



Caxtiltlacah (los hombres de Castilla)

Una aventura para Nahuí Ollín (y Aquelarre)
por orthanc (www.persorol.blogspot.com.es)

Aventura para **3-6 jugadores** de **nivel 1** que recrea un popular pasaje de la historia de conquista, concretamente el protagonizado por el que es considerado primer mestizo de América: Gonzalo Guerrero (desde su naufragio hasta su completa aculturación). Convendría que los jugadores tuvieran profesiones relacionadas con el mar o las armas (ya que será de gran ayuda manejar un arma con soltura). Esta aventura cuenta con una reconversión para el juego **Aquelarre** al final del documento.

Introducción para jugadores

El explorador pacense Vasco Núñez de Balboa, descubridor del Mar del Sur, fundó en septiembre de 1510 Santa María de la Antigua del Darién, capital de la Gobernación del Oro (del Reino de *Tierra Firme*), en el Istmo de Panamá, junto al Golfo de Urabá. Una vez proclamado alcalde, repartió los cargos del cabildo entre los hombres que habían combatido con él con anterioridad. Y otorgó el cargo de regidor a su capitán Juan de Valdivia. Núñez de Balboa necesitaba que las autoridades españolas legitimaran lo que había conseguido mediante sus exploraciones en la Nueva Tierra y por la fuerza de las armas, para lo cual solía enviarles como regalo una muestra, lo más cuantiosa posible, de las riquezas de la zona que había conquistado.

Por ello, Balboa ha ordenado a su capitán Juan de Valdivia visitar a Diego de Almagro en la isla de La Española, para así presentarle sus respetos y algunos cargamentos de oro y riquezas. Con ello, Balboa pretende efectuar en su totalidad las posesiones de las nuevas tierras conquistadas. La primera ruta se efectúa en la nao Santa María de Barca partiendo así del puerto de Cumaná (Santa María de la Antigua del Darién). Es en este preciso momento donde comienza esta historia.

Partiendo de Darién

11 en agosto de 1511. *Puerto de Cumaná* (Sta. M^a de la Antigua del Dairén). Los jugadores se han alistado recientemente como marineros de la tripulación de la nao Santa María de Barca. Saben que su siguiente destino es la Isla de la Española, y tienen por capitán a Juan de Valdivia, un marino de pelo y barba rojizas y uno de los súbditos más estimados de Núñez de Balboa. Estando en cubierta minutos antes de partir, el capitán comenzará a pasearse entre la tripulación mientras ordena a los marineros que icten velas y desaten nudos. Una tirada de **Percepción/Oído** hará que oigan algunos de los chismes que se cuentan de Valdivia, tales como “que Núñez de Balboa le ha prometido una encomienda de indios cristianizados si los negocios del primero se desarrollan satisfactoriamente” o que “está abusando de su poder Cumaná, enriqueciendo sus arcas personales a cuenta de su cargo de regidor”. Durante los dos primeros días las tareas diarias se desarrollarán sin muchos contratiempos (tan sólo los que el Tlaotani quiera incluir). Algunos de ellas pueden ser los siguientes:

- Arreglar algunas humedades o tablas del surgidas en alguna parte del casco.
- Participar en alguna pelea causada por el hacinamiento en los camarotes.
- Rescatar algún hombre caído a la mar (utilizando la característica Agilidad/Nadar y las reglas de Asfixia de la página 34).
- Vigilar desde la cofa y alertar de contratiempos que sucedan sobre cubierta (tal vez algún robo)
- Indagar la desaparición de comida de las despensas (carnes, bizcochos, vino, etc.).
- Participar en juegos de azar (dados, tabas, apuestas), eso sí, a escondidas del capitán Valdivia.
- Pescar desde la borda o sobre un batel.

El tercer día de navegación amanecerá totalmente nublado, mientras los truenos provocados por las nubes atemorizan a muchos de los marineros. Una media hora después poco esperanzadora para la navegación, la nao será presa de las embravecidas olas del mar, mientras una incesante lluvia caerá sobre cubierta. El capitán Valdivia convocará a la tripulación para prepararse ante la gran descarga (tal vez los Jugadores estén aún durmiendo en los camarotes o ya se estén afanando en sus tareas). De repente, una estruendosa ristra de impactos continuados en el casco del buque (bajo el agua) sacudirá a la tripulación, desestabilizando el barco. Valdivia enseguida ordenará tareas concretas a los Jugadores en medio de la tormenta (el Tlaotani es libre de administrar qué harán cada uno de ellos):

- Una tarea será dirigirse a uno de los castillos de popa para no descontrolar el rumbo. Se habrán de realizar dos tiradas de **Habilidad/Marinería (complicado -20%)** para evitar que el barco zozobre de manera descontrolada por la fuerza de las olas. Tendrá éxito si al menos consigue una de las tiradas (en caso contrario, todas las tiradas de Agilidad y Habilidad reducidas un 10% durante el vaivén del buque).
- Otra tarea será sujetar con cuerdas algunas de las cajas y barriles que hay sobre cubierta (con los presentes enviados a Diego de Almagro y guardados en las bodegas, muchos utensilios y herramientas se hubieron de colocar en cubierta por falta de espacio). Con una tirada de **Habilidad/Marinería (sencillo +20%)** será suficiente; en caso contrario, la mayor parte de las provisiones caerán al agua.
- La tercera tarea será dirigirse a los compartimentos interiores y comprobar que no hay roturas ni quebraduras en el casco. Tras revisar las estancias, el grupo podrá comprobar que hay una abertura por la que entra agua en la sala de provisiones y alimentos (el impacto antes oído se ha producido justo ahí). Podrá arreglarse con una tirada de **Habilidad/Apaños (sencillo +20%)** o bien **Habilidad/Artesanía (Carpintería)**, con igual bonus, para evitar que el barco la nao se hunda en pocos minutos.

Tras estos envites del destino, y una vez que los jugadores se reúnan en cubierta, el grupo notará que el constante vaivén de impactos sobre el casco no se detiene, e incluso su intensidad es mayor. Antes o

después, Valdivia alertará la nueva situación que se le viene encima y gritará “¡Peces voladores!”. Acto seguido, un gran banco de peces con alas de murciélago en su lomo se precipitará sobre cubierta, mástiles y velas. Parece que ellos son la causa de los impactos. Muchos de ellos caerán sobre los jugadores y otros atravesarán la cubierta de babor a estribor. Cada uno de los jugadores tendrá un 50% de ser impactado por alguno de ellos y caer al agua, sufriendo un daño de DB (Como ocurrirá con algunos del resto de marineros). Además, dada la sorpresa de tan bravos y extraños animales, cada uno sufrirá la pérdida de 0 PE si se supera una tirada de **Frialdad** tirada y DU/2 si no se supera. Se trata del Bulampech (pag. 109 del Manual), pez inofensivo pero extraordinario. Una tirada de **Cultura/Tradiciones Indígenas** les hará saber algo más sobre estos seres.

Minutos después la nao Santa María de Barca se hundirá irremediablemente bajo el mar junto con su tripulación. *Nota:* todos los Jugadores perderán todas sus pertenencias, a excepción de las armas que lleven encima en el momento del naufragio. El capitán Valdivia conservará su espada. Tras unos minutos inciertos, el grupo saldrán a flote, y verán un pequeño batel en medio de fragmentos de barril, tablas, trozos de mástiles y maderos sueltos, todo ello flotando entre las olas bajo la lluvia incesante. Éste se encuentra a unas veinticinco varas. La lluvia es incesante, y hay bastantes cuerpos flotando en la superficie, fruto del hundimiento. No será muy difícil llegar hasta él. Antes o después lo ocuparán una quincena de supervivientes (catorce hombres y dos mujeres). A partir de entonces quedarán varados en ese infierno azul.

Una tierra desconocida

El grupo habrá de pasar varios días a merced de las olas, sin ningún alimento ni agua. Beberán sus propios orines y lucharán contra el hambre, la insolación y la diarrea y los vómitos. Cada Jugador habrá de lanzar por **Fortaleza/Salud Excelente (sencillo +20%)** por cada uno de los siete días de naufragio. Cada tirada fallida le hará perder perderán 1 punto de vida. Durante esos días inciertos, una tirada de **Percepción/Intuición** les hará vislumbrar tiburones que siguen al batel, así como “peces carnívoros”, propios del mar Caribe, que estarán esperándoles si se introducen en el mar. Además, durante esa odisea, el Jugador con menor puntos de vida gozará de una extraña visión durante una de las

noches. Mientras el resto duerme y bajo las estrellas verá una figura femenina, de hermosísimo rostro, envuelta en túnicas y suspendida a unas diez varas de altura. Posee un aura alrededor de su silueta. Hablará con voz delicada al Jugador:

¡No temas! ¡Muy pronto beberás como en las bodas de Canaán! ¡Y tu estómago se saciará en poco tiempo! ¡Allí, en la tierra, se forjará un guerrero, capaz de aniquilar a cualquier bestia! ¡Más allá, mucho más allá! La figura desaparecerá, y el jugador despertará (sin la certeza de si aquello ha sido cierto o ha sido un sueño o una visión). ¿A quién se referirá la aparición?

En el octavo día, el grupo superviviente lo compondrán el capitán Valdivia, el fraile capellán de la expedición llamado Fray Jerónimo de Aguilar, otro marinero, Gonzalo Guerrero, y los Jugadores. El resto habrá perecido. Tras desaparecer las nubes más inmediatas, todos verán una costa a dos legua en el horizonte. No será difícil llegar hasta allí. *Nota: han llegado al cabo de Catoche, al norte de la península del Yucatán.* Una vez que el batel toque tierra, los supervivientes caerán rendidos sobre la arena. Despertarán del letargo y el cansancio unas horas después. Detrás de la playa, tierra adentro, comienza a extenderse la selva yucateca, lugar donde podrán hacerse con algunos alimentos (buscar frutos, encontrar arroyos con agua potable o cazar algunos animales como las zarigüellas, iguanas, serpientes boas o incluso unos roedores achatados llamados “tuzas”) mediante tiradas de **Percepción/Odio**, **Percepción/Vista**, **Cultura/Supervivencia** o bien con **Habilidad/Trampas**. Tanto el marino Gonzalo como el fraile Jerónimo alertarán de la posible presencia de nativos indígenas.

Tras explorar el terreno e intentar conseguir alimentos, llegarán a un claro donde hay un arroyo ancho en un bello paraje rodeado de manglares, follaje de cedros verdes y grandes caobas de grueso tronco. Además, el constante sonido de animales e insectos les hará notar la inmensidad del nuevo ecosistema. Podrán beber y abastecerse de agua si aún conservan algún pellejo para líquidos. Una tirada de **Percepción/Oído** les hará percibir crujidos en algún lugar más allá el claro, tras lo cual podrán prepararse o trazar algún plan para pasar desapercibidos.

Ocurra lo que ocurra, aparecerán un grupo de nativos sin apenas vestimenta (nº doble que el de Jugadores), cuerpos pintados y perforaciones sobre él. Con unas macanas en sus manos, rodearán al grupo

de una manera hostil (aunque si han tenido tiempo de huir intentarán darles caza por la selva). Una vez a su merced, el capitán Valdivia sacará su espada, haciendo estallar el conflicto y comenzando una lucha. Gonzalo Guerrero hará lo mismo utilizando uno de los remos del batel. A no ser que eviten luchar, cada jugador peleará contra uno de los nativos.

*Los nativos mayas que han encontrado al grupo son **Cocomes**, que junto con los Itzaes y los Tutul Xiues integraron en el siglo XI la liga de Mayapán, organización que dominó hasta el siglo XV la Península del Yucatán.*

Aunque el grupo acabe con algunos de los pobladores, la lucha terminará con la llegada de una docena de nativos más, los cuáles, irremediablemente, se lanzarán contra ellos, los apresarán y los llevarán en volandas selva adentro. Tras unos quince minutos de forzada marcha llegarán a un gran claro de pradera en medio del follaje (de unas 60 varas de radio), donde se alza un adoratorio de piedra de planta baja, así como una choza de caña y ramas a su lado. Se trata de un campamento provisional. Sin posibilidad de evitarlo, el grupo será encerrado en unas improvisadas celdas de caña y ramas. Los nativos tomarán a Valdivia y, colocándole bocarriba sobre el adoratorio, reteniéndole tobillos y muñecas, y le darán una terrible muerte con una macana. Aquello les revolverá el estómago, sobre todo a aquellos jugadores que no posean una profesión estrictamente militar perderá DU / 2 PE, a no ser que superen una tirada de **Frialdad**.

Los Jugadores pasarán unas horas encerrados en las jaulas mientras sus captores hablan en un idioma extraño para ellos. En ese tiempo puede que intenten escapar. Con una tirada de **Fortaleza/Fortachón** lograrán romper de una patada alguno de los barrotes; claro que, también se puede intentar la huida de una manera más sutil: al superar una tirada de **Habilidad** podrán desatar algunos de los nudos que forman su estructura.

De una u otra forma, puede que el grupo intente ejecutar algún plan por propia iniciativa. Si nada de ello funciona, cada jugador será liberado de su jaula para ser de nuevo transportados a través de la selva. En esa puesta en marcha, tendrán oportunidad de revolverse y tratar de escapar en algún momento de despiste, a discreción del Tlaotani.

Años de esclavitud (Interludio)

De una u otra manera, los jugadores se toparán en medio de la selva con otra partida de nativos mayas. Se tratan de los Tutul Xiues, miembros de una comunidad rival a los Cocomes. Si viajan con éstos, los Xiues masacrarán a los Cocomes, llevándose su mercancía (es decir, a los jugadores); Si el grupo logró escapar, se toparán con ellos y serán apresados igualmente. Finalmente serán llevados selva adentro durante un par de días, donde llegarán a una hermosa ciudad cuajada de casas bajas de piedra, así como varios templos piramidales. Se trata de Maní, una ciudad-estado en el corazón de la península del Yucatán.

El grupo será conducido a un palacio de piedra, donde serán mostrados a un hombre sentado en una especie de banco de varios niveles escalonados. Se trata del cacique Taxmar, quien gobierna la ciudad. Los captores se marcharán y los jugadores serán entregados a Teohom, el sacerdote de la comunidad (quien, por cierto, posee el mayor número de perforaciones y marcas en el cuerpo).

A partir de este punto, durante los ocho años siguientes, los jugadores (incluyendo al marinero Gonzalo Guerrero y al fraile Jerónimo de Aguilar) vivirán con la comunidad Tutul Xiu en Maní, y, entre sus tareas cotidianas estará el servir al sacerdote Teohom, ir por leña, lavar prendas, recoger piedras, cavar maizales o cuidar ganado. En este punto, el Tlaotani debe explicar las dos consideraciones posibles para determinar el destino de los jugadores en todo ese tiempo de captura, pues se formará en cada uno de ellos una nueva personalidad. A continuación se detalla la “tabla de Cautiverio”. En ella, cada Jugador podrá adquirir de manera aleatoria la condición o no de esclavo, así como el grado de aculturación que experimentará durante esos años (es decir, adoptarán, en mayor o menor medida, las costumbres y modo de vida de sus captores), y un a serie de experiencias adquiridas durante ese tiempo (contabilizadas en la modificación del Personaje y la obtención de distinta cantidad de PX y niveles).

En la siguiente tabla se muestran los modos y efectos de cada uno de los resultados posibles en dicha tabla:

Tabla de Cautiverio

(lanza 1d6 para determinar la condición del PJ)

1-3: Esclavo (lanza de nuevo 1d6)

1-2: Sumiso

Obedece a cualquier miembro de la comunidad ajustándose totalmente a su modo de vida. Ello le ha reportado la total confianza en la comunidad, aunque no por ello ha disfrutado de privilegios. Destrezas adquiridas: Cultura/ Idioma: Maayat'aan (maya-yucateco) y Personalidad/Voluntad / Obtiene 150+3d100 PX.

3-4: Lacayo

Durante los primeros años de esclavitud le han castigado por ciertas injurias y falta de disciplina. Su actitud desafiante y altiva está equilibrada con su afán servidor, por lo que no ha tenido demasiados problemas en la comunidad. Destrezas adquiridas: Cultura/Idioma: Maayat'aan (maya-yucateco) y Personalidad/Disciplina. Obtiene 500+3d100 PX

5-6: Belicoso

Debido a sus continuos desacatos y rebeldía, ha sido castigado físicamente y marcado como ganado a modo de represalia. También ha estado a punto de ser ejecutado debido a su actitud belicosa. Destrezas adquiridas: Cultura/Idioma: Maayat'aan (maya-yucateco) y Percepción/Sentido Común. Obtiene 250+3d100 PX

4-6: Asentado (lanza de nuevo 1d6)

1-2: Rechazado

Después de los esclavos, realiza las tareas más duras de la comunidad, pese a no compartir vivienda dentro de la ciudad. No posee familia, y apenas se relaciona con nadie, excepto cuando participa en los eventos y costumbres propias de los nativos. Destrezas adquiridas: Cultura/Idioma: Maayat'aan (maya-yucateco) y Personalidad/Imitar. Obtiene 650+1d100 PX.

3-4: Integrado

Dejando su religión atrás (o tal vez practicándola en secreto), forma una familia en la comunidad maya. Su grado de aculturación es profundo, incluyendo una severa transformación de su cuerpo y sus costumbres. Sirve a la comunidad como guerrero o es una persona de cierta importancia para los nativos. Destrezas adquiridas: Cultura/Idioma: Maayat'aan (maya-yucateco) y Combate/Armas Nativas o Arcos (la que no posea). Obtiene 900+1d100 PX.

5-6: Implicado

Tras abjurar su religión, abraza por completo la nueva cultura nativa. Forma una familia, y sus dotes físicas, bélicas o de sabiduría le confieren un grado de importancia mayor en la comunidad. Destrezas adquiridas: Cultura/Idioma: Maayat'aan (maya-yucateco) y Personalidad/Fe o Mandos (la que no posea o elegir). Obtiene 1500+1d100 PX.

Las Guerras Floridas

Si bien Gonzalo Guerrero se ha convertido no sólo en un estimado miembro de los Tutul Xiúes, sino en un líder militar capaz de implementar tácticas de guerra del Viejo Mundo en los nativos del lugar, Jerónimo de Aguilar continúa alimentado por la fe cristiana, devoto en secreto del Altísimo pese a los años de esclavitud también vividos. Es por ello que el líder Taxmar, para compensar una deuda con otro cacique, entregará a los Jugadores como su más preciada pertenencia a su aliado Na Chan Kán, líder de una comunidad de Cheles ubicada en la bahía de Chetumal (lo que hoy en día sería el sur de la Riviera Maya). Guerrero y Aguilar también serán incluidos en la entrega. *Nota para el Tlaotani: cada jugador mantendrá el modo de esclavitud de la tabla anterior, y su familia, si la tiene, les acompañará.* El grupo comenzará una nueva etapa en la ciudad de Ichpaatún, al oeste de Maní a seis días de distancia.

Días después, en una de las plazas de la urbe, se reunirán el líder Na Chan Kán con un puñado de guerreros y otros habitantes de la comunidad. Entre ellos estará el grupo de supervivientes. Allí serán elegidos para participar en las nuevas *Guerras Floridas*, las guerras de calendario. Por supuesto, Na Chan querrá probar la valía del regalo otorgado por su amigo Taxmar: los Jugadores participarán en dichos juegos en honor a Yum-Kimil, dios y rey del Xibalbá. Ahora bien, el grupo no irá sólo; pese a que inaugurará la primera contienda, será acompañado por unos doce hombres más, y serán capitaneados por el *Nacom*, es decir, el líder guerrero de la comunidad Chele. Su nombre es Iktán, y éste dará un paso al frente tras la llamada del cacique Na Chan. El joven posee un tocado de plumas sobre su cabellera, una macana colgada a su espalda y varios collares con cuentas verdosas engastadas. Entonces, los jugadores quedarán a su merced, y la reunión liderada por el cacique se disolverá.

Iktán les preguntará por su experiencia militar y por sus mejores facultades (veamos qué les cuenta cada uno) y después les dará algunos detalles sobre la batalla de la Guerra Florida. Por ejemplo, el comienzo de la guerra empieza dentro de “siete soles” (siete días), aunque primero habrán de recorrer la selva durante cinco de ellos hasta el emplazamiento de la celebración. Además, cada jugador podrá elegir un arma entre: boleadoras, cerbatanas, hondas, arco, macana (arma de asta), honda, lanzadardos y cuchillo.

El padre Aguilar no acudirá a la lucha dado su nulo adiestramiento militar. Además, se encargará de narrar a Na Chan Kán el origen y los sucesos anteriores de la vida del grupo desde la llegada al Yucatán. Al día siguiente, el grupo de viaje saldrá al amanecer de Ichpaatún tomando rumbo noroeste. Guerrero también acompañará a los Jugadores. Durante los tres primeros soles atravesarán las tierras de Chetumal, aún dentro de los terrenos del cacicazgo de Na Chan Kán. Sin embargo, al cuarto día se adentrarán en Uaymil, otro cacicazgo del Mayeb, en cuyo interior se celebrarán las guerras Floridas. El único equipaje que los jugadores podrán llevar serán sus armas elegidas, algunos víveres, y un poco de agua (pueden llevar algún tipo de zurrón con alguna otra pertenencia más personal o incluso herramientas, como antorchas, por ejemplo).

Las Guerras Florales, Floridas o de Calendario se trata de una cacería humana pactada con una comunidad rival, cuya intención es la de la captura del mayor número de enemigos posibles (generalmente otros guerreros participantes). La finalidad es llevar dichas presas hasta el altar de sacrificio para aplacar los deseos de las deidades.

El *nacom* Iktán será el encargado de guiar al grupo entre la maleza de la espesa selva. Al mediodía, en esa misma jornada de viaje, el grupo se topará con un arroyo muy ancho, de unas veinte varas de orilla a orilla, situado en medio de una hondonada rocosa y cargante. Para continuar, el grupo tendrá que cruzarlo. Si los Jugadores superan una tirada de **Percepción/Vista** podrán percibir unas discretas protuberancias sobre el río, entrando y saliendo de la superficie. Ello sólo puede ser una cosa: caimanes. En realidad sólo hay uno, y si los jugadores se adentran en ese tramo el animal atacará a uno de ellos (al azar o a discreción del Tlaotani). Si se han dado cuenta de su presencia y dan un rodeo hasta una zona corriente abajo podrán cruzar el río sin problema en una zona más estrecha (aunque habrá un 45% de que se topen con serpientes boas que les pongan las cosas difíciles).

Tras recorrer el resto del viaje sin demasiados contratiempos, el grupo llegará a una tierra fértil y selvática, lugar donde descansan los restos de una aldea de piedra. Iktán relatará a los Jugadores que aquel lugar es un terreno neutral, el centro de uno de los tantos campos de batalla para las guerras de las deidades. Allí habrán de esperar a sus contendientes,

ya que los rivales de la guerra de calendario tienen por costumbre, según el *nacom*, presentarse antes de comenzar la cacería. El jefe guerrero les explicará que sus rivales serán Cocomes, pues Na Chan Kán había hecho un trato con su líder para organizar la inauguración florida entre los de Chetumal (ellos) y los de Mayapán (los rivales). Esa misma noche, un grupo Cocom igual de numeroso que el de los jugadores (entre quince y veinte guerreros), se dejarán ver y se acercarán a las ruinas de la antigua aldea. Sus atuendos son tan sencillos como los suyos, y su aspecto es tan feroz como los guerreros de su bando. Tras presentarse los dos líderes respetos mutuos y acordar que los corazones de unos y otros no serían sino para agradar a los dioses herederos del Mayeb, ambos ejércitos se alejarán en mitad de la noche para comenzar la lucha al día siguiente, al amanecer.

Demonios del Mayeb

Al día siguiente el grupo se pondrá en pie tras la salida del sol. El objetivo de la guerra es capturar vivos a los enemigos, si es posible, y sino extraer sus corazones como tesoro para el sacrificio. En este punto, el Tlaotani es libre de añadir cuantas tiradas de **Percepción/Rastrear** considere, con el fin de encontrar pistas, rastros e indicios de la presencia enemiga. Eso sí, aconsejados por Gonzalo Guerrero, el *nacom* Iktán ordenará dispersarse por la selva en pequeños grupos (uno de ellos será el de los jugadores). Durante los dos primeros días de guerra de captura, los jugadores vivirán una serie de eventos. El Tlaotani ha de lanzar 1d6 para cada día:

| | |
|----------|---|
| 1 | Si algún jugador supera una tirada de Percepción/Vista , el grupo divisará un total de 1d4+2 soldados descansando junto a un río. Es posible aplicar las reglas de <i>Emboscadas</i> (pag. 125 del manual) para intentar sorprenderles. Sea como sea, la lucha no será a muerte, sino con el motivo de la captura. |
| 2 | Algunos enemigos Cocomes advertirán a los jugadores en mitad de la selva. Su número es el doble que el suyo. Sin prudencia cargarán contra el grupo con macanas o lanzas para atraparles. A no ser que intenten huir con la maniobra de combate <i>Huida</i> , tras el primer turno de lucha 1d4 guerreros cheles llegarán par ayudarles. |

| | |
|----------|---|
| 3 | Dos soldados intentará sorprender a alguno de los jugadores con las reglas de <i>Emboscadas</i> , lanzándose desde lo alto de una roca hasta su presa, apareciendo entre la maleza o disparando flechas desde unas 25-30 varas de distancia. Consigan o no sorprenderlos, lucharán contra ellos para atraparlos vivos. |
| 4 | Si un jugador supera una tirada de Percepción/Rastrear podrá seguir el rastro de unas huellas en la orilla de un arroyo, barrizal o vereda. Luego se topará con el cuerpo tendido de un enemigo abatido. Claro que, un ocelote se le abalanzará, forcejeando con el jugador hasta que sus compañeros acudan en su ayuda (jugador y animal estarán confrontando al menos un turno). |
| 5 | <i>¡Guerra!</i> Iktán ha agrupado a los guerreros Cheles y a los jugadores al divisar a los enemigos tras un pequeño monte. Los dos bandos contendientes lucharán en un <i>Combate de Masas</i> (pag. 526 del Manual). Las características de ambos bandos son los siguientes: |
| 6 | Una ristra de flechas lloverá desde una altura próxima (desde árboles, montículos cercanos o lo alto de una hondonada). Hay un 20% de encontrar algún tipo de protección (troncos, ruinas, rocas, etc.) frente al ataque, aunque si les toman desprevenidos los jugadores podrán intentar Agilidad/Reflejos Instintivos alguna de las 1d4 flechas que vuelan hacia los jugadores. |

En la tarde del tercer día de la guerra de calendario, Iktán volverá a reunir a sus tropas. Parece nervioso, pero enseguida mostrará a los Jugadores un descubrimiento fortuito. Tras caminar siguiendo la orilla de un arroyo, y vislumbrar unas grullas en un claro, el *nacom* les señalará la entrada de una cueva que se adentra en una gran pared vertical (lo cual era extraño, dada la carencia de éstas en esa zona Mayeb). Sin embargo, la importancia radica en que los pocos guerreros Cocomes que quedan se han refugiado allí (aunque no sabe exactamente su número). Si no lo hace ninguno de ellos, Gonzalo propondrá entrar y sorprenderlos, aunque Iktán valorará cualquier otro plan de los Jugadores para darles caza.

Por supuesto, hay que iluminar la cueva para poder explorarla. Si ninguno de los jugadores dispone de elementos para ello, será el líder Iktán quien aportará iluminación prendiendo unas hojas del árbol del hule tras hacer un fuego con un pequeño cuchillo y una piedra. *Nota para el Tlaotani: Jerónimo de Aguilar ha aprendido a hacer velas y cirios con miel de panales para sorpresa de los nativos.* Una vez dentro, el grupo notará la humedad del interior rocoso, y divisará los anchos y angostos pasadizos que deben cruzar. Las paredes interiores contrastan con algunos charcos que se acumulan allí dentro. Destaca la linealidad de la gruta: pasillos estrechos y bajos en una única dirección. Tras unos minutos de avance, los jugadores encontrarán un cuerpo tendido en el suelo. Se trata de un soldado cocome. Su brazo parece haber sido brutalmente arrancado a la altura del hombro. El suelo y su cuerpo están impregnados de sangre. El desmembramiento no se producido por un arma con filo, sino que son visibles las dentelladas que lo han arrancado. Una tirada de **Percepción (sencilla +20%)** hará saber a los Jugadores que el único ser vivo capaz de emplearse de tal manera es el *Balam*, es decir, un jaguar. No obstante, recordará también que los jaguares son más activos a horas crepusculares (como la anochecida, momento en el que están), pero raramente atacan dentro de cuevas y mucho menos dejan restos parciales de sus presas, como aquí.

Si los jugadores avanzan, la gruta comenzará a descender, y antes o después notarán un olor putrefacto. Enseguida llegarán hasta una sala más abierta, capaz de albergar a una veintena de personas. Verán que en las paredes hay orificios naturales, como pequeñas cavidades, y también numerosas manchas de sangre. Unos pasos más allá el grupo notará que están en una ratonera: delante de ellos aparecerá un ser cuadrúpedo de casi unas dos varas de altura y gran corpulencia, el cual está postrado sobre varios cuerpos humanos (a los que ha estado visiblemente devorando). El animal posee cuerpo, patas y cola de felino, pero sobre su cuello descansaban dos cabezas: una como de un animal con cornamenta, una especie de toro parecidos a los de Castilla, y otra, a su lado, de jaguar. Tras unos instantes de sorpresa, el cuadrúpedo se levantará y correrá violentamente hacia los guerreros con el morro ensangrentado. Se producirá entonces una contienda en aquella cueva. Los jugadores perderán 1 punto de Entereza o DB si no superan una tirada de **Frialdad**.

Una tirada de **Cultura/Saber Arcano (difícil -40%)** les hará recordar que en el reino de Castilla, más allá del ancho mar, se hablaba una criatura que poseía cuerpo de león y dos cabezas, de aspecto muy parecido, al que le decía *la Corrupia*, y el cual se alimentaba de carroña atrayendo presas hasta su hogar. Una vez venzan a la criatura terminará la batalla de inauguración de las Guerras floridas. Ahora es momento de volver Ichpaatún para poner en práctica el sacrificio de los enemigos capturados (si es que han logrado hacerse con alguno).

Las **cuevas**, al igual que las selvas y las usuales tormentas en el Yucatán fueron tres pilares de importancia dentro de la cosmogonía maya. Los tres se pueden asociar con tres niveles "terrenales" de esta civilización: Las tormentas representaban el "cielo" (dicho desde una perspectiva occidental). La selva representaba el estrato de la tierra (lo visible, lo mundano); y las cuevas representaban los caminos y puertas que descendían al Xibalbá, es decir, los caminos que iban al Infierno (se supone que el infierno esta "abajo" y las cuevas son parte del subsuelo).

El hecho de que en el Mayab no abundaran las montañas constituyó la construcción de imponentes elementos que "suplieran" la conexión entre "el mundo" y "el cielo" (como los templos ceremoniales, a los que tampoco faltaba su particular escalera hacia los dioses. De igual manera, las cuevas eran consideradas un "pasaje" hacia el Xibalbá (el infierno); por ejemplo, los cenotes sagrados ("pozos" mayas) servían para almacenar agua, pero también para arrojar ofrendas y sacrificios a los dioses del Xibalbá.

Regreso a la antigua vida

Las guerras floridas transcurrirán satisfactoriamente para los Cheles, y la vida en Ichpaatún continuará sin mayor altercado para los Jugadores durante el siguiente año. Eso sí, su condición ya no será la de esclavos, sino integrantes por derecho reconocidos entre la comunidad de los Cheles. Además, la fama del soldado Gonzalo Guerrero se está convirtiendo en todo un hito entre los caciques del Mayeb, pues acaba de ser nombrado *nacom*, participando con gran éxito en varias expediciones guerreras (como la lucha

contra las expediciones de Francisco Hernández de Córdoba y Juan de Grijalva, donde Guerrero utilizaría su conocimiento militar para poner en práctica en los guerreros nativos tácticas y planes de los soldados europeos). Guerrero se casará con la princesa Zazil Há, también llamada Ix Chel Kan, hija de Na Chan Kan. Como muestra de su completa aculturación, ha consentido que les aplanaran la frente con una tablilla o turbarles la vista para conseguir el modelo de belleza propio de los habitantes de la península del Yucatán. Al igual que los propios Jugadores, se someterá a los distintos rituales de mutilación y horadación de su carne. Su integración en el pueblo que lo había adoptado es tan grande que, incluso, su primogénita, Ixmo, será sacrificada en Chichén Itzá, para acabar con una plaga de langostas.

Una mañana, Gonzalo Guerrero convocará al grupo para partir hasta las tierras de Moch Couoh, el *Halach Uinik* gobernante del pueblo Couoh, asentados en el caicazgo de Chakám Putúm (ya que otros tantos están repartidos en el Petén guatemalteco), en la tierra occidental del Mayeb. Por lo visto, Na Chan Kán quiere hacerle ver de su potencial para las guerras contra los últimos nativos Cocomes asentados en la jurisdicción de Sotuta (en el centro de la Península), y para ello quiere enviar a sus mejores guerreros (en total una veintena, entre los que se encuentran nuestros protagonistas). El viaje tiene una estimación de unos quince soles, y el Tlaotani debería dejar a los Jugadores que se prepararan como estimen (sus puntos de vida serán restablecidos, podrán adquirir armas nativas a discreción del DJ y llevar cualquier provisión lógica para el viaje).

Sin embargo, un día antes de partir, cuando los jugadores ya estén preparados (se les deberá dejar planear el trayecto), se les aparecerán dos jóvenes de la aldea, y les informarán que alguien les espera en el *Salto de las Piedras*, una pequeña catarata situada a las afueras de la ciudad, rodada de rocas, abundante vegetación, cuya agua se acumula, una vez caída, en un bello lago. Los muchachos no dirán más, pues así lo tienen mandado, y si es necesario rogarán al grupo que sean discretos. Llegar hasta allí no les supondrá mucho tiempo o esfuerzo, y una vez en el lugar verán a un tipo junto a la orilla del lago, delante de la pequeña cascada. Está envuelto en una fina manta para evitar ser reconocido. Al acercarse se darán cuenta de que se trata del fraile Jerónimo de Aguilar. Tras saludarles, les dirá que tiene algo que comentarles en secreto, y por ello les ha citado en ese

sitio. El aún fraile les informará que hace unos días acudieron a su encuentro dos nativos que hablaban un poco la lengua de Castilla. Decían traer cuentas brillantes para comerciar (abalorios de poco valor), y el fraile, extrañado, fingió interesarse por el negocio. Una vez a solas, los nativos le entregaron un pequeño rollo con un escrito en su interior, el cual leerá a los Jugadores. En caso contrario, él mismo lo leerá:

Señores y hermanos, aquí en Cozumel he sabido, que estáis en poder de un cacique detenidos. Yo os pido por merced, que luego es vengáis aquí a Cozumel, que para ello envío un navío con soldados, si los hubiéredes menester, y rescate para dar a esos indios con quien estáis, y lleva el navío de plaza ocho días para vos aguardar. Veníos con toda brevedad: de mí seréis bien mirados, y aprovechados. Yo quedo aquí en esta isla con quinientos soldados y once navíos. En ellos voy mediante Dios la vía de un pueblo que se dice Tabasco o Potonchán (Chakan Poton).

*Fdo: Hernando Cortés Monroy Pizarro
Altamirano, servidor del muy noble
gobernador don Diego Velázquez de Cuéllar.*

Tras tantos años de cautiverio, el todos los miembros del grupo sabrán que la isla de Cozumel es una gran extensión de terreno frente a la costa este del Yucatán. Jerónimo les enseñará las cuentas verdes que recibió a los indios como coartada del encuentro, cuyas verdaderas intenciones eran las del rescate por los compatriotas de Castilla. A su vez, les narrará cómo los indios le pagaron en fardos de ropa, metales preciosos y otros materiales manufacturados, como si fuera una especie de rescate para quien les tuviera retenidos. Jerónimo les rogará a los jugadores que le acompañen en su vuelta al hogar o, al menos, junto con la expedición castellana que antes o después los haga regresar a sus orígenes.

En este punto, cada uno de ellos es libres de aceptar el ofrecimiento, puesto que tal vez no quieran readaptarse a la antigua vida que dejaron tiempo atrás. En caso afirmativo, Jerónimo le propondrá una última cosa: convencer al líder Na Chan Kán para que les otorgue la libertad para marcharse en paz y sin represalias (pese a que ahora son vecinos libres en Ichpaatún), así como convencer de igual manera a Gonzalo Guerrero para que les acompañe.

El grupo podrá entonces regresar a la ciudad y pedir audiencia con el cacique en su templo de gobernación, un edificio situado sobre una terraza rectangular de tres alturas, con muros lisos de fachada y grecas típicas de ornamentos y serpientes bicéfalas sobre éstos. Una vez en su presencia, los jugadores deberían intentar razonar con Na Chan Kan, utilizando los argumentos que se les ocurran. Por supuesto, deberán realizar una tirada de **Personalidad/Persuasión (Muy Difícil -60%)**. Si tienen éxito, no habrá problema en dejarles marchar, aunque si no superan la tirada el cacique no les negará su regreso a su origen verdadero, pero sólo después de regresar de la empresa propuesta a Gonzalo Guerrero (viajar hacia las tierras de Moch Couoh), aunque eso supone más tiempo del que los españoles estarán esperando en Cozumel, es decir, su oportunidad de regreso se desvanecerá. Eso sí, intentar convencer a Gonzalo será absolutamente imposible (pues ostenta el liderazgo de los guerreros y posee familia en la ciudad. El *nacom* apelará a sus nuevas raíces en esa nueva tierra). Ocurra lo que ocurra, Jerónimo marchará con un par de indios de su confianza, ofreciendo a los jugadores una vez más que le acompañen.

El trayecto a recorrer será el viaje desde la ciudad de Ichpaatún hasta adentrarse en los cacicazgos de Uaymil y Ekab. En este último territorio, tras superar la aldea costera de Xaman Há (antes de llegar al cabo de Catoche) deberán embarcarse hasta la orilla más próxima de la isla de Cozumel. Ello ha de llevarles menos de ocho días, tiempo de plazo que Hernán Cortés les ha concedido. Claro que, durante el viaje, el Tlaotani deberá 1d6 tres veces (o elegir a su elección) para determinar qué eventos les sucede al grupo en dicho transcurso:

| | |
|----------|---|
| 1 | El grupo no experimentará ningún encuentro en ese día. |
| 2 | Durante el viaje, los jugadores advertirán la presencia de una sombra que les hostiga en caso de superar una tirada de Percepción/Vista u Oído . Parece que alguien les sigue la pista. Antes o después se toparán con un tipo de andrajosas vestiduras, barba y cabellos largos y descuidados. Estará desorientado. Sabrán que no es un nativo del Mayeb, y si logran hablar con él podrá informarles que se llama Pedro de |

| | |
|--------------|---|
| 3 | Valdesande, soldado de la expedición de Francisco Hernández de Córdoba. Contará que llegando en navío a Champotón (Chakán Putum), con la excusa de tomar agua de la costa, que fueron diezmados por indios nativos. Nota: el PNJ habla de la batalla de Champotón (conocida actualmente como <i>la Mala Pelea</i>), donde murieron 50 soldados españoles y se llevaron a dos vivos. De eso hace ya dos años. Él es uno de ellos, y ha estado sobreviviendo todo este tiempo. Accederá a ir con ellos o incluso se lo propondrá. |
| 4 | El grupo encontrará un <i>chultún</i> (una cámara excavada en la tierra, algo así como un pozo de poca profundidad, utilizado por los nativos para recoger agua en épocas lluviosas). Al asomarse observarán que está seco, e incluso posee galerías que se internan en la tierra. Por ello, si exploran su interior, verán que está infectado de murciélagos y que la cámara ha sido ampliada. A partir de entonces, durante dos noches, el grupo será hostigado por una sombra (y el rumor de Camazotz, el dios murciélago del Xibalbá aterrará a los indios acompañantes de Jerónimo y los Jugadores). |
| 5 - 6 | Un grupo de 1d6+2 guerreros Cocomes atacará al grupo en su paso por la jurisdicción de Ekab cuando estén descansando o pernoctando. Si no obtuvieron el permiso de Na Chan Kan, los nativos guerreros serán Cheles, aunque Gonzalo Guerrero no les acompañará. Su intención no será capturarlos, sino acabar con ellos. |

2) Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 60 p.Ap.
- Por cada enemigo capturado en la Guerra Florida, 10 p. Ap.

3) Dramatis Personae:

Nativos (Cocomes, Chefes, Tutul Xúues)

FUE: 12 **Altura:** 1,65-1,75m.

AGI: 16 **Peso:** 70-80 Kg.

HAB: 15 **RR:** 75%

RES: 15 **IRR:** 25%

PER: 20 **Templanza:** 50%

COM: 10

CUL: 10

Protección: Armadura de Algodón (1 punto)

Armas: Arco corto 50% (1d6), Macana 55% (1d6+1)

Competencias: Astrología 60%, Con. Animal 45%, Descubrir 50%, Escuchar 45%,

Serpientes Boas

FUE: 5 **Longitud:** 0,5-4m.

AGI: 10 **Peso:** 10-20 Kg.

HAB: 12 **RR:** 50%

RES: 10 **IRR:** 50%

PER: 20 **Templanza:** 50%

Protección: Carece

Armas: Mordisco 40% (1d4). Puede constreñir durante 1d4 asaltos y provocar 1 pv en cada uno.

Competencias: Descubrir 35%, Sigilo 45%

Criatura similar a la Corrupia

FUE: 25 **Longitud:** 1,80m.

AGI: 28 **Peso:** 35 Kg.

HAB: 0 **RR:** 0%

RES: 30 **IRR:** 175%

PER: 18 **Templanza:** 50%

Protección: Carece

Armas: Mordisco 60% (1d4+2d6),

Embestida 75% (1d6+2d6)

Competencias: Correr 80%, Descubrir 60%

Hechizos: Carece

Poder Especial: Carece

Cáimanes

FUE: 20 **Longitud:** 4m.

AGI: 10 **Peso:** 40-60 Kg.

HAB: 10 **RR:** 50%

RES: 15 **IRR:** 50%

PER: 12 **Templanza:** 50%

Protección: Piel dura (1 punto)

Armas: Mordisco 45% (2d6)

Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 55%

4) Tabla de Cautiverio modificada:

Tabla de Cautiverio está modificada para el juego Aquelarre, concretamente en el apartado Efectos, tal y como se muestra en la siguiente imagen (página siguiente):

Tabla de Cautiverio para Aquelarre

| Elige el Modo (o lanza 1d6) | Descripción | Efecto |
|--|---|---|
| 1/3: Esclavo (ahora elige el grado o lanza 1d6) | | |
| 1/2 Sumiso | Obedece a cualquier miembro de la comunidad ajustándose totalmente a su modo de vida. Ello le ha reportado la total confianza en la comunidad, aunque no por ello ha disfrutado de privilegios. | <i>Adquiere la competencia Idioma: Maayat'aan (maya yucateco), con un % inicial de 30+CULTURA.</i> |
| 3/4 Lacayo | Durante los primeros años de esclavitud le han castigado por ciertas injurias y falta de disciplina. Su actitud desafiante y altiva está equilibrada con su afán servidor, por lo que no ha tenido demasiados problemas en la comunidad. | <i>El Jugador adquiere la secuela Idioma: Maayat'aan (maya yucateco), con un % inicial de 30+CULTURA. Además sufre cicatrices producto de los castigos. Tira 1D10 para determinar la localización en la Tabla de Secuelas (pag. 100). Perderá 1d6 puntos de Aspecto.</i> |
| 5/6 Belicoso | Debido a sus continuos desacatos y rebeldía, ha sido castigado físicamente y marcado como ganado a modo de represalia. También ha estado a punto de ser ejecutado debido a su actitud belicosa. | <i>El Jugador adquiere la secuela Idioma: Maayat'aan (maya yucateco), con un % inicial de 30+CULTURA. Además, sufre amputaciones como castigo severo. Tira 1D6 para determinar la localización: 1-2 Oreja, 2 Lengua, 3 Ojo, 4, Mano, 5 pie. Los efectos de las secuelas son los mismos que los que se describen en la Tabla de Secuelas para cada una de ellas.</i> |
| 4/6: Asentado (ahora elige el grado o lanza 1d6) | | |
| 1/2 Rechazado | Después de los esclavos, realiza las tareas más duras de la comunidad, pese a no compartir vivienda dentro de la ciudad. No posee familia, y apenas se relaciona con nadie, excepto cuando participa en los eventos y costumbres propias de los nativos. | <i>El Jugador adquiere la secuela Idioma: Maayat'aan (maya yucateco), con un % inicial de 40+CULTURA.</i> |
| 3/4 Integrado | Dejando su religión atrás (o tal vez practicándola en secreto), forma una familia en la comunidad maya. Su grado de aculturación es profundo, incluyendo una severa transformación de su cuerpo y sus costumbres. Sirve a la comunidad como guerrero o es una persona de cierta importancia para los nativos. | <i>El Jugador adquiere la secuela Idioma: Maayat'aan (maya yucateco), con un % inicial de 40+CULTURA. Adquiere un +25% en una competencia de armas a elegir entre arcos, macanas (Palos) o cuchillos, un +20% en la competencia Astrología y un +15% en conocimiento de Área (Yucatán)</i> |
| 5/6 Implicado | Tras abjurar su religión, abraza por completo la nueva cultura nativa. Forma una familia, y sus dotes físicas, bélicas o de sabiduría le confieren un grado de importancia mayor en la comunidad. | <i>El Jugador adquiere la secuela Idioma: Maayat'aan (maya yucateco), con un % inicial de 40+CULTURA. Adquiere un +30% en una competencia de armas a elegir entre arcos, macanas (Palos) o cuchillos, un +30% en la competencia Astrología, y un +20% en conocimiento de Área (Yucatán).</i> |

Una aclaración de las comunidades del Mayab (el Yucatán)

Tras la destrucción de Mayapán a mediados del siglo XVI (sede de la Liga de Mayapán), la Península del Yucatán se dividió en distintas jurisdicciones mayas a modo de provincias o señoríos, cada una denominada Kuchkabal. Dependiendo de la versión del estudio, se cotejó un número distinto de jurisdicciones (el antropólogo e historiador Ralph L. Roys (1879-1965) señala hasta dieciocho distintas). En cada una de ellas el máximo poder político, militar y religioso lo concentraba la figura del Halach Uinik, asentado en la capital de la jurisdicción bajo su mando. Esta autoridad, a su vez, designaba un conjunto de líderes locales bajo su mandato para ejercer su influencia en distintos lugares (pueblos y ciudades denominadas Batalib) dentro de la jurisdicción.

A éstos jefes locales se les denominó Batab (Bataob) en plural, que a su vez, tenían delegados o subordinados a su cargo (por ejemplo, el Ah Kulel era el "segundo al mando", y el Ah Kul Chim, el tercero). Los habitantes de las distintas jurisdicciones del Yucatán guardaban tensiones entre sí, por lo que existía la figura militar del Nacom (como Iktán y posteriormente Gonzalo Guerrero), los cuáles eran líderes militares de un determinado Kuchkabal o un Batalib designados por el Halach Uinik en momentos de guerra, una especie de capitán general para coordinar el poder militar de cada pueblo o provincia.

