendo alcanzarse la *Distancia de Abordaje* de forma automática al turno siguiente si el capitán Arbizu así lo desea. Lo que sigue es hierro, sangre y mierda. Pasa al punto "*Abordando el barco pirata*".

Reacción de los piratas si disponen de más tiempo

Si el *Albatros* no dispone de la ayuda de Luis Avilés y tiene que aproximarse al refugio del *Wrath of Nemhain* a plena luz del día, el capitán *Wild Bill McCoy* optará definitivamente por la huida. Para cuando consiguiese sacar su barco de la bahía, el capitán Arbizu habrá tenido tiempo de llevar su barco hasta una *Distancia Media* de su objetivo, y en esos términos se iniciaría la persecución siguiendo las reglas publicadas en los PAB número 2. La velocidad inicial de los piratas será de un nudo por hora, y conseguirán aumentarla a un ritmo de uno, dos o tres nudos por hora, según sea la tirada del capitán McCoy un fallo, un acierto o un crítico, hasta alcanzar su máximo de once nudos por hora. Así, el modificador a las tiradas del *Wrath of Nemhain* debido a su velocidad irá cambiando a medida que avancen los turnos. El *Albatros* comienza la persecución, por supuesto, a su velocidad máxima, pero el capitán McCoy no es ningún inepto. El principal motivo por el que ha escogido precisamente esa isla como refugio no ha sido sólo la presencia de la bahía que le da cobijo y le permite emplazar sus dos mastodónticos cañones. Además, la salida de esa bahía está directamente apuntada hacia la Boca del Medio de la barrera de coral que encierra todo el archipiélago por el este. Esta boca, como puede comprobarse en el plano, se encuentra a su vez protegida por una barrera coralina submarina que impide el paso de cualquier embarcación con más de tres metros de calado, pero al menos a la luz del día es perfectamente visible. Así, el capitán Arbizu no tendrá más remedio que rodear toda la barrera por el norte y efectuar una tirada de navegación para superar el estrecho paso sin embarrancar. Estas acciones le retrasarán dos turnos, contando, claro, con que todo salga bien. Y, mientras tanto, el *Wrath of Nemhain* se alejará más y más, aunque en ningún caso más allá del borde de la *Distancia Muy Lejana*. Es previsible que la ventaja inicial de velocidad del *Albatros* sea suficiente para recortar esa distancia lo suficiente al menos como para volver hasta *Distancia Media*, punto en el cual probablemente el propio *Wild Bill McCoy* decida hacer frente a la amenaza a cañonazos, pues recordemos que, aunque en este caso el escocés no disponga de información confidencial, las debilidades de la artillería española son cosa conocida.

Abordando el barco pirata

Presentaremos al final del capítulo cuatro estadísticas para PNJs piratas. Las de *Wild Bill McCoy*, las del enorme mestizo armado con un *maquahúitl* del que en algún momento hemos hablado, las de un grupo de *Piratas corrientes*, que representan al grueso de la tripulación y, por último, las de otro grupo a los que llamaremos *Piratas indómitos*. Es sobre todo este grupo el que requiere de una explicación: estará compuesto por tantos piratas como PJs participen en el abordaje, y se hará fuerte en el castillo de popa del *Wrath of Nemhain* desde donde rechazarán tenazmente todos los ataques que sean necesarios hasta que los PJs se enfrenten cara a cara con ellos. Obviamente, todos los

miembros de este grupo lucharán por su libertad hasta la muerte, inasequibles a la derrota. Por sorprendente que resulte, el resto de los piratas no se rendirá hasta que este grupo y al menos su capitán, el enorme indio, o dos tercios de ellos hayan caído. Saben lo que les espera si se entregan, así que no tienen mucho que perder. Los *Piratas indómitos* no se rendirán pase lo que pase, aunque tengan que pelear solos.

Tras la victoria

Una vez finalizado el combate los PJs y el resto de la tripulación del *Albatros* podrán saquear el pequeño poblado de los piratas, en el que se almacena un considerable botín que cada Narrador podrá determinar a su gusto a partir de las informaciones facilitadas cuando se detallaron todos los ataques perpetrados contra La Sociedad. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que la mayor parte de las mercancías han sido vendidas, por lo que lo más sustancioso del botín, que legalmente pertenece a Don Ferrán, será dinero en efectivo, joyas, metales preciosos y los dos enormes cañones que se encontraban situados a la entrada de la bahía. Teóricamente, entre toda la tripulación no puede repartirse más de un diez por ciento de todo lo recuperado, aunque cada cual se las apañará para escamotear lo que pueda.

En cuanto al *Wrath of Nemhain*, el capitán Arbizu lo requisará si ha quedado lo bastante entero. En caso contrario, sacará de él todo lo que haya de valor y ordenará pegarle fuego.

Los piratas capturados serán encadenados y llevados a Cartagena, donde serán ahorcados una semana después.

Una vez eliminada la amenaza pirata, el trabajo de Don Sebastián Arbizu para La Sociedad habrá concluido. Él es un soldado, no un mercader. Pero como le ha cogido gusto al calor de los trópicos, tan diferente de las insoportables condiciones de los mares de la Europa septentrional, optará por enrolarse en la flota de galeras guardacostas de Cartagena en lugar de volver a la Península, para seguir ahorcando piratas y malditos contrabandistas herejes, que es lo que le gusta de verdad.

En cuanto a los PJs, una vez hayan cobrado su recompensa, que el Narrador puede aumentar en cien o doscientos reales si desempeñaron un papel lo bastante bueno, son libres de volver a la Península con los gastos pagados —o no, como ya vimos—, o de quedarse en Cartagena para comenzar una nueva vida trabajando para La Sociedad o por su cuenta, según quieran y puedan.

Si los piratas consiguieron escapar tras la persecución, los PJs cobrarán igualmente, que eso no es culpa suya. Aunque Don Ferrán, que como hemos ido viendo es un hombre no demasiado justo y que barre siempre para su propia casa, tratará de escamotearles cien o doscientos reales por no haber terminado el trabajo. De todas formas, recomendamos a los Narradores trampear con las tiradas cuanto sea necesario para que el enfrentamiento entre las dos naves, verdadero clímax de esta historia, llegue finalmente a producirse. Vaya rollo si no.

Presentamos a continuación las estadísticas de todos los PNJs implicados en esta parte de la aventura, así como las de los dos barcos que deben enfrentarse.

Tripulación del Albatros

Don Diego Heredia

Un hombre prudente.

- **Destreza:** 10
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 10
- **Ingenio:** 13
- **Reflejos:** 10
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Ropera (10/7, +1), dos Pistolas (8, +1. Sólo ante la proximidad de un combate).
- **Habilidades:** *Cartografía* 12; *Comerciar* 9; *Cultura local (Áreas navegables del Caribe)*: 15; *Habla Marinera* 14; *Idiomas (Portugués)*: 9; *Liderazgo* 11; *Marinería* 11; *Nadar* 9; *Navegación* 14; *Orientación* 11; *Tregar* 10.
- **Ventajas:** Buena reputación (como piloto profesional y conocedor del Caribe), *Cargo (Piloto de barco)*, *Letrado*.
- **Desventajas:** *Lealtad* (a la cadena de mando de su barco), *Pecadillos (Supersticioso)*.
- **Protecciones:** Sólo en caso de combate inminente: camisa acolchada, colete, botas, guantes, sombrero.

Don Diego es marino mercante, no militar, así que no participará en el abordaje. En lugar de ello, se quedará al mando del *Albatros*, porque tanto el capitán Arbizu, que es un soldado, como Don Manuel Pedralbes, que es un joven bastante impetuoso, sí que se unirán a la refriega.

Marineros del Albatros

Hombres acerados de mirada vieja.

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 10
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 11
- **Armas:** Chafarotes (12/8, +2), Armas de fuego (11, +3, en el caso de los arcabuces).
- **Habilidades:** *Artillería* (o cualquier otra especialidad): 12; *Juegos de azar*: 11; *Marinería*: 13; *Nadar*: 10; *Habla marinera*: 14
- **Ventajas:** *Estómagos de hierro*.
- **Desventajas:** *Pecadillos (Supersticiosos)*, *Pobreza*.

Las estadísticas valen para cualquier marinero con el que los PJs puedan tener trato durante toda la aventura. Por simplificar, asumiremos que todas las armas de fuego que se emplean durante el combate entre el *Albatros* y el *Wrath of Nemhain* son mosquetes de mecha, aunque en el *Albatros* sólo dispondrán de ellos aquellos marineros destinados por el capitán Arbizu a puestos de tirador.

Tripulación del Wrath of Nemhain

Capitán Wild Bill McCoy

Pirata cojo con pata de palo, con parche en el ojo, con cara de malo...

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 16
- **Fortaleza:** 14
- **Ingenio:** 12
- **Reflejos:** 7
- **Bríos:** 15
- **Apariencia:** -7
- **Armas:** Espada pesada afarolada (14/9, +4), Broquel (14, +1 a defensa por Iniciativa), dos Pistolas de silla (11, +5)
- **Habilidades:** *Artillería*: 15; *Callejeo*: 11; *Comerciar*: 12; *Cultura local (Áreas navegables del Caribe)*: 13; *Área navegable de la costa norteamericana*: 10; *Ruta trasatlántica septentrional*: 11; *Mar del Norte*: 12; *Estrategia (Naval)*: 15; *Habla marinera*: 16; *Idioma (Castellano)*: 8; *Intimidación*: 17; *Liderazgo*: 18; *Marinería*: 12; *Navegación*: 13; *Orientación*: 11; *Supervivencia* (en el mar): 13
- **Ventajas:** *Carisma* +3, *Escuela de esgrima de espada pesada*, *Estómago de hierro*, *Iniciativa*, *Resistencia al dolor*, *Riqueza*.
- **Desventajas:** *Codicioso*, *Costumbres odiosas* (bueno, hablamos de un pirata escocés...), *Defecto físico (Cojo y Tuerto)*, *Edad (Vejez)*, *Enemigos* (Don Ferrán Aguilar), *Fealdad* (por lo de la cara de malo, para empezar. -2), *Impulsivo*, *Pecadillos (Lujuria, Tozudez)*, *Villano* (Pirata).
- **Protecciones:** Camisa acolchada, colete de cuero, guantes, boina escocesa (equivale a un sombrero).
- **Maniobras de esgrima:** *Angriff Pappenheim*, *Cut*, *Parry*, *Antuvión*, *Tajo rápido*, *Tajo*, *Esgrima con espada y broquel*, *Mustacchio*, Aumento del número de paradas +2, Aumento de daño +2.

Bull

Mucho músculo y poco cerebro.

- **Destreza:** 8
- **Espíritu:** 8
- **Fortaleza:** 16
- **Ingenio:** 8
- **Reflejos:** 8
- **Bríos:** 12
- **Apariencia:** -12
- **Armas:** *Maquahútl* a dos manos (18/9, +5)
- **Habilidades:** *Intimidación*: 16
- **Ventajas:** *Resistencia al dolor*, *Salud de hierro* +2, *Sentidos desarrollados (Gusto y olfato)*
- **Desventajas:** *Gigantismo*, *Fealdad* -4, *Honor* (a su manera, pero lo tiene), *Impulsivo*, *Intolerante* (hacia españoles y portugueses), *Pecadillos (Tozudez y Mal genio)*, *Primitivismo*, *Sanguinario*, *Timidez* -3, *Mestizaje* (Indio, que no es mestizo como pensaba el capitán Arbizu).

Piratas corrientes

Ron, ron, ron...

- **Destreza:** 11
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** *Broadswords* (12/6, +3); Armas de fuego (11, +4, en el caso de los arcabuces).
- **Habilidades:** *Artillería* (o cualquier otra especialidad): 12; *Juegos de azar:* 12; *Marinería:* 12; *Nadar:* 10; *Habla marinera:* 14
- **Ventajas:** *Estómagos de hierro.*
- **Desventajas:** *Costumbres odiosas* varias, *Lealtad* (a su capitán).
- **Protecciones:** Coletos de cuero.

Para representar que los piratas están ligeramente mejor armados que sus oponentes, sobre todo en lo que respecta a las armas de fuego, durante los tres primeros turnos tras el abordaje caerán dos marineros más de los que dicte la tirada, si es *Wild Bill* quien la gana, o al menos dos aunque el capitán McCoy falle dicha tirada.

Piratas indómitos

... ¡la botella de ron!

- **Destreza:** 12
- **Espíritu:** 11
- **Fortaleza:** 12
- **Ingenio:** 10
- **Reflejos:** 11
- **Bríos:** 12
- **Armas:** *Broadswords* (13/7, +3); Rodelas (12); dos Pistolas cada uno (12, +1)
- **Habilidades:** *Artillería* (o cualquier otra especialidad): 12; *Juegos de azar:* 12; *Marinería:* 12; *Nadar:* 10; *Habla marinera:* 14
- **Ventajas:** *Estómagos de hierro*, *Fuerza de voluntad* +3.
- **Desventajas:** *Impulsivos*, *Lealtad* (a sus propios ideales piráticos), *Pecadillos (Tozudez)*, *Villanos*.
- **Protecciones:** Coletos de cuero.
- **Maniobras de esgrima:** Esgrima de espada y rodela, *Mustacchio*, Carga de rodelas, Muro de rodelas.

Aunque estos piratas disponen de dos pistolas cada uno, es muy probable que, para cuando los PJs se enfrenten a ellos, ya las hayan disparado.

Los Barcos

El *Albatros*

- **Dimensiones:** 40 m. de eslora, 10 m. de manga, 5 m. de calado, 4 m. de francobordo.

Tipo	Mástiles	Tripulación	Tonelaje
Mercante	3	30	500
Velocidad	Navegabilidad	Cañones	Casco
8 / 10	+1	20	24

Una maravilla de la construcción naval. Tanto en su aspecto como en sus prestaciones, no queda muy claro si el *Albatros* es un mercante de tamaño medio o una fragata enorme. Posee tres enormes bodegas, aparejos y velas cuadradas propios de un barco de guerra, y portillas para cañones y para remeros. Como puede comprobarse, es mucho más rápido que cualquier otro barco de su clase.

Para representar la baja calidad de su artillería, un problema común de todas las flotas españolas de la época, el *Albatros* no recibe el modificador habitual de +5 por disparar a *Distancia Corta*, debiendo acercarse hasta *Distancia de Abordaje* para beneficiarse de él.

Además de la dotación imprescindible para el manejo del barco, a bordo del *Albatros* viajan todos los artilleros necesarios para disparar hasta la mitad de sus cañones —una banda— simultáneamente, y cuarenta marineros más que el capitán Arbizu puede utilizar para otro tipo de tareas, como disparar armas de fuego y tapar posibles vías de agua. Así, la dotación completa de la nave para este viaje, incluyendo al capitán, a los oficiales, a Hawkins y al resto de la marinería, es de cientoveinticuatro hombres, además de los PJs.

El *Wrath of Nemhain*

- **Dimensiones:** 20 m. de eslora, 5 m. de manga, 2,5 m. de calado, 1,3 m. de francobordo.

Tipo	Mástiles	Tripulación	Tonelaje
Balandro	1	6	90
Velocidad	Navegabilidad	Cañones	Casco
8 / 11	+3	12	10

El *Wrath of Nemhain* se atiene a la ortodoxia del diseño de cualquier otro balandro. Es bastante rápido y extremadamente maniobrable, y su calado relativamente escaso le permite maniobrar entre bajíos y arrecifes como los del archipiélago de Los Roques mejor que a la mayoría de las naves más grandes. Dispone sólo de una cubierta.

Aunque dispone de menos cañones que el *Albatros*, estos son de mejor calidad porque están hechos de bronce, y no de hierro. A efectos prácticos, esto se traduce en que, en caso de que ambos barcos se enfrenten a *Distancia Media*, sus capitanes tendrán que enfrentar sus habilidades de Navegación, con todos los modificadores pertinentes. Caso de que sea *Wild Bill* quien gane dicho enfrentamiento, en este turno el *Albatros* no podrá disparar contra los piratas, y si lo hace sus proyectiles se hundirán en el mar antes de llegar a su objetivo.

Además de los marineros necesarios para el gobierno del barco y para disparar la mitad de sus cañones, y del indio *Bull*, a quien contamos aparte, el capitán McCoy dispone de cincuenta marineros, diez de los cuales serían necesarios para disparar los dos enormes cañones a ambos lados de la ensenada que sirve de refugio a los piratas. La dotación completa es, por tanto, de ochenta y ocho hombres, o setenta y ocho caso de que el combate se produzca en el interior de la propia ensenada, más el grupo de *Piratas indómitos* con el que deberán medir sus hierros los PJs.

Nota sobre los PNJs de esta aventura: Salvo error, todas las estadísticas incluyen el cálculo de cualquier modificador debido a Virtudes y Defectos, Características por encima o por debajo de la media, tipos de armamento, ropas, habilidades y demás. Los Reflejos equivalen más bien a la "Velocidad" a efectos de combate, especialmente para aquellos PNJs que ven esta última modificada por alguna virtud. No se han contabilizado, claro, aquellos modificadores que no tienen efecto de forma constante, como el +1 a la defensa con el que cuentan los *Espadachines* tras el primer asalto de un combate, ni ningún modificador debido a maniobras o escuelas de esgrima. Para el cálculo de algunos modificadores por apariencia se han tenido en cuenta las bonificaciones o penalizaciones debidos al tipo de ropa que suele llevar determinado personaje, y por ello en algunos casos dicho modificador parecerá no cuadrar exactamente con el resto de la información presentada.

Y por cierto, por si algún Narrador siente curiosidad por saber quién es Nemhain, indicamos que se trata de uno de los más terribles aspectos de la diosa celta Morrigan, la Reina de los Fantasmas, del que se decía que sólo se mostraba a aquellos que estaban a punto de morir.

La Xana de Cartagena

- **Dimensiones:** 15 m. de eslora, 4 m. de manga, 2,5 m. de calado, 1,3 m. de francobordo.

Tipo	Mástiles	Tripulación	Tonelaje
Pinaza	3	5	50
Velocidad	Navegabilidad	Cañones	Casco
9/12	+2	No	5

La pinaza de Luis Avilés se corresponde igualmente con las características generales de la mayoría de los barcos de su tipo. Incluimos sus estadísticas por si a los PJs se les ocurriera apoderarse de ella por cualquier motivo, como por ejemplo cambiar de bando y llegar al escondrijo de los piratas a tiempo para avisar de la que se avecina.

Conclusión de la aventura y recompensas

- Por terminar con éxito la aventura: 3PX.
- Por lograr la colaboración de Luis Avilés: 1PX
- Por distinguirse durante el abordaje: 1PX
- Si los PJs decidieron en el último momento echarlo todo por la borda, unirse a los piratas y enfrentarse al más grande Imperio que ha visto la Historia, recompensamos su arrojo con 5PX.

Anexo: Cartagena de Indias en 1623

Gracias a lo defensivo de su posición, la ciudad se ha convertido ya en el tiempo de esta aventura en un punto estratégico clave para las comunicaciones e intercambios entre la metrópolis española y sus posesiones indianas. Debido a ello,

Cartagena se encuentra actualmente inmersa en un proceso de crecimiento y fortificación, y por doquiera que vaya el visitante se encontrará con todo tipo de obras y nuevas construcciones. La muralla alrededor de la isla principal, de las dos que conforman la ciudad, no está aún terminada, y en algunos trechos no es más que una acumulación de cascote y otros materiales deleznable sostenida gracias a un armazón de madera; por toda la ciudad, especialmente en el barrio de San Diego, se construyen docenas de nuevas viviendas de todos los estilos y tamaños y, en poco tiempo, Cartagena de Indias se habrá convertido en una plaza hermosa a la vez que inexpugnable.

El espacio de Cartagena

La ciudad se halla resguardada del mar, y de los enemigos que desde él tratan de asaltarla periódicamente, mediante un sistema natural de bahías fácilmente defendibles. La primera de dichas bahías, desde el punto de vista del viajero que llega a la ciudad por mar, es la llamada Exterior, dibujada por una serie de diferentes accidentes costeros. De Suroeste a Nordeste: la isla de Barú, el continente, la isla de Manzanillo y la Punta del Judío, que es el extremo del codo de tierra que cierra la bahía por el Nordeste. Entre dicho codo, llamado en el punto en que dobla hacia el Sudeste Punta de Icacos, y la Punta del Copo, en el extremo Nordeste de la isla de Barú, se asienta la gran isla de Tierra Bomba, llamada también de Alonso Navas. Dicha isla configura las dos entradas a esta Bahía Exterior. La Bocachica es la menor y más meridional de las dos y está situada entre la Punta del Copo y Tierra Bomba. Por el tiempo de esta aventura, no es practicable para embarcaciones de gran tonelaje, y su defensa corresponde a la flota de galeras guardacostas del Virreinato de Nueva Granada. El otro acceso a la bahía, por el que llegará cualquier visitante que llegue en barco, es la Bocagrande, situado entre Tierra Bomba y la Punta de Icacos y defendida por dos puestos militares: la plataforma artillera de Santángel, sobre un promontorio en el extremo de Tierra Bomba, y el fuerte de San Matías, sobre la Punta de Icacos. Este fuerte es una mole de planta cuadrada con un baluarte erizado de cañones en cada una de sus esquinas.

La segunda de las bahías se conoce como Interior, y se accede a ella a través de un paso llamado Boca del Medio que se abre entre la Punta del Judío y la isla de Manzanillo. Dicho paso se encuentra protegido en su parte central por un bajío natural que, de hecho y aunque a simple vista no se perciba, lo divide en dos. La Bahía Interior es el fondeadero de todo barco de gran calado que llega a la ciudad, y durante la estancia de la Flota de Los Galeones constituye un espectáculo difícilmente superable. Además de la multitud de enormes barcos de La Flota, esta bahía se encontrará atestada de otras embarcaciones menores que, o bien han llegado desde todos los rincones del Caribe para comerciar con ella, o bien se dedican a trasvasar mercaderías entre los barcos y la ciudad, cuyo muelle no está capacitado para recibir directamente a embarcaciones tan grandes. La principal defensa de la Bahía Interior, al margen del fuerte de San Matías —que también cubre esta área—, es el fuerte de San Felipe del Boquerón, un austero torreón circular de aspecto medieval equipado con culebrinas y asistido por algunas construcciones auxiliares. Este conjunto está construido sobre la punta más septentrional de la isla de Manga, la mayor de la bahía.

La tercera y última de las bahías, que es también la de menor tamaño, se llama de las Ánimas y se abre a la Bahía Interior a través de un estrecho paso conocido como el Surtidero.

Es navegable sólo para embarcaciones menores, y comunica directamente con la ciudad y con la red de lagunas y ciénagas que la rodea. El Surtidero se cierra cada noche mediante cadenas y troncos para dificultar el contrabando.

Más allá de la ciudad, el continente es todavía un territorio agreste y selvático al que los cartageneros se refieren como el Arcabuco, presidido en primer lugar por un cerro bajo llamado de San Lázaro por el hospital del mismo nombre que en él se encuentra. Dicho hospital es en realidad un simple conjunto de rústicos bohíos, o cabañas, que sirve de refugio y pudridero para leprosos. Y, más alto y más hacia el interior que San Lázaro, se encuentra el Cerro de la Popa del Galeón, coronado por un aislado monasterio de agustinos recoletos que domina todo el paisaje.

La ciudad

Asentada sobre dos islas y rodeada de insalobres lagunas pantanosas, Cartagena de Indias alberga tres barrios: el de la Catedral y el de San Diego se asientan sobre la isla de Calamari y son los únicos que protege la incompleta muralla. Separado de esta isla por un canal conocido simplemente como La Ciénaga se encuentra el arrabal de Getsemaní, que ocupa por completo los terrenos de la segunda isla de la ciudad. Este barrio y el recinto amurallado se comunican mediante un puente levadizo llamado de San Francisco por el monasterio de esta orden que se encuentra en Getsemaní, que fue el primer edificio construido en la isla allá por 1555.

El barrio de la Catedral

Aquí reside lo más selecto de la población cartagenera: grandes mercaderes, altos funcionarios, ingenieros militares y de obra pública, y otros importantes prohombres. Muchos de ellos son de orígenes no españoles, pues la ciudad acoge a una importante y próspera colonia portuguesa, principal responsable de la trata negra, y también a muchos genoveses, florentinos y flamencos. Igualmente es posible encontrar franceses, ingleses, daneses, alemanes e incluso algún turco o polaco, pero en menor abundancia y normalmente en circunstancias menos acomodadas.

Los ricos, pues, sean de donde sean, disponen en el barrio de la Catedral de grandes mansiones y casonas de buena mampostería y techos de teja, la mayor parte de las cuales tiene menos de treinta y hasta de veinte años. Las calles, plazas y plazuelas son anchas y despejadas, permitiendo la mayoría de ellas el paso de carruajes en ambas direcciones sin demasiados problemas.

Este barrio alberga varios de los centros más importantes de la ciudad. Uno es la Plaza de la Aduana, frente a Getsemaní, al borde mismo de la ciénaga. Aquí se encuentra el Muelle de la Contaduría, que es donde atracan las pequeñas embarcaciones empleadas en el constante trasvase de mercancías que tiene lugar en la Bahía Interior, y algunos edificios notables: el edificio de la Contaduría y de la Real Caja, que por el momento comparten instalaciones, y el de la Real Aduana que da nombre a la plaza. El muelle se emplea también como lonja de esclavos al aire libre, y muy cerca de aquí se encuentra la Plaza del Mar, centro principal de la vida ciudadana donde se encuentran la Casa de Contratación, las más importantes carnicerías y muchas tiendas de mantenimientos.

Más en el interior del barrio está la Plaza Mayor, de la Catedral o de la Inquisición, donde se encuentran el Cabildo, la Catedral y la Casa de la Inquisición o Tribunal del Santo Oficio, que en toda su historia en esta ciudad jamás reconoció un solo inocente. En esta plaza se concentran también los más prestigiosos despachos de escribanía de la ciudad, donde los atareados covachuelistas se ocupan de cerrar los tratos más suculentos de cuantos se negocian en Cartagena.

Otros puntos importantes del barrio son la Plaza de Santo Domingo, donde se encuentra el imponente monasterio que esta orden posee en la ciudad, o la de la Hierba, que es donde se instala el mercado.

El barrio de San Diego

Situado al este del anterior y en gran medida aún en construcción, sirve de residencia a importantes factores comerciales, leguleyos, escribanos acomodados, ingenieros de obra civil, maestros albañiles y demás personas notables. Sus habitantes son también, pues, gente de muy buena posición, aunque la mayoría no tanto como sus vecinos de la Catedral. Muchas de las viviendas son grandes caserones de recientísima construcción, aunque también se encuentran por aquí algunas importantes mansiones e, incluso, toscas viviendas de bahareque —paredes de palos entretejidos con cañas y barro—, y techos de palma, como las que llenaban toda la isla hasta finales del siglo pasado.

Por lo demás, el único centro de interés de San Diego es el gran edificio que en 1626 y 1634 albergará la Casa de la Moneda, situado en el límite con el barrio de la Catedral.

Getsemaní

Sus lugares más importantes son el ya mencionado monasterio de San Francisco y el Matadero. Por lo demás, la mayoría de las construcciones aquí son simples chozas o casuchas de bahareque y palmas, y casi todas las demás son apretadas corralas de vecinos. Hay también gran cantidad de fondas, tabernas, posadas, bodegones y burdeles de todos los tipos y categorías imaginables. Algunos de estos establecimientos son también de bahareque, pero otros están contruidos, con mejor o peor fortuna, empleando mampostería. Los otros edificios notables del barrio son las negrerías, de paredes de tablazón y similares a las que nuestros personajes ya habrán podido ver en Ribeira Grande. Toda esta mezcolanza se asienta sobre la isla sin ningún tipo de orden ni concierto, dando forma a un barrio repleto de calles estrechas, sinuosas, sucias y atestadas, y de callejones sin salida. Sería imposible hacer circular un carro por casi cualquier calle del arrabal, excepto las que conducen desde el puente de San Francisco hasta el rústico viaducto que une Getsemaní con el cerro de San Lázaro.

Mención aparte merecen las viviendas que dan a la Laguna de San Lázaro, que es la que se encuentra al Sudeste de la isla, entre San Lázaro y Getsemaní. Al no estar el barrio amurallado, la mayoría de estas casas, situadas en la parte opuesta a Calamari, disponen de sus propios muelles de descarga alejados de todo control fiscal. Durante años, pues, constituirán importantísimos centros de introducción directa de contrabando a la ciudad. En nuestra aventura se mencionan dos de dichas casas, y los propios PJs serán introducidos en la ciudad por una de ellas.



Pero el verdadero interés de Getsemaní no está en sus edificios, sino en sus gentes, pues éste es el barrio de la gente humilde y de la clase trabajadora. Aquí residen los artesanos y las legiones de peones y obreros necesarias para llevar a cabo las distintas obras de la ciudad, los soldados de la milicia permanente, muchos de ellos negros o mulatos libres, los marineros, los mestizos o *indios ladinos* —españolizados—, dedicados principalmente a tareas serviles, las prostitutas, los delincuentes, los pequeños comerciantes, los libertos, la mayoría de los cuales se dedican a pequeños negocios hosteleros, y muchos esclavos. Una parte muy importante de la población del barrio es, de hecho, de raza negra o mulata, y es frecuente que por las noches se reúna en sus propios locales para relajarse y para relacionarse entre sí. Y eso, si hablamos como es el caso de personas que proceden de muy diversos puntos de África que no

mantienen entre sí ningún lazo lingüístico, significa bailar, a veces, hasta la madrugada. En estos centros de reunión son frecuentes las redadas nocturnas de la Inquisición, que identifica en los frenéticos y sensuales bailes de la gente negra la corruptora mano del Diablo.

Los alrededores de la ciudad

La única vía de comunicación entre Cartagena y el continente es la que sale de Getsemaní por el Este, en dirección a San Lázaro, empleando un sencillo dique a modo de viaducto o puente. Siguiendo esta vía, que en muy pocos años recibirá la calificación de Camino Real, uno llega primero a San Lázaro y después al monasterio de los agustinos del Cerro de la Popa. Más allá se extiende la enorme Ciénaga de la Virgen y, tras rodearla, se encuentran las pocas y aún incipientes fincas rurales del interior. Dichas fincas emplean principalmente la mano de obra de los indígenas caribes que habitaban en origen esta región, actualmente repartidos en régimen de encomienda.

Y, más allá, el temido palenque de La Matuna, sito en una gran ciénaga a medio camino entre Cartagena y la vecina población de Tolú, y gobernado por la valerosa mano de Benkos Biohó, o Domingo Biohó, como lo llaman los españoles, personaje histórico que se hace llamar Rey de La Matuna y que tiene prebenda del gobernador de Cartagena para vestir a la española y portar armas desde hace quince años. Para otorgar dicho permiso, el gobernador tuvo que contravenir las órdenes *expresas* del mismísimo

Felipe III, que bajo ninguna circunstancia estaba dispuesto a consentir tal afrenta. Pero el más poderoso rey del mundo poco podía hacer desde un continente de distancia, y el genio militar de Biohó obligó a los españoles a capitular para poner fin a una guerra que a punto estuvo en más de una ocasión de llegar a la ciudad misma. A veces es posible cruzarse con este carismático personaje y con sus hombres, armados y orgullosos, paseando por las atestadas calles de Getsemaní sin que los líderes de la ciudad se atrevan a alzar la voz por ello, a intentar detenerlo o a ordenar cualquier tipo de represalia.