La Muerte del Capitán Morgan

Rol en Vivo

Torre del Mago

Piratas vs Ninjas I:

La Muerte del Capitán Morgan

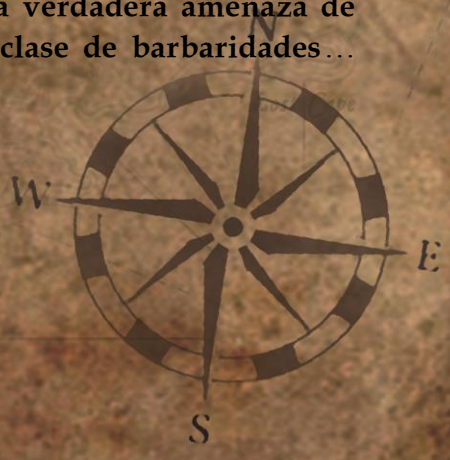
Isla Tortuga, 3 de octubre de 1688.

Año tras año, los Piratas del Archipiélago esperan impacientes la llegada del **Día de la Perdiz**, festividad que pone patas arriba cada uno de los tugurios de mala muerte de Isla Tortuga. De entre todos ellos, la **taberna del viejo Patrick "El Ballenero"** es sin duda una de las más aclamadas, al ser la elegida por el famoso **Capitán Morgan** para celebrar su cumpleaños, que casualmente coincide con el día de la fiesta.

Sin embargo, desde hace unos meses se rumorea lo que para muchos es ya una cuestión indudable: el Capitán Morgan ha desaparecido, lo cual, viniendo de alguien tan respetado y poderoso, probablemente implica que haya sido **asesinado** por uno de sus muchos enemigos.

Como suele ocurrir en estos casos, **se oyen toda clase de rumores acerca de su desaparición**: algunos apuntan con malicia a ciertos compañeros de su propio barco, otros hablan de una minuciosa estratagema por parte de la **Armada**, y no faltan los que sospechan de la **Mano Negra** como los culpables de su ausencia. Otras patrañas cuentan que Morgan fue acusado de prácticas Ninja ante la **Inquisición Pirata**, y otros simplemente piensan que todo esto no es más que otro de los planes de Morgan, destinados a aumentar su poder y sus riquezas. Nadie sabe si el Capitán del **Satisfacción** aparecerá en la fiesta, o si su ausencia confirmará la desgracia, así como el **incierto futuro de su tripulación**.

A pesar de todo, para algunos esto es simplemente un mal menor, pues las cosas parecen estar cambiando en el Caribe. Las malas lenguas afirman haber visto extrañas embarcaciones en el puerto, tal vez tripuladas por miembros de la Mano Negra, espías de la Armada o **mercenarios del Holandés Errante**. De lo que nadie duda ya es de la verdadera amenaza de estas aguas, el enemigo asiático, la causa de toda clase de barbaridades... **los Ninjas.**



Los inicios de la Piratería

Hasta que fue descubierto en 1492, el mar del Caribe era totalmente desconocido para las civilizaciones occidentales de **Europa** y **Asia**. Una vez descubierto por **Cristóbal Colón**, la colonización de estas tierras se hizo inminente y este mar pasó a ser posesión del **Reino Español**, quien ignoraba por completo a los habitantes actuales de las islas, los **Tainos**.

Tres años después de su descubrimiento, en 1495, el Reino Español permitió la libre navegación por el mar del Caribe con la intención de aligerar la circulación de riquezas entre sus territorios y reducir el costoso mantenimiento militar de la **Armada** en esas islas, lo que hizo que la mayoría de las embarcaciones se convirtieran en presa fácil para la **Piratería**.

En la actualidad, los Piratas cuentan con varios **refugios** a lo largo del mar del Caribe: **Isla Tortuga**, **Port Royal**, la Isla de **Santa Catalina**, y la pequeña y no demasiado conocida **Isla de Bonassa**. La **Armada** cuenta con el imponente fuerte de **San Lorenzo**, cerca de su enclave más rentable del Caribe, la ciudad de **Portobelo**. El resto de **ciudades portuarias** del Caribe tienen sus propias historias y, aunque en teoría se rigen por las leyes de la Armada, la influencia Pirata también está presente. Muy cerca de todos ellos se encuentra la **ciudad maldita de Tulum**, de origen azteca, que ya había sido abandonada antes de la llegada de los españoles. Al sur existe una pequeña ciudad en guerra llamada **Coro**, la cual intenta ser recuperada por los indígenas originales de la zona.

Isla Tortuga

La Isla de Tortuga es una pequeña isla del **Caribe**, muy cercana al norte de **La Española** y de las costas de **Haití**. Apenas tiene unos treinta y siete kilómetros de largo y siete de ancho, pero esto le basta para ser una de las islas más famosas de todo el mundo debido a su gran importancia dentro del mundo de la **Piratería**. **Cristóbal Colón** la bautizó con ese nombre debido a su ligera semejanza con una tortuga marina.

El poder de la isla recae sobre el gobernador Pirata **Le Vasseur**, pero éste apenas sale de su fortaleza, el **Pequeño Infierno**. Existe también otro grupo de poder, El **Consejo de Ancianos**, formado por los hombres más veteranos y sabios, generalmente Capitanes vinculados a la **Hermandad de la Costa** que determinan quiénes serán los nuevos hermanos que pasarán a formar parte del Consejo. Algunos de estos célebres miembros son el propio **Le Vasseur, el Inquisidor Long John Silver, Sir Henry Morgan, el guardián del Código Grant "El Gorrión", François l'Olonnais "El Olones", Sandokán "El tigre de Malasia", Ron. G. Threepwood, James Hook "Garfio" y Bartholomew Roberts "El Caballero"**.

La Hermandad de la Costa

Sobre **1620**, los Piratas y Bucaneros que frecuentaban **Isla Tortuga**, dirigidos por el **Consejo de Ancianos**, crearían la conocida **Hermandad de la Costa**, una fraternidad guiada bajo unas estrictas normas de comportamiento en la que todos sus componentes eran tratados como hermanos más allá de cualquier otra cuestión personal. De esta forma, el código de la Cofradía era respetado por encima de cualquier otra ley:

- Están prohibidos tanto los prejuicios de **nacionalidad** como los de **religión**, pues no se obedece a ningún **Estado**. Las guerras periódicas entre los países europeos no deben perturbar la armonía de la Cofradía.
- Nada pertenece a nadie, todo pertenece a todos. En la Hermandad no existe la **propiedad privada**, pues aunque cada uno es dueño del botín que consiga, la tierra pertenece a todos, al igual que los barcos.
- El **Capitán**, elegido por votación, tendrá la máxima potestad sobre su tripulación, pero perderá este derecho cuando se encuentren en tierra.
- No existen **impuestos** ni **código penal**, puesto que la máxima ley es el propio código de la Hermandad.
- Las **peleas** entre marineros, por lo general debidas al alcohol, se desarrollarán en un duelo público. En caso contrario, podría acarrear la pena de muerte para los involucrados en dicho conflicto.
- No hay **trabajos forzados**, ni trabajos gratuitos ni obligatorios.
- Debe evitarse la **tiranía**, pues esto corrompería la **libertad** de cada individuo.
- Toda **mujer** decente tendrá prohibido desembarcar en las islas de la Hermandad, a no ser que sea Pirata, ramera o similar.
- No hay **piedad** hacia el débil, ni ningún deber expreso hacia los más necesitados.
- El **reparto del botín** debe ser justo para cada uno de los participantes en una expedición. Los "sueldos" deben estar ajustados a la labor de cada uno de los Hermanos del barco, según el número de personas y el botín obtenido. Además, debe haber un **dinero compensatorio** para aquellos que resulten heridos durante la expedición [600 piezas de ocho por la pérdida de un brazo izquierdo, 500 por el derecho, 500 por la pierna izquierda, 400 por la derecha y 100 por cada ojo].

La Inquisición

Si hay algo que un Pirata odia más que un día sin ron es a un Ninja, enemigos naturales como puedan serlo el perro y el gato. No sé sabe muy bien cómo empezó todo, pero un grupo de **Piratas radicales** afirmaba que los **asiáticos** habían traído consigo diversos **seres peligrosos y sobrenaturales**, por lo que comenzaron a ejecutarse supuestos Ninjas por todas las Islas. Fue así como en 1510 surgió la **Inquisición del Caribe**, un grupo encargado de la **caza y eliminación** de dicha amenaza asiática, que incluso contaba con la inusual colaboración y financiación de la propia **Armada**.

La Inquisición del Caribe siempre ha sido famosa debido a sus **duros interrogatorios y castigos**, dignos de la mismísima Inquisición Católica Española. Cualquier Pirata acusado de seguir el camino del Ninjutsu podrá recibir toda clase de **torturas y tormentos** hasta que confiese dichos crímenes, tras lo cual, sufrirá una **muerte lenta y dolorosa** de la forma más cruel y sanguinaria que cualquiera pueda imaginar. Palizas, latigazos, amputaciones, astillamientos o quemaduras son sólo algunas de las lindezas que componen los intimidantes métodos inquisidores. Por todas estas cuestiones, la Inquisición es una de las pocas organizaciones realmente **temidas** dentro del mundo de la Piratería, ya que todos saben que con una simple acusación, por falsa que sea, la vida tal como la conocen habrá acabado para ellos.

En 1552, la Inquisición del Caribe se había vuelto tan **poderosa e influyente** que sus miembros decidieron romper la alianza con la Armada para poder actuar por cuenta propia, por lo que pasaron a denominarse **Inquisición Pirata**, con sus propias leyes internas.

Actualmente, todos sus componentes son respetados y poderosos Piratas de renombre. **Edward Teach**, más conocido como **Barbanegra**, es el famoso líder de la Inquisición. Sin embargo, hay quien dice que la Inquisición Pirata se aprovecha de su poder ante la supuesta causa Ninja para **manipular** a cualquier colectivo Pirata y difundir el odio entre los pueblos. Esto ha dado lugar al surgimiento de diversos grupos antagónicos, que han hecho que la Inquisición se encuentre inmersa en una cierta crisis de poder.

La Mano Negra

La Mano Negra es uno de los grupos creados para luchar por los **derechos de la Piratería**, probablemente como **respuesta al yugo de la Inquisición**. En realidad, se trata de una **organización semisecreta** cuyos verdaderos fines son desconocidos por la gran mayoría de los marineros.

Sus miembros son Piratas de **gran destreza en combate** que nunca admiten pertenecer a esta organización, por lo que suelen actuar de forma **discreta**, a través de **guerrillas y espionaje** por todo el Caribe.

Los Ninjas

Son **enemigos ancestrales de los Piratas**, aunque ya nadie recuerde cómo empezó la guerra. Los **Shinobi**, la senda del **Ninjutsu**, el dominio de los **Chakras**, el camino de la **disciplina** y el duro **entrenamiento** son algunas de sus características, como contrapartida de la vida Pirata.

Se rumorea que poseen **extraños poderes y técnicas de combate**, lo que los hace especialmente **escurridizos**. Tanto es así que, a pesar de la declaración de la **Gran Guerra Ninja** hace ya algunos años, y de los múltiples y extraños asesinatos en algunas islas, muy pocos son los marineros que han admitido haber visto a alguno.

Hay una total **falta de información** sobre los Ninjas debido, en parte, a la labor de la Inquisición. Muy poco se conoce de sus planes o motivaciones más allá de las habladurías, pero muchos marineros están realmente preocupados.

La Armada

En la actualidad, la Armada es la **organización mundial**, al servicio de cada **gobierno**, dedicada a la **caza y exterminio de los Piratas**, y a la **seguridad de los civiles**.

En 1585, estallaría el conflicto anglo-español en Europa, y las coronas inglesa y francesa financiaron la primera **Alianza de Piratas** con el objetivo de saquear el Caribe para debilitar al Imperio Español. Sin embargo, la mayoría de las riquezas deseadas por estos gobiernos terminaban en manos de los propios Piratas, por lo que la Alianza acabó en poco tiempo. Así, a finales del siglo XVI, el Caribe pasó a ser prácticamente un **territorio independiente**, sin apenas contacto con Europa, tras la retirada de las fuerzas españolas. Y por otro lado, comenzó la **persecución** independiente de la Armada hacia la Piratería, que se estableció como algo completamente prohibido en los restantes dominios europeos, bajo **pena de muerte**.

El **Capitán General**, **Sir Lancelot Bertrand**, dirige una miríada de naves con el único fin de destruir a los Piratas. Hay quien dice que su sueño es entrar y destruir Tortuga... Pero eso es imposible.

Todo Pirata en su sano juicio que se encontrara de frente con cualquier Soldado de la Armada lo mataría sin pensarlo demasiado, y viceversa. Sin embargo, si se encuentran en situación de inferioridad numérica o táctica, tal vez la huida o la negociación se conviertan en sus mejores armas.

Los Tainos

Los Tainos son algunos de los **habitantes originales del Caribe**, grandes agricultores, pescadores y alfareros. Hablan el ***arawak*** y se refieren a los occidentales como *charaibi*. Algunos practicaban el **canibalismo**, así como algunos **rituales Kajuju**. Su **religión politeísta** habla de unos seres llamados **Loa**, quienes se comunican con algunos elegidos Kajuju para representar su voluntad en la vida terrenal.

Los Kajuju

Entre los **Tainos** del Caribe destacaron los **Kajuju**, quienes habían vaticinado la llegada del hombre occidental, seres capaces de contactar con los **Loa** y utilizar la **magia negra**. Incluso se cuenta que eran capaces de hablar el español sin haber tenido contacto previo con el idioma, y rápidamente se integraron entre los nuevos visitantes.

Para los creyentes, el Kajuju supone un **elegido por las Loas**, entidades espirituales que gracias a ellos pueden intervenir en el plano material. Pero no todas estas Loas son **malignas**, algunas de ellas son **benignas** o incluso **neutrales**, lo que determina la pertenencia a una de las distintas tribus chamano-voodoos. Gracias a la intervención de las Loas, el Kajuju puede llegar a conseguir **curaciones e información**, así como **influir** en las auras, los cuerpos, la naturaleza y los acontecimientos.

Todos ellos suponen además una muestra viva de la **cultura vudú**, ya que son fieles conocedores de esta tradición, especialmente de sus leyendas y canciones.

Los Piratas han aprendido a **respetar y temer** a los Kajuju, y algunas tripulaciones incluso valoran contar con uno a bordo.

Los Alcantarilleros

En **1502** tuvo lugar el **primer asentamiento europeo permanente** en los territorios del Nuevo Mundo: **Ciudad Colonial**, en **Santo Domingo**. Sin embargo, antes de la construcción de la propia ciudad, los españoles se encargaron de iniciar el desarrollo de uno de los **primeros alcantarillados de América**, la **Alcantarilla de Ovando**, y que unos años más tarde pasaría a completarse con la llamada **Alcantarilla de Atarazanas**.

Paradójicamente, la desigualdad social hizo que esas cañerías terminasen convirtiéndose en el **refugio de todo tipo de parias, vagabundos y desgraciados**, a menudo descendientes de los propios constructores de las alcantarillas. Con el paso del tiempo, las rivalidades por conseguir cualquier mendrugo de pan dieron paso a un sentimiento de fraternidad y orgullo, momento en el que pasaron a denominarse como "los Alcantarilleros".

A pesar de tener sus orígenes en las oscuras cañerías de Santo Domingo, los Alcantarilleros **se han extendido por todo el Caribe**, ocupando **suburbios y callejones**, ante la falta de alcantarillas en otras ciudades.

A día de hoy, los Alcantarilleros **respetan el código de la Hermandad de la Costa y muchas de las tradiciones Piratas**, pues en realidad suponen una **banda de pícaros y mercenarios**, al servicio de cualquiera que les ofrezca una recompensa digna, ya sea en mar o en tierra.

A pesar de todo, son popularmente conocidos entre las mujeres de clases bajas, pues para muchas de ellas, la colaboración con esta banda supone una **alternativa real a la mendicidad o la prostitución**. Como contrapartida, hay quien dice que se han metido en serios **problemas** con grupos tan peligrosos como los **mercenarios del Holandés Errante** o la propia tripulación del **cruento Capitán Vane**...

Las Mujeres

A medida que los gobiernos europeos perdían poder en el Caribe, **las reglas del Antiguo Mundo fueron quedando atrás** para dar paso a un modo de vida diferente. Aunque este nuevo modelo de sociedad podría considerarse más libertario, la brutalidad y los prejuicios de muchos de los marineros han hecho de estas tierras **un lugar poco confortable para las mujeres**. Éstas suelen ser repudiadas por las tripulaciones debido a su aparente "debilidad" o por su capacidad para manipular y distraer incluso a los hombres más capaces. Incluso existen rumores supersticiosos acerca de que la presencia de una mujer en un barco atrae el mal fario. Aunque las hay, pocas son las afortunadas que han aprendido a desenvolverse entre

Piratas hasta ser respetadas como uno más, un camino ya difícil para cualquier marinero, incluso siendo hombre. Las más perspicaces han conseguido alistarse entre los Alcantarilleros o bandas similares, y otras tienen la suerte de poder dedicarse a trabajos más tradicionales dentro de los núcleos de población menos relacionados con la Piratería. Sin embargo, la realidad para muchas de ellas se ha convertido en la **necesidad de recurrir a los burdeles y casas de prostitución**.

Las Ratas del Caribe

Una de las consecuencias de la salvaje vida en las islas hizo que **los orfanatos locales comenzaron a colapsarse**, debido a la gran cantidad de nacimientos no deseados que aumentaron el número de niños de los que nadie quería o podía encargarse. Aunque la mayoría de estas instituciones de beneficencia se encuentran al cargo de la Iglesia y tienen buenas intenciones, son bien conocidas las **desagradables circunstancias** en las que muchos de estos niños se vieron obligados a desenvolverse. Fruto de este malestar, comenzaron a surgir las primeras **rebeliones** entre los muchachos más avispados, que terminaron fugándose de estos centros para intentar sobrevivir de forma independiente, a pesar de sus cortas edades. Fue así cómo surgió la **tripulación de las Ratas del Caribe**, una **banda de niños y adolescentes** que aspira a conseguir el poder que cualquier tripulación adulta pudiera alcanzar.

Hay quien dice que no llegan a ser una docena, aunque otros creen que son cientos, pero todos tienen algo en común: aunque **parecen inofensivos**, la mayoría de las veces no lo son. Se rumorea, además, que estos escurridizos muchachos mantienen **buenas relaciones fraternales con los Alcantarilleros**.

Juegos Populares

El Craps

En las tabernas Piratas era habitual el desarrollo de todo tipo de juegos y apuestas. En esta ocasión, nos centraremos de forma simplificada en el famoso juego de dados conocido como "craps", y explicaremos ligeramente las reglas para que todo el que quiera pueda participar jugando durante la partida.

1. Alguien realiza una **tirada de dos dados de seis** y los jugadores **apuestan** sobre la línea de "pase" o sobre la barra de "no pase".

a) Si el lanzamiento inicial da como resultado **un 7 o un 11**, ganan los de **línea de pase**.

b) Si el lanzamiento inicial da como resultado **un 2 o un 3**, ganan los de la **barra de no pase**.

c) Si el lanzamiento da como resultado **un 4, 5, 6, 8, 9 o 10, se deberán realizar posteriores lanzamientos**. En este momento, pueden aumentarse o reducirse las **apuestas**. Si se repite el **mismo número** obtenido en el primer lanzamiento –lo que llamaremos "punto"– **antes de sacar un 7**, ganarán los de la **línea de pase**. Si antes de repetir ese número inicial sale un número 7, ganarán los de la **barra de no pase**.

d) Si el lanzamiento da lugar a **un 12, las apuestas quedarán nulas** y el dinero se acumulará para la siguiente apuesta.

El Dado Mentiroso

En *Piratas del Caribe*, la tripulación de Davy Jones suele jugar a los dados con otras reglas con las que también podéis intentar jugar vosotros:

1. Cada uno comienza con **cinco dados** y una taza en la que **ocultar** sus resultados. Cada jugador lanza un dado y el que obtenga **el mayor resultado comenzará el juego**. Cada jugador debe poner sus cinco dados en su taza, sacudirla y poner la taza boca abajo en la mesa con los dados escondidos debajo. Los jugadores pueden ver sus propios dados.

2. El jugador que obtuvo el número más alto **comienza a apostar**. Debe mirar sus dados y **determinar una apuesta que consista en todos los dados en la mesa**. Por ejemplo, puede decir "cinco doses". Con esta apuesta, el jugador está adivinando que hay cinco o más doses en los dados en el juego.

3. Las apuestas continúan alrededor de la mesa y los jugadores deben subirlas. Los jugadores pueden **subir la apuesta añadiendo la cantidad de dados o el valor en ellos**, pero no pueden bajar la apuesta. Por ejemplo, si la apuesta inicial fue

"cinco doses", un jugador puede subirla diciendo "seis doses", "cinco treses" o incluso "siete cincos".

4. Continúa la apuesta hasta que un jugador esté dispuesto a desafiarla. **Si el jugador en su turno no cree que la apuesta está acertada, puede desafiarla**. Todos los jugadores deben **revelar sus dados** y contar el número de dados que incluyan el valor de la apuesta. **Si el número es igual o mayor al de la apuesta, el jugador que la desafió pierde un dado. Si el número es menor a la apuesta, la persona que fue desafiada pierde un dado**.

5. **Se continúa jugando rondas hasta que nadie tenga dados excepto un jugador**. Éste será declarado ganador.

Otra forma de jugar con dados mucho más simple es a través de tiradas enfrentadas. Cada jugador que participe en la apuesta realiza una tirada de 2d6, y el que haya obtenido un resultado mayor, se lleva todo el dinero apostado. A su vez los espectadores pueden realizar apuestas entre ellos para intentar adivinar quién ganará y conseguir algo de dinero con ello.

También podéis hacer apuestas con cualquier otro juego antiguo como las cartas –póquer o baraja española–, los trompos, trileros... De hecho, algunos personajes irán equipados con los objetos necesarios para el desarrollo de estos juegos, aunque cualquier jugador puede llevar sus propios juegos si lo desea.