

AYUDA DE JUEGO PARA AMBIENTAR PARTIDAS EN LA ÉPOCA DE LA PIRATERÍA BERBERISCA

Existen diversos juegos de rol que recogen la ambientación de los conocidos piratas durante su edad de oro, los siglos XVII y XVIII, la mayoría de ellos centrados en los piratas y corsarios que navegaron por el océano Atlántico y el Caribe, pero apenas existe información para trasladar aventuras unos siglos antes, y es que los piratas existen desde mucho tiempo atrás, antes incluso de que los romanos fundasen su imperio, ya se practicaba la piratería en el mar Mediterráneo.

En esta ayuda de juego nos vamos a centrar en la piratería berberisca, que es aquella que se desarrolló en el Mediterráneo durante los siglos XIV, XV y XVI. De esta forma el director de juego podrá ambientar partidas en esta época. Espero que os guste.



Corona de Aragón y estados berberiscos

LA PIRATERÍA BERBERISCA:

Hacia el final de la Edad Media, las costas del norte de África se encuentran pobladas por tribus bereberes que cuentan con una importante afinidad racial con los europeos. Toda la tierra entre Marruecos y Libia pasó a llamarse Berbería, debido a los bereberes. No eran estos amantes del mar, sino que mayormente se trataba de nómadas que vivían del pastoreo. Pero vivían bajo su protección pueblos árabes y turcos además de europeos fuera de la ley, que practicaban en cierto modo una piratería muy básica. No se trata de una piratería peligrosa para las potencias europeas del momento, además España y Portugal han ocupado distintos puertos del continente africano, de forma que pueden mantener a raya a estos, todavía, débiles piratas. Por otro lado, los Caballeros Hospitalarios de San Juan de Jerusalén protegen los barcos cristianos que se aventuran por la zona. Estos fueron expulsados de Jerusalén a finales del siglo XII por Saladino, asentándose en la isla de Rodas.

Es a finales del siglo XV cuando el Imperio turco conquista países como Siria, Egipto o la zona de los Balcanes, suponiendo el nacimiento de una verdadera piratería en el mar Mediterráneo, cuyas bases se encontraban en las costas del norte de África.

Son comunes en estos años las guerras de corso entre cristianos y turcos. No se trata de piratería propiamente dicha, aunque a veces no se sabe dónde empieza una u otra. Son muchos los corsarios a sueldo de ambos bandos, que son considerados piratas por sus enemigos. Españoles y Caballeros de Jerusalén por el bando cristiano y los estados de Túnez y Argelia por parte turca, son los principales protagonistas en estos momentos, aunque muchas veces los corsarios o piratas turcos son griegos, españoles o italianos que han huido de su país, cobijándose y convirtiéndose al islam. Por parte española, la mayoría de “huidos” eran los derrotados por los Reyes Católicos tras la toma del Reino de Granada... Fueron muchísimos aquellos que, llenos de odio hacia

España, se refugiaron en los estados berberiscos, donde siguieron luchando practicando el corso o la piratería.



Rendición de Granada a los Reyes Católicos

ARUG, EL PRIMER BARBARROJA:

Cuatro hermanos hijos de un comerciante griego, que habían formado parte de la marinería turca, fueron los primeros piratas berberiscos más conocidos. Arug era el mayor de ellos, y obtuvo bastante fama al apoderarse de dos galeras del papa Julio II. Arug tenía su refugio en la isla de Gerba, en Túnez. Más tarde, bajo la tutela del sultán de este país, tuvo su base de operaciones en el puerto de La Goleta, trabajando con patente de corso para este. Arug tenía los cabellos y barba pelirrojos, por lo que era conocido como Barbarroja... Muy pronto su fama creció y fueron muchos los que le imitaron creando bases piratas en Orán, Argel y otros importantes puertos del norte de África.

El Imperio español reaccionó rápidamente, construyendo una fortificación en la isla del Peñón, frente a las costas de Argel. Pero tras la muerte de Fernando el Católico, Selim al-Tewimí pidió ayuda a Barbarroja para conquistar la isla del Peñón. El pirata aceptó, partiendo hacia Argel. Al llegar a la ciudad mandó matar a Selim, evitando así que nadie discutiese sus órdenes. Al poco conquistó Argelia. Los argelinos, ironías de la vida, pidieron ayuda a los españoles, ya que Barbarroja impuso un régimen muy duro. Carlos V envió unos diez mil hombres, cayendo en el año 1518.

Tras la muerte de Barbarroja, su hermano pequeño, llamado Jair Ad-Din, heredó sus posesiones, tropas e incluso apodo, ya que también tenía el cabello y la barba roja. Con idea de volver a conquistar Argelia a los españoles, se alió con el sultán de Constantinopla, el cual había conquistado Egipto hacía poco y ardía en seguir avanzando por el norte del continente. Dos mil jenízaros fueron puestos al mando del nuevo Barbarroja. Los jenízaros eran los mejores guerreros turcos. Poco a poco fueron cayendo las ciudades hispanas, hasta que el año 1529 fue la propia isla del Peñón la que tuvo que rendirse ante el poderío de Barbarroja, al cual se habían unido numerosos piratas berberiscos, formando una confederación que luchaba contra los españoles además de robar y hundir sus barcos. Incluso algunas veces se aventuraban más allá del estrecho y atacaban los barcos procedentes del nuevo continente.

En el año 1533 el propio sultán Solimán nombró a Barbarroja comandante supremo de la armada turca. Jair asoló Calabria y Campania, conquistó Túnez, cuyo sultán era aliado de los españoles... En poco tiempo no quedaba nada del antaño poder español en el norte de África.

LA RESPUESTA ESPAÑOLA:

Fue tal el cabreo de Carlos V, que envió una flota de más de setecientos navíos para reconquistar Túnez, al mando del mejor almirante bajo sus órdenes, el italiano Andrea Doria. Además, una escuadra de los Caballeros de la Orden de Malta (los antiguos Caballeros de San Juan de Jerusalén, los cuales habían ocupado Malta tras ser expulsados de Rodas por los propios turcos) acompañaba a la escuadra hispana. Tras duros combates Túnez volvió a manos españolas, poniendo de nuevo al sultán Hassan (aliado de los españoles) en el poder.

Mientras esto ocurría en el mar Mediterráneo, en el continente europeo se libraba una guerra entre España y Francia. Francisco I no conseguía vencer al emperador, por lo que solicitó la ayuda de Solimán, el cual le concedió una flota turca que zarpó desde Marsella a las órdenes del propio Barbarroja (Jair ad-Dim). Conquistó Niza, que pertenecía a los duques de Saboya. Saqueó San Remo, Liguria y Mónaco, para pasar el invierno en Tolón. Mientras Solimán y Carlos V firmaron una tregua, por lo que Jair abandonó la empresa volviendo a Constantinopla, no sin antes haber hostigado varias poblaciones costeras españolas. Dos años después falleció.



LA HERENCIA DE BARBARROJA:

A la muerte de Jair ad-Dim, le sucede uno de sus lugartenientes, Dragut, de origen musulmán. Cuenta la leyenda que Dragut pasó cuatro años en galeras y que fue liberado por un caballero de la orden de Malta, llamado Jean Parisot de la Valette, el cual se apiadó de él y le dejó marchar en libertad.

Dragut fundó su base en la isla de Gerba, ocupando distintos puertos tunecinos, y atacando siempre que podía barcos genoveses y de los Caballeros de la Orden de Malta.

En el año 1565 una flota turca compuesta por ciento ochenta y cinco navíos, intenta tomar la isla de Malta, ya que los turcos deseaban expulsar de ella a los caballeros, reforzados por la escuadra corsa de Dragut. El gran maestre de la orden es en ese momento el propio Jean Parisot. Seis meses duró el asedio a la isla. Un día comenzó a escucharse el rumor de que una gran flota cristiana acudía en ayuda de los caballeros, lo que hizo que los turcos, cansados, se retirasen. Dragut no creyó el rumor, que realmente era falso, permaneciendo en el sitio. Pero tras la huida del resto de fuerzas turcas, el corsario cayó pronto bajo las tropas maltesas, muriendo en el combate.

LA BATALLA DE LEPANTO:

Tras la muerte de Dragut, su lugarteniente Uluch Alí, un calabrés convertido al islam, toma el mando de la flota turca, con centro en Argel. De este modo los corsarios berberiscos formaban un cuerpo militar de apoyo al ejército otomano.

La primera operación militar de Uluch fue conquistar Túnez en el año 1569. Tras esta conquistó Chipre, la cual pertenecía a la República de Venecia, y era la sede de la piratería cristiana. Ocurría que la flota veneciana era la más poderosa del Mediterráneo en ese momento, y sus comerciantes proveían a la mayoría de países de la zona. De esta forma, los estados cristianos necesitaban a Venecia pero a la vez la temían, por lo que era raro que les ayudasen en su lucha contra los turcos (era un tira y afloja muy curioso: los cristianos necesitaban de la flota veneciana, pero al mismo tiempo no deseaban que fuese tan fuerte). La propia España ayudaba de forma esporádica a la República, temiendo que, de hacerlo, el beneficio fuese tal para los venecianos que se convirtiesen en dueños absolutos del Mediterráneo. Estas circunstancias eran aprovechadas por los turcos, que veían como los propios cristianos se mantenían desunidos. Es tras esta situación que el papa Pío V invita a toda la cristiandad a unirse para ayudar a Venecia contra los turcos, ya que si bien temían una supremacía veneciana, más temían una turca.

De esta forma se reunieron hasta doscientas ocho galeras, más de seis galeazas y veinticuatro veleros, que sumaban más de 26.000 hombres dispuestos a luchar contra la flota turca. Tropas españolas, de los estados italianos e incluso de Inglaterra se unieron a la cruzada contra el imperio otomano. Venecia proporcionó más de la mitad de los barcos. El mando de la flota cristiana cayó sobre don Juan de Austria, hijo (ilegítimo) de Carlos V.



Batalla de Lepanto

En el año 1571 zarpó la flota cristiana hacia oriente. Uluch Alí se había unido a la flota otomana en el golfo de Lepanto. La mañana del 6 de octubre del mismo año, la armada turca se traslada del golfo de Lepanto al de Patrás, donde la flota cristiana le cierra el paso. La zona era tan estrecha que los propios barcos tenían que chocar entre ellos buscando espacio para maniobrar. Al atardecer los turcos huyeron y Uluch tuvo que llevar las naves supervivientes a Constantinopla.

Aunque no se recobró Chipre ni Túnez, la batalla de Lepanto se consideró una gran victoria cristiana sobre el islam, subiendo la moral cristiana y obligando a los sultanes turcos a dejar de lado su sueño de avanzar hacia el oeste y conquistar el mediterráneo cristiano.

Uluch Alí siguió dedicándose a la piratería hasta su muerte, el año 1580. Fue el último gran pirata-corsario al servicio del imperio turco.

Como curiosidad, el propio Miguel de Cervantes fue hecho prisionero durante la batalla y cautivo en galeras entre el 1575 y el 1580.

LA PIRATERÍA BERBERISCA EN LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XVII:

Durante este siglo los principales corsarios y piratas berberiscos fueron griegos, corsos, sardos, venecianos, húngaros e incluso holandeses, algunos capturados de niños por piratas turcos y otros renegados en edad adulta que abrazaron el islam para evitar ir a galeras. Las autoridades otomanas daban gran libertad a estos corsarios, por lo que trabajaban tanto para el imperio como por su propia cuenta.

Uno de los piratas más famosos de la época fue el holandés Simon van Danser, rebelde al Imperio español. Se cree que este pirata, junto al inglés John Warde, enseñaron a los turcos a construir naves similares a las usadas por los marinos del norte de Europa, dotadas de grandes velámenes. Hasta ese momento las embarcaciones turcas se movían por remos y con velas triangulares (una, dos o tres velas, dependiendo del tipo de embarcación: galeazas, con dos o tres velas, galeotas, sin velas, y bergantines, con dos velas y pocos remos).



Carlos V

Van Danser fue llamado por el rey de Francia, Enrique IV, para ayudarle a conquistar Túnez. En el año 1610, la flota francesa con ayuda de Simon destruyó a la flota tunecina y consiguió apoderarse de un gran botín. Tras unos años de tranquilidad en Francia, donde llegó a casarse, fue enviado como embajador al mismo Túnez que años atrás había saqueado, y al mismo tiempo mediar por unos barcos franceses que habían sido apresados por los tunecinos. El sultán lo acogió con todos los honores y lo invitó al castillo de La Goleta, donde fue apresado y decapitado en pago a su traición. Eso sí, los barcos franceses que habían sido apresados fueron devueltos a Francia sin ningún problema.



Situación de la República de Salé

Tras este episodio, los berberiscos fueron aventurándose con sus nuevas naves hacia las costas de Portugal y el norte de Francia, llegando incluso en contadas ocasiones a Inglaterra. Tras la muerte de Van Danser, sobresalió otro holandés, llamado Jan Jansz, el cual se había convertido al islamismo con el nombre de Murad Rais (Rais significa capitán). Tras ser corsario bajo la Corona holandesa contra España, se convirtió en el primer gobernador de Salé, la que fuera en ese momento principal núcleo de la piratería berberisca (en la zona atlántica de Marruecos). Gracias al trato que tenía Holanda con Marruecos, Jan podía atracar en puertos de ambos países sin ningún problema, lo que le permitía gran capacidad de acción en su zona de mayor movimiento: el Canal de la Mancha, llegando incluso a saquear Reykiavik, la capital de Islandia (fue la primera vez que barcos berberiscos llegaban tan lejos). Murat fue conocido como uno de los “Corsarios de Salé”, muriendo de forma desconocida.



Retrato de Murad Rais

LA PIRATERÍA BERBERISCA A FINALES DEL SIGLO XVII Y DURANTE EL SIGLO XVIII

El hecho de que los países europeos no se uniesen para derrocar a los piratas berberiscos, permitía a estos cobrar tributos de todos ellos, desde España, Inglaterra, Francia, Holanda e incluso Suecia, y estos se conformaban unas veces con pagar y otras con enviar pequeñas flotas que bombardeaban los distintos enclaves berberiscos de Túnez, Argel, Bugía o Trípoli, obligando a firmar a sus mandatarios un alto el fuego contra ellos, permitiendo las potencias europeas que atacasen a otros estados. En 1655, Cromwell ordenó al almirante Robert Blake destruir toda la flota berberisca de Túnez, a lo cual se sumó que Blake consiguió la devolución de todos los prisioneros ingleses que había en Argel. Otro inglés, Edward Sprang, destruyó la flota argelina en 1671, y en 1677, John Narbrough arrasó a sangre y fuego Trípoli. Francia bombardeó Argel en el año 1683, destruyendo una parte importante de la ciudad y en 1785, los Estados Unidos pagaron tributo al sultán de Argel para que sus barcos no fuesen atacados.

EL FIN DE LA PIRATERÍA BERBERISCA

Tras la entrada en escena de Norteamérica, país joven y ajeno a los problemas del Mediterráneo, decide terminar de una vez por todas con la piratería en la zona. El comodoro Edward Preble cruza el estrecho de Gibraltar con treinta y dos naves hacia el puerto de Trípoli. Uno de los barcos americanos, llamado Philadelphia, naufragó durante el viaje, lo cual parecía una señal de infortunio, pero la misión tuvo gran éxito y las naves americanas bloquearon la costa africana durante dos años, firmándose un tratado en el año 1805 por el cual Estados Unidos no pagaría nunca ningún tributo a los estados berberiscos. El propio Papa Pío VII declaró que Estados Unidos había hecho más por la cristiandad que las naciones más poderosas de esta durante mucho tiempo.

Tras esto, en el año 1816, son Inglaterra y Holanda quienes se alían para bombardear el puerto de Argel, destruyéndose toda la flota argelina (los bombardeos alcanzaron el arsenal, el cual estalló provocando tanto daño o más que los propios bombardeos). Tras este ataque, el sultán de Argel se vio obligado a entregar más de seiscientos esclavos y firmar un compromiso de no ataque a estas naciones.

En abril de 1827, el sultán de Argelia, Hussein Dey, recibió la visita del cónsul francés debido a que el rey de Francia, Carlos X, no había pagado un tributo al sultán. El argelino mostró su enfado al cónsul, el cual le contestó que un rey francés no paga tributo a un sultán de Argel. El sultán se enfadó tanto que ordenó destrozarse el barco francés donde había llegado el cónsul. En mayo de 1830 partió de Tolón una flota francesa con 37.000 hombres, al mando del almirante Duperré. El 4 de julio Hussein tuvo que huir a Nápoles y la ciudad fue conquistada. El resto del país se rindió al poco tiempo. De esta forma, el principal enclave de los piratas berberiscos estaba bajo dominio europeo.

Francia se quedó en Argel y conquistó Túnez. A principios del siglo XIX, los piratas berberiscos eran historia.

AVENTURA: ESPIANDO PARA BARBARROJA

(Esta aventura sirve a modo de introducción al universo de la piratería berberisca)

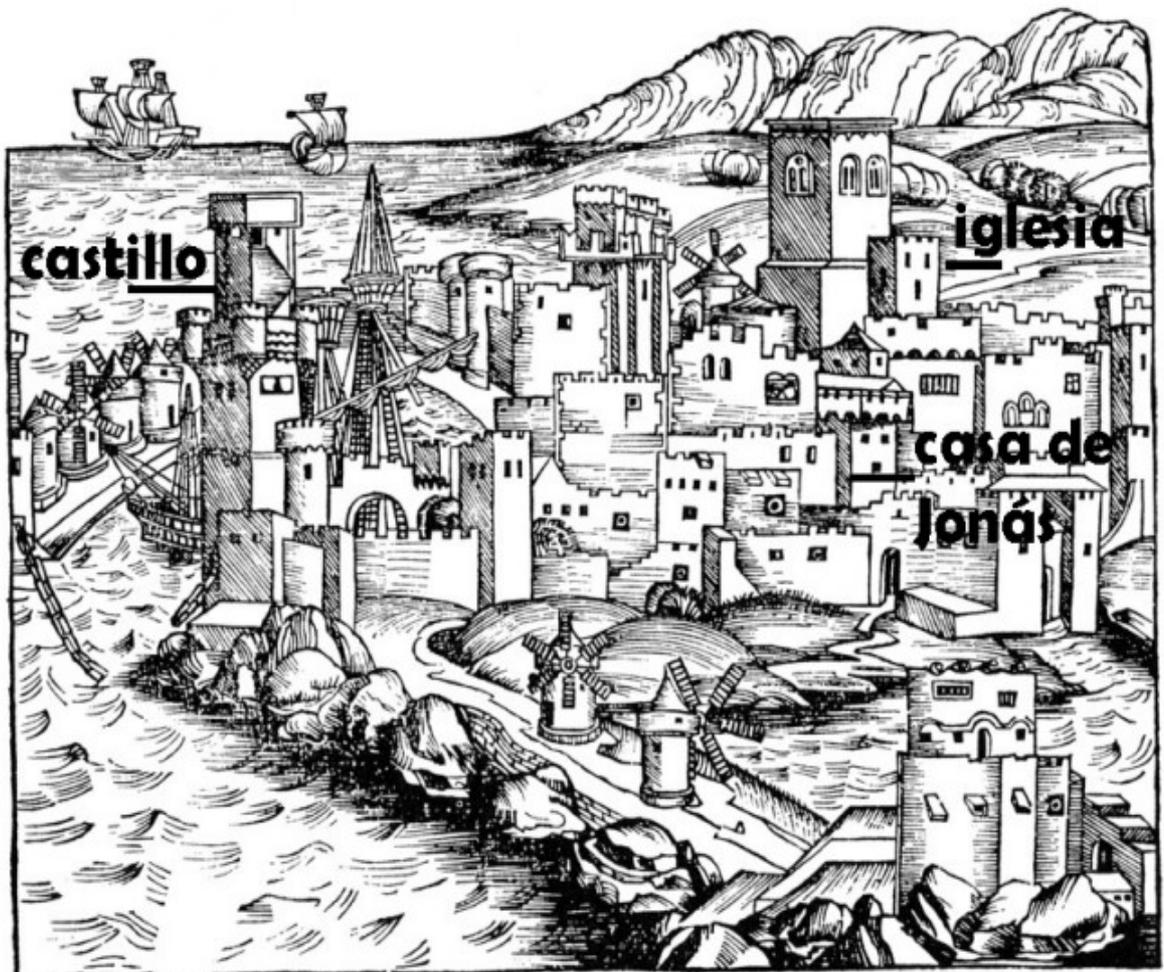
Los personajes sirven bajo las órdenes de Barbarroja. Viajan de incógnito en un barco con destino a la isla de Rodas. Su misión será obtener información sobre la isla, sus defensas, guarnición militar, número de civiles, flota, arsenal y almacén de armas, con el fin de informar a Barbarroja. El corsario berberisco pretende tomar la isla por la fuerza, destruyendo la base principal de los Caballeros de la Orden de Jerusalén.

El barco en el que viajan llega al puerto de Rodas por la tarde, y aunque están en primavera, en un par de horas anochecerá, por lo que tienen el tiempo necesario para buscar un lugar en el que pasar la noche sin llamar la atención. El día siguiente deberán recoger toda la información que Barbarroja les ha solicitado: número de soldados que defienden el puerto, número de torres, cañones, donde está el arsenal y con cuantos barcos cuentan los caballeros. Dentro de dos días deberán partir de nuevo a Argel, y todo esto sin llamar la atención de nadie. Obviamente los personajes serán europeos, ya que era corriente que entre los piratas berberiscos hubiera muchos cristianos conversos o bien hayan sido capturados de pequeños como esclavos, pasando con el tiempo a formar parte de la propia piratería.

EL DESEMBARCO

Cuando los personajes desembarcan pueden observar una posada donde hospedarse. Si antes de dormir y descansar (recuerda a tus jugadores que llevan un par de días de viaje en barco), desean dar una vuelta por el puerto o la ciudad, diles que los puestos están cerrando y la gente se está recogiendo en sus casas. Algunos caballeros de la orden pasean por la zona, por parejas, manteniendo el orden. Solo un herrero y un vendedor de pescado siguen abiertos todavía.

Desde la posición en la que están se puede ver la torre de una iglesia católica, el castillo de San Pedro y varias casas posiblemente de pescadores. Si los jugadores preguntan por alguno de estos edificios, diles que el castillo es la residencia del gobernador de la isla y donde los caballeros de la orden tienen su sede oficial. La iglesia es un edificio de piedra y la religión católica es la que profesan la mayoría de los habitantes, aunque existen pequeños grupos de musulmanes que, aunque han abrazado la fe cristiana en público, en secreto siguen profesando el islam. Una opción sería visitar al día siguiente a algún musulmán de la isla. Si quieres ser benevolente, los espías de Barbarroja han podido dar nombres a los personajes para que hablen con ellos (ver “hablando con Jonás”).



Rodas

BUSCANDO CAMA

Además de cenar pueden entablar conversación con los feligreses. Habrá algunos pescadores, los cuales pueden contarles pequeñas aventuras de cuando salen a faenar, alguno puede incluso haber luchado contra el turco y narrarlo, maldiciendo a los infieles. La información que pueden sacar en la posada es que hay unos 300 soldados en la isla, que hay “muchos” barcos, pero nadie sabe el número exacto (uno de los pescadores puede añadir que como se le ocurra venir a Barbarroja puede salir con la barba escaldada, mientras los demás se ríen). Si le ofrecen dinero a alguien, incluso al posadero, quedará claro que se trata de un soborno y los acusarán de espías, con el consabido follón que puede armarse. Además de esto si se quiere introducir algo de pelea, un grupo de soldados (cuatro o cinco, de forma que los personajes puedan vencerlos sin mucho problema) puede hacer su aparición en el establecimiento y solicitar algún tipo de documentación a los personajes, alegando ser una patrulla. Otra opción en la posada es que por la noche alguien intente robar a los personajes entrando en su habitación. Puede ser el mismo tabernero con ayuda de alguien, de forma que se trate de una actividad habitual robar a los extranjeros e incluso degollarlos mientras duermen y hacer desaparecer sus cuerpos... Total nadie va a echarles de menos.

HABLANDO CON JONÁS

Esta escena puede darse antes de que los personajes se hospeden o bien al día siguiente de haber dormido en la posada. Cerca del puerto, en el mismo barrio de pescadores, vive un antiguo musulmán convertido al cristianismo por obligación, ya que de no hacerlo hubiese tenido que abandonar la isla en la que nació. El hombre se llama Jonás, aunque su nombre musulmán era Muhar al Faliz. Barbarroja puede haberles indicado que hablen con él. No hay problema en que los personajes acudan a su casa, ya que al ser pescador recibe la visita de numerosos comerciantes (se supone que los personajes van vestidos de forma que no llaman la atención). Jonás les dirá

que existen ocho torres de vigía a lo largo de la muralla, donde permanece un guardia día y noche. El arsenal se encuentra en el castillo de la ciudad, en un edificio anexo custodiado por dos guardias día y noche. El gobernador de la isla vive en el mismo castillo, pues hace las veces de residencia real. Los caballeros de la orden son valientes guerreros, diestros sobre todo con la espada, y buenos navegantes, no sin razón llevan años navegando esas aguas y actuando como piratas o corsarios cuando se topan con barcos turcos. El espía considera que habrá unos 300 o 350 caballeros en la isla, que son los únicos hombres de armas, y que la flota está compuesta por unos veinte navíos, la mayor parte bergantines armados con varios cañones pequeños. Informa que el gobernador de la isla es quien da más valor a los caballeros. Se trata de un caballero con mucha experiencia llamado Philippe Villiers de l'Isle-Adam, y se dice que luchó cara a cara con el mismísimo Barbarroja, vencéndole. La verdad es que Jonás ha tenido tiempo para estudiar bien la información que los personajes requieren. No podrá cobijarlos en su casa, ya que es pequeña y está casado con una cristiana. La mujer estará por allí, aunque no atenderá a la conversación sí ofrecerá a los personajes algo de comer y/o beber.

LOS CABALLEROS DE LA ORDEN DE JERUSALÉN. BREVE HISTORIA

Los orígenes de esta orden de caballería se remontan al año 1084, cuando unos mercaderes de la ciudad de Amalfi, en el reino de Nápoles, decidieron fundar un hospital para peregrinos junto a la iglesia del Santo Sepulcro de Jerusalén bajo la advocación de San Juan Bautista. La proximidad de este templo hizo que la nueva orden recibiera el nombre de Orden de San Juan del Hospital de Jerusalén. La orden deseaba una sede y emprendió la conquista de la isla de Rodas, lo que se llevó a cabo en 1310, fue a partir de entonces que los hospitalarios comenzaron a llamarse Caballeros de Rodas. Cuando la Orden del Temple fue disuelta y su gran maestro y los principales caballeros fueron ejecutados bajo la acusación de herejía, una buena parte de sus riquezas fueron a parar a la orden de San Juan, que se convirtió en una institución rica y opulenta. De esta época data la organización de la orden en lenguas o naciones. Las lenguas eran ocho, cada una con su propio administrador y cada una de ellas - Provenza, Auvernia, Francia, Italia, Aragón (que incluía la Corona de Aragón y Navarra), Castilla (que incluía también a Portugal), Alemania e Inglaterra - se reservaba una de las ocho dignidades supremas. El gran maestro, que era el príncipe de Rodas, podía ser elegido de cualquiera de las lenguas.



Fuente: Wikipedia

EL ARSENAL

El arsenal está en un edificio anexo al castillo, residencia del gobernador de la isla. Se trata de un edificio de piedra custodiado por dos guardias día y noche. Tiene dos pequeñas ventanas por las que cabe un hombre de tamaño medio. Una de las ventanas está detrás del edificio y la otra en la parte delantera, a la derecha de la puerta de entrada. En el arsenal se guardan las armas de los caballeros que no están de guardia, así como varios cañones y armamento para estos. Unos cuantos sacos con pólvora completan el contenido del edificio. Jonás no sabe lo que hay dentro del arsenal, por lo que los personajes no lo sabrán si no entran en él.

EL CASTILLO DE RODAS

Se trata de un pequeño edificio que hace las veces de residencia del gobernador de la isla. Tiene planta cuadrada con tres torres cuadradas también, una en cada esquina, y una torre redonda que ocupa la cuarta esquina, ligeramente más alta que el resto, hace las veces de atalaya. Las cuatro torres están custodiadas por caballeros, un soldado por torre y dos en la atalaya. Un techado de caña da sombra a los guardias. Jonás no conoce muy bien el castillo, pero sí sabe que dos caballeros guardan las puertas día y noche; que nada más entrar se encuentra un patio con varios frutales y árboles de sombra, con un pozo en la zona central; que existen tres puertas que partiendo del patio deben ir a las varias dependencias del edificio. Desconoce donde se aloja el gobernador, así como las estancias del castillo. Sí sabe de la existencia de un pasadizo que lleva desde las afueras de la ciudad al pozo central del patio. Nunca se ha aventurado por el pasadizo, ya que sus puertas de entrada están ocultas y cerradas con grandes candados, pero sí conoce su situación.

LA MUJER DE JONÁS

Helena, la mujer del espía no es tan inocente como parece. Tras sonsacar a su esposo la visita de los personajes, tiene intención de delatarlos a los caballeros, aunque no a su llegada si no al día siguiente o bien dejando pasar un tiempo para que se confíen. Si no les ha delatado todavía es por amor a su esposo, ya que hacerlo dejaría a este como único responsable de su captura a ojos de los turcos (y teme que estos tomen represalias). Si los delata más tarde, cree que pueden ser los mismos personajes quienes llamen la atención de la guardia, quedando así su esposo libre de sospechas.

Durante la estancia de los personajes será amable, aunque apenas hablará con ellos si intentará averiguar sus pasos, escuchando la conversación que tengan con su esposo, aunque sea a escondidas. Con una tirada de éxito en la habilidad más indicada, algún jugador puede sospechar que la mujer esconde algo, pero no deducirá que quiere delatarlos... Se puede creer que se trata de un deseo más carnal ya que no le quita ojo de encima. Incluso se puede dar el caso de que algún jugador descubra a la mujer escuchando a escondidas. Si los personajes sospechan y pasan a la acción preguntando a Jonás o a la mujer, esta confesará que odia a los turcos y que va a delatarlos, huyendo rápidamente...

AL DÍA SIGUIENTE

Si has decidido que la mujer de Jonás los delate, un grupo de soldados estará yendo a la posada justo cuando los personajes salgan (si es que han visitado a Jonás antes de hospedarse. Si lo hacen al día siguiente, la guardia acudirá al atardecer). Con una tirada de al menos tres éxitos en sigilo, los personajes tendrán más fácil esquivar a los guardias, bien porque se den cuenta antes de salir a la calle de que los buscan o bien porque consigan despistarlos. Si no se consiguen los éxitos, la guardia se echará encima de los personajes casi por sorpresa.

Si los personajes consiguen escapar, deberán esconderse un par de horas, momento en el que zarpan algunos pequeños barcos pesqueros. Con una pequeña cantidad de dinero o bajo presión, los marinos obedecerán la voluntad de los personajes. Puede ser que algún marino les delate llamando a la guardia, pero los soldados cristianos estarán buscándolos por otra zona, por lo que ningún soldado atenderá la llamada. Haz que los personajes hagan una tirada durante el tiempo que están escondidos. Saquen lo que saquen, consiguen pasar desapercibidos. Si alguno de los jugadores saca una pifia, sufrirán el encuentro de algún vecino de la zona. Lo que haga el vecino y los personajes queda a discreción del director (soborno, susto y petición de auxilio, echar a correr por parte del vecino con idea de denunciarlos...)

Una vez embarquen, por la noche llegarán al punto de encuentro donde Barbarroja les espera y donde podrán informarle de lo que han visto. Lo que ocurra con la tripulación del barco pesquero queda a voluntad del director (y de los jugadores).

Una opción interesante que puede introducir el director es: Jonás miente a los personajes bajo la coacción de su esposa, la cual amenaza con delatarlos a todos si les dice la verdad. Los personajes pueden deducir que el hombre les miente (con alguna tirada de percepción o similar), momento en el cual Helena saldrá huyendo de la casa en busca de la guardia...



SEMILLAS PARA PARTIDAS

A continuación ofrecemos varios ganchos y detalles para dar color a las aventuras que juguéis. Puedes usar algunos o incluso mezclar todos si lo deseas, todo depende de cuantas sesiones quieras hacer y de tu grupo:

LA ISLA DEL TESORO: en esta aventura los personajes pueden pertenecer a una tripulación pirata en busca de un botín de oro español escondido, según las leyendas, en una isla del Mediterráneo. Puede decirse que sería la típica aventura de piratas trasladada al Mediterráneo.

CUARENTENA A BORDO: los personajes forman parte de un barco europeo que zarpó hace días en busca de piratas berberiscos. El cólera o cualquier otra enfermedad está haciendo mella entre la tripulación y existe un malestar hacia el capitán. ¿Los personajes estarán de parte de este o de los que quieren amotinarse? ¿Lucharán entre ellos? ¿Habrá un cabecilla entre la tripulación que quiera matar al capitán y hacerse con el poder? ¿Se toparán con un barco pirata mientras tanto?

LA CAZA: esta aventura puede ser jugada desde ambos puntos de vista, el berberisco y el europeo. Los personajes pertenecen a una u otra tripulación y son el perseguido o el perseguidor...

TRAS LA BATALLA: Terminada la batalla de Lepanto, las tropas se retiran no sin gran cantidad de bajas. Algunos hombres fundamentales para manejar el barco han perecido y los personajes jugadores tendrán que ocupar sus puestos. Además, puede añadirse que realmente sean espías que trabajan para el bando contrario... o que haya algún espía o saboteador a bordo y las cosas no marchen como deberían... los personajes deberán averiguar que está ocurriendo.

Un sistema de juego que puedes utilizar es el Sistema Heróico

<http://sistemaheroico.blogspot.com/>