

LA SERPIENTE NEGRA

<<Tal vez solo en las cansadas pupilas de los viejos hechiceros y en los corazones llenos de presagios de los otrora empenachados jefes de la tribu, estaba aún grabada la visión de aquella serpiente negra como noche de invierno que se descolgó siniestra y veloz por las escarpadas estribaciones. Fue la llegada de las espadas, cascos y alabardas al apacible valle lo que apagó para siempre la risa de los niños y dobló la aletargada templanza de los guerreros. Fue el día en que tudesco Ambrosio Alfinger, en su inútil búsqueda del oro para los banqueros alemanes y con la mente afiebrada por la desesperanza, sembró el llanto y la muerte entre la tribu>>.

Personajes Importantes (I)

Ambrosio Alfinger:

Gobernador de “la pequeña Venecia”, el tudesco tiene el porte de un noble y justo caballero teutónico propio de una novela de caballería. Nada más lejos de la realidad. Dominado por el irrefrenable deseo de poseer riquezas, desprecia por igual a indios y a españoles, y no duda en demostrarlo, confiando sólo en un pequeño grupo de paisanos suyos a los que ha puesto al frente de casi todos los cargos de importancia.

Pedro de Ampíes:

Noble caballero español que, al igual que su padre ha encomendado su vida a extender los dominios de su rey y a llevar la luz de Cristo Salvador al Nuevo Mundo. Serán los abusos continuados del agente de los *Wesler* lo que le impulsarán a incitar la revuelta contra *Alfinger*, más si cabe después de la desaparición de su amigo *Manaure* en extrañas circunstancias. Su defensa en pro de los indios le ha desterrado al interior donde dirige, junto con la princesa *Zulia* la semilla de la insurrección.

El cacique Manaure:

Su sabiduría, tolerancia y nobleza lo convirtieron en el jefe político y religioso de los indios de la región. Su negativa a desposar a *Zulia*, hija del cacique *Cinera* con *Alfinger* le granjeó la enemistad de éste, y terminó por costarle la vida pues, en un arrebató de furia el alemán lo asesinó y escondió su cadáver en la selva.

1. Introducción

Corren los últimos meses de 1.532. En Europa Carlos V, cabeza de la casa de los Habsburgo, rey de España y emperador electo, la espada de la cristiandad que defiende a Europa del ataque del turco, intenta llevar las riendas del poder con mano dura mientras sus fieles súbditos amplían aún más sus dominios en busca de gloria y fortuna. Aquí en América, Pizarro, siguiendo las mismas estrategias que su homónimo Cortés, se acaba de hacer con el control del imperio Inca. Mientras, en Santa Ana de Coro, no más que un pequeño grupo de chozas mal agrupadas en torno a un camino embarrado, llueve.

Los Pjs acaban de llegar en el barco que, una vez al año trae los pertrechos y suministros a la plaza. Sea cual fuere la decisión que se tome para introducir a los Pjs (*VER NOTAS DEL AUTOR*) estarán haciendo lo único que se puede hacer en un día lluvioso como este: tomarse unos tragos del vino recién llegado desde Santo Domingo y rezar (o maldecir) para que se termine de una vez la maldita tormenta.

Tras arreglar los asuntos más urgentes que traía cada cual (esto incluye saludar a parientes y amigos si los hay, presentarse ante el sargento si son tropa de remplazo, etc.), lo natural es que como recién llegados que son intenten ponerse en sintonía con los últimos hechos importantes que han sucedido en este año en la comarca. Para ello, y a falta de una posada, los Pjs no encuentran nada mejor que la cabaña del economato del pueblo en la que, a unos precios prohibitivos, pueden degustar los pequeños manjares disponibles: algo de vino, queso y, con suerte, conversación. Será aquí donde empiecen a tener las primeras noticias de lo que sucede...

A todas luces algo pasa. La verdad es que el pueblo parece muerto en todos los sentidos, y los lugareños, incluso después de que pare la lluvia, están encerrados a cal y canto en sus casas siendo pocos son los que se aventuran a salir a la calle.

Pedro Fuentes, un sevillano de cara avinagrada pero muy ávido de noticias del mundo y con bastante “buen salero”, que gestiona el economato para la *Compañía Wesler*, no va a perder la ocasión para tupir a los Pjs a tantas preguntas como pueda a la primera ocasión y tras no menos de tres cuartos de hora sin dejarlos preguntar nada, se sentirá satisfecho por hoy y los dejará tomar las riendas de la conversación.

Cuando los Pjs pregunten que es lo que pasa, nuestro amigo sevillano, tras echar una mirada esquiva a dos soldados “viejos” (experimentados) que se están tomando un vaso de vino demasiado cerca para poder mantener una conversación en privado, hará mención a un cuento de viejas que recorre la comarca, el “*Hojasquín del Monte*”, un espíritu maléfico de la selva al que algunos vecinos dicen haber visto rondar por el pueblo. A todo esto, nuestro amigo Pedro no dejará de hacer algún signo para espantar los malos espíritus... por si acaso.

Santa Ana de Coro

Localizada en la península de Goajira, se trata de un pequeño asentamiento con una población que está entre los mil y mil quinientos habitantes, entre europeos, indios y negros.

La “ciudad” no es más que un conjunto de chozas en torno a una calle principal, la calle real, que desemboca en la plaza de la iglesia, sea dicho de paso, la única edificación más o menos decente.

Un poco separado, protegiendo la playa, se encuentra un pequeño fortín, los cuarteles de la tropa y la residencia del Gobernador.

El Hojasquín del Monte

El Hojasquín o Boraró, como lo conocen los indígenas es un ser maléfico que vive en las zonas boscosas, al que se le supone antropófago y licencioso, y de aspecto terrible. Según la leyenda, suele secuestrar niños y doncellas para celebrar sus sangrientos festines en lo profundo de la selva.

En caso de que algún Pj quiera hablar con *Pedro Fuentes* sin la presencia de los soldados (suponiendo que él no sea soldado de remplazo, claro!, porque en ese caso **no** hablará con él a solas). Le dirá muy por encima que la gente está molesta con “el alemán” porque ha expulsado a *Pedro de Ampíes*, un vecino muy apreciado en la ciudad, pero poco más (al fin y al cabo trabaja bajo las órdenes de *Alfinger* directamente, y ya lo dice el dicho: “no muerdas la mano que te da de comer”).

La verdad sobre...

☞ *El Boraró (Hojasquín del Monte):*

La verdad sobre el porqué de que se escuchan rumores sobre el *Boraró* radica en que han estado desapareciendo algunos vecinos (indios, eso sí) del pueblo sin dejar rastro, y la gente, un poco alterada, empieza a ver fantasmas por todos lados (o no?). Los pocos niños que hay no salen a jugar y no son muchos los que se atreven a ir más allá de a la iglesia, ... aunque nadie esté dispuesto a admitir que le da miedo el *Boraró*.

Lo que en verdad ocurre es que se está gestando un levantamiento contra los españoles, o más concretamente contra *Alfinger* y sus secuaces más cercanos, y algunos están huyendo al campamento de los rebeldes sin dar explicación o aviso a sus vecinos.

☞ *Los Rebeldes:*

A raíz de los usos y abusos del alemán, algunos españoles y la mayoría de los indios *caquetíos*, han decidido rebelarse contra la opresión de los hombres de la *Casa Wesler* sobre todo a raíz de la expulsión, por apoyar las reivindicaciones de los indios, de *Pedro de Ampíes*, situación que ha agravado el descontento, ya de por sí general, tras la misteriosa desaparición del cacique *Manauere* meses atrás y la huida o exilio de la Princesa *Zulia* y otros dirigentes indios.

2. Los rumores

Poco a poco, los Pjs se irán dando cuenta del malestar de la población. Y muchos serán los rumores que les llegarán.

- Si son residentes “viejos” del pueblo, puede que un paisano les llegue con el rumor de que algunos miembros de la nobleza india han huido al interior de la selva a raíz de la desaparición del cacique *Manaure*, de la que culpan a *Alfinger*, al que no reconocen ya como Gobernador.
- En el caso de ser soldados de la guarnición oirán entre sus compañeros como se prepara una nueva campaña para saquear un templo en lo más profundo de la selva que dicen está “cargado de oro”, y cuya localización ha llegado ya a oídos del gobernador. Conocida es por todos su fiebre por el dorado metal y con seguridad no escatimará en recursos y vidas para hacerse con el tesoro indígena.
- Si son mercaderes oirán a alguna comadre decir que el pueblo está maldito y que *Alfinger* es el propio demonio, y que es él quien ha despertado el hambre del *Boraró*.
- En cambio, otro rumor sobre quién es el culpable de las desgracias de los últimos meses apunta a *Zulia*, reconocida hechicera de los *caquetíos* que se ha escondido en lo más profundo de la selva desde donde convoca a los malos espíritus para que atormenten a la ciudad y a sus vecinos.
- Según se dice, *Alfinger* tiene escondido en alguna parte un tesoro de incalculable valor pendiente de poder mandárselo a sus amos alemanes; y tal es el miedo que les tiene que nunca se separa mucho de él, llevándose lo incluso en sus viajes y expediciones al interior.

Personajes Importantes (II)

La Princesa Zulia:

Tan grande en belleza como en carisma, diplomacia y bravura, es considerada por muchos la más bella joya de los indios, que deslumbro y aterró por igual a los españoles.

Pretendida por *Alfinger*, *Zulia* ve desde un principio entre los agasajos del tudesco, para rechazarlo sin miramientos. Éste, en un ataque de ciega furia y dominado por la lujuria manda destruir su pueblo natal. Los supervivientes, al mando del padre de *Zulia*, el cacique *Cinera* terminan por adentrarse en la selva para gestar la semilla del levantamiento contra los *Wesler*.

A la muerte de su padre se va a valer de sus dotes físicas e intelectuales para continuar tal empresa, y armar el ejército que la acompaña hasta el final.

El cacique Cinera:

Padre de la princesa *Zulia*, se ha levantado en armas contra los españoles como resultado de los abusos llevados a cabo por *Ambrosio Alfinger* y sus tropas, desde su llegada a Venezuela. Tras su muerte es su hija, la princesa *Zulia*, quien encabeza la revuelta.

El cacique Guaimaral:

Señor de las regiones cocuteñas colombianas, se unió en matrimonio a la Princesa *Zulia* y la siguió en su lucha contra los españoles.

3. La puesta en escena

El mismo día de la llegada de los Pjs se corre la noticia de que el Papa ha elevado a la villa a Ciudad Episcopal, otorgándole el honor de ser la primera diócesis de Venezuela. Para celebrarlo el párroco de la villa acuerda, junto con el gobernador, celebrar una procesión por las calles del pueblo para dar gracias a Dios por la noticia. Será pues el momento ideal para que rumores de toda índole corran de boca en boca y lleguen a los Pjs.

La llegada del Demonio (I)

En medio de la misa por la celebración, un indio entra arrastrándose hasta el altar. Bañado en la sangre de sus heridas; el pobre moribundo no alcanza más que a gritar unas pocas palabras antes de exhalar su último aliento... <<El Mandingas... el Mandingas ha despertado en la selva y ha venido para llevarnos al infierno...>> y sin más morirá.

Pronto se desata el pánico. Algunos, temiendo lo peor rezan enfervorecidamente, los más corren de un lado a otro, mientras otros no saben que hacer y están como petrificados; sólo uno o dos de los parroquianos mantiene la suficiente calma para intentar socorrer al moribundo. Entre todo este caos, se empiezan a alzar algunas voces pidiendo calma, mientras otras dicen reconocer en el muerto a uno de los exploradores de la expedición que iba a Maracaibo como relevo.

El Mandingas

El Mandingas es uno de los nombres por los que se reconoce la figura del Demonio, y hablar del Demonio es hablar del Mal.

De piel negra, grande y muy musculoso, el vocablo aparece ya, como es lógico, en los primeros años de la época de la introducción y tráfico de esclavos negros en América.

Cuando la gente alcance a calmarse los más empezarán a pedir que se forme una cuadrilla que marche a la caza del monstruo *Borará* y de la bruja *Zulia* quien, sin duda, es la instigadora de estas desgracias.

Llegado el momento, el gobernador *Alfinger* terminará por decidirse a enviar el barco mercante a Maracaibo con unos cuantos hombres por ser el medio de transporte más rápido. Aquí, los Pjs podrán ir como mercaderes o como parte de la tropa.

Si deciden quedarse, verán como, antes o después, los parroquianos exigirán una batida para buscar a los desaparecidos y espantar, de paso, al demonio que acecha a la villa. *Alfinger*, menospreciando una vez más a los lugareños no hará caso por lo que serán los propios vecinos los que busquen a alguien dispuesto a resolver el problema. Ofrecerán entre **40 y 50 pesos en oro, esmeraldas y perlas** y otros 50 en comida y vino, por cabeza, claro.

Los Insurrectos (I)

Si los Pjs están indecisos si partir o no para Maracaibo una nueva posibilidad de negocio les puede resolver las dudas. El propio *Alfinger* los hará llamar y les propondrá una misión: internarse en la selva para localizar el campamento donde *Zulia* se esconde con sus allegados y, en caso de ser posible, secuestrar y traerle la princesa a la villa; para ello irían como parte de la tropa que va a ir a investigar el fin del replazo que iba a Maracaibo. A cambio de tal servicio, les dará el equivalente a **2.500 pesos** en oro y joyas (e incluso puede que les deje ver el pequeño tesoro para abrir más expectación!). En caso de que entre el grupo de Pjs exista algún alemán u holandés, se dirigirá a éste, ignorando al resto, sobreentendiendo que es el “jefe”; si no lo hay se dirigirá al español que parezca de más alto rango. Lo que nunca hará es rebajarse a hablarle a un indígena...

Nota.- esta parte **no** debería poder jugarse si los Pjs son naturales de la villa, pues el tudesco nunca se fiará de nadie que sea oriundo de la región.

El Templo de la Selva (I)

Ya sea a la llegada a Maracaibo o en la propia ciudad de Coro, uno de los parroquianos, un soldado demasiado viejo para cumplir servicio hace años, un tal

Santiago Acirón, intentará proponer un negocio a los Pjs: a cambio de que convenzan al capitán del navío de que los saque del país (que recordemos trabaja para los *Wesler*) está dispuesto a compartir las riquezas que guarda la tumba cercana de un cacique indio; el premio: suficiente oro para que todos se retiren y disfruten de una vida más “blanda” .

Nota.- un momento ideal para hacer llegar a los oídos de los Pjs la proposición de *Santiago Acirón* puede ser tras una ronda de vinos en la que se saque a la palestra el rumor sobre el Tesoro de *Alfinger* en el economato de Coro o en el de Maracaibo.

4. Decisiones

Llegado este punto los jugadores deberán decidir que oferta les resulta más atractiva...

La llegada del Demonio (II)

Si se han decidido a jugar esta parte, deberán establecer algún tipo de guardias por las noches con el fin de proteger el perímetro del pueblo del ataque del *Hojasquín del Monte*; por tanto lo primero será organizarse entre ellos pues nadie más les ayudará en su empresa.

- *La 1ª noche*: una nueva desaparición.

Durante la noche los Pjs no tendrán ningún tipo de problemas (si exceptuamos un viento cortante y algún que otro mosquito) pero a la mañana siguiente se ha producido lo que todos esperaban, una nueva desaparición. Esta vez, y contra todo pronóstico ha sido un español, el joven sirviente de *Pedro de Ampíes* que quedó en la villa tras el la marcha forzada de su amo. Más tarde se descubrirá que también ha desaparecido una de las canoas de los pescadores del pueblo.

Como es lógico, la tensión acumulada se desata y los vecinos del pueblo terminarán por ir con sus quejas al gobernador, quien no hace, como ya es costumbre, ningún intento por prestarles la más mínima atención.

- *La 2ª noche*: conversaciones con un fantasma.

Los más han decidido pasar las noches en sagrado (en la iglesia) junto con el *padre Alonso* a la espera de que Dios los proteja del Demonio y sus sirvientes. A eso de la una de la madrugada (la hora bruja!) alguno de los Pjs debería ser capaz de oír retazos de una conversación. Al acercarse, y en un primer momento, no podrá ver quienes están hablando pero una de las voces es conocida: *Ambrosio Alfinger*; la otra voz parece ser la de algún indio...

Claramente discuten. Parece ser que el indio le recrimina no se sabe bien que traiciones al tudesco y su comportamiento poco noble (por no decir nada!). Mientras, *Alfinger* no hace más que recriminarle al otro que el ofendido y traicionado es él... Poco a poco, los dos hombres se irán moviendo de forma que van entrando en el campo de visión del que los ha descubierto, y así podrá ver al gobernador hablar con un anciano indio, el desaparecido *Manaure*. A medida que la conversación avanza el Pj se irá fijando más y más en los dos hombres, y en especial en *Manaure* (ya sea porque no lo conoce o porque es sabido, si es del pueblo, que entre los dos no ha habido nunca una gran amistad) porque al viejo indio nunca se le ve bien entre el follaje. En eso que la Luna reaparece entre las nubes para alumbrar la cara de *Alfinger* y dar a conocer que el indio es un *Fantasma!*.

En este momento, quien los vea tendrá que hacer acopio de toda su fuerza de voluntad para no llamar la atención o hacer ruido. En cualquier caso, al menor ruido el fantasma de *Manaure* desaparecerá y el tudesco se retirará más o menos rápido a su

residencia. Por descontado nadie dará crédito a las habladurías del Pj (por lo menos en público) pero ello no mejorará precisamente la imagen que se tenía del alemán y favorecerá los rumores de todo tipo.

Nota.- si el Pj se diera a conocer adelantándose hasta el gobernador, éste podría considerar que el jugador va a revelar su secreto y podría mandar que lo capturasen a él y a sus compañeros con el fin de ahorcarlos. Llegado el caso algún parroquiano afín a los rebeldes podría ayudarlos a escapar a la selva para que se unieran a los insurrectos pero salir de Venezuela con vida podría convertirse en otra aventura.

Si el Pj tiene el valor para perseguir entre el follaje al fantasma de *Manaure*, terminará por encontrar, a los pies de un gran árbol, la tumba del cacique indio. Si se le ocurre hacer público el hallazgo pasarán dos cosas: por un lado, los ánimos, ya de por sí caldeados, subirán más aún si cabe, pues una exhumación del cadáver dejará ver a las claras que el indio murió de forma violenta, llegando a provocar un conato de revuelta que puede desembocar en una carnicería cuando el tudesco saque sus cuatrocientos hombres a enfriar los ánimos; por descontado, *Alfinger* no les tendrá especial simpatía al Pj en cuestión y a sus amigos, y temeroso de que puedan saber o decir algo puede ocurrírsele organizar un “pequeño” encuentro entre los aventureros y varios de sus más allegados.

- *La tercera noche*: el secreto del *Boraró*.

Montando la guardia alguno de los Pjs le parecerá ver como unas sombras se mueven desde el pueblo a la selva próxima. Otro de los afines a *Zulia* se marcha del pueblo. Si lo siguen descubrirán no sólo el secreto de las desapariciones sino la localización del campamento de la princesa.

El Tesoro de la Selva (II)

Santiago Acirón

Castellano de nacimiento y soldado de vocación, cargado de tantos años como de cicatrices, se enroló sin pensarlo dos veces en un barco que venía a las Américas huyendo de su cuarta mujer a la que, por no matarla, decidió dejar en España a donde espera no tener que volver.

Si deciden hacer oídos a lo que dice *Santiago Acirón*, deberán organizar una expedición que los lleve a través de la selva hasta unas colinas cercanas (unos tres días de viaje la ida y otros tantos la vuelta) pero primero tendrán que convencer al capitán del navío de que los lleve de vuelta a las Antillas porque en Venezuela corren el riesgo que *Alfinger* les reclame los tesoros que puedan conseguir.

Los Pjs deberían ser capaces de llegar, junto con su peculiar guía, hasta la gruta que hace las veces de cementerio indio. Aquí, y tras montar el campamento recibirán una andanada de tiros provenientes de la selva, de la que resultará herido (o muerto) el pobre viejo. El ataque por sorpresa los obligará a entrar en la cueva y atrincherarse dentro.

En algún momento llegarán a ver claramente a sus enemigos: parecen esclavos negros fugados de alguna plantación. Fue la falta de destreza con los mosquetes lo que los ha salvado de morir todos en la encerrona, lo que no impide que con su superioridad numérica sea un problema serio para los jugadores (hay 12+Pjs hombres: 5 con mosquete, 5 con espadas y el resto con dagas, cuchillos, piedras o palos).

La cueva sin otra salida que la entrada principal, efectivamente contiene los restos de varios indios momificados. Entre las pertenencias de todos los muertos hay el equivalente a **300 pesos** para cada uno entre abalorios de oro y piedras semipreciosas.

Los Negros

Esclavos capturados en las costas africanas, el barco en el que venían zozobró a causa de una tormenta hace algunos meses y desde entonces están viviendo en esta parte de la selva.

Fueron ellos quienes, por miedo a que los capturaran, mataron por la noche a los soldados de remplazo que iban a Maracaibo, haciéndose con sus armas. Por esta misma razón han decidido matar a los Pjs para que no los descubran y los españoles terminen por mandar más soldados para su captura.

Los Insurrectos (II)

Una vez que se han decidido por aceptar el “negocio” del gobernador, el primer problema está en cómo localizar a la princesa *Zulia* en plena selva. Para ello les dará a los Pjs una lista de vecinos de los que tiene dudas de su “fidelidad” para con él, básicamente todos los que tienen un poco de peso en la comunidad y que aún no maneja (por estar no falta ni el cura del pueblo!); de todos modos, no debería superar la docena... Con la lista en las manos será cuestión de establecer algún método para tener a todos vigilados.

Nota.- el tudesco no sabe que *Pedro de Ampies* y el cacique *Cinera*, padre de *Zulia*, están reuniendo a los descontentos, si no ya hubiera movilizado a los soldados para darles caza ahora que todavía son débiles. Para él, *Zulia*, su padre y algún criado, se esconden cerca de las tierras de su tribu... al fin y al cabo no son más que un puñado de indígenas sin evangelizar.

Antes o después deberían sacar a la luz algunos trapos sucios: un vecino que trapichea de estraperlo con el capitán, un grupo de indios supuestamente cristianizados que siguen con sus ritos paganos o como el *padre Alfonso* pone demasiado énfasis en “evangelizar” a una bella indígena. Al final, lograrán encontrar algún vecino (que no está en la lista, claro!) marchándose a escondidas del pueblo rumbo al escondite de *Zulia* y afines. Llegados a este punto tendrán que decidir si capturan al pobre desdichado o deciden seguirlo.

Si el método elegido es el “idioma internacional de la mano” (hablan los golpes!), lo lógico es que, al menos durante un tiempo más o menos largo, se aseguren de que lleva el rumbo adecuado y no se está dedicando a recolectar fruta o algo así; una vez seguros, sólo hay que hacerlo hablar (si el master es muy retorcido el indio no hablará español, lo que complicará un poco más la situación).

Si deciden seguirlo todo el rato habrá que ser sumamente cuidadoso y a la más mínima nuestro involuntario guía dará la vuelta y regresará al pueblo (esas tiradas de sigilo!). Otra cosa que habrá que tener en cuenta es que el pequeño viaje durará dos o tres días por la selva, siempre hacia el interior, lo que supone tener alimentos y agua suficientes para seguirlo pues por el camino no hay arroyos cercanos ni mucha comida a mano.

De una forma u otra terminan por llegar a los cerros donde se esconden *Zulia* y los demás. Los Pjs deberían ser capaces de entrever en algún claro las columnas de humo del campamento (que casi es un poblado) o simplemente de oler los preparativos de la comida. Tras una furtiva ojeada se darán cuenta que aquí hay más hombres, mujeres y niños de los que esperaban y que entrar “a saco” a por *Zulia* no es viable; el otro problema añadido es cómo reconocerla, aunque éste tiene fácil resolución: la

belleza de *Zulia* es casi legendaria, por no decir que su estatus como princesa de su tribu le permite llevar joyas de oro y piedras semipreciosas que no están al alcance del resto de mujeres. Por tanto, deberán ingeniárselas para capturarla: un buen momento (si los Pjs no tienen un día imaginativo) puede ser cuando ésta se decida a dar un baño en un estanque cercano. Que nadie se confíe, que esté sola no significa que esté indefensa, y se defenderá con uñas y dientes.

Una vez con ella en su poder (esperemos que de una pieza, si no el tudesco no dudará ni un segundo en pasarlos a cuchillo a todos!) toca correr. Para poner algo más de carne en el asador puede ser interesante que una (o varias) compañeras se estén bañando con ella, con lo que la alarma saltará antes. Así, y desde el momento en el que se hacen con *Zulia*, los pocos guerreros del campamento (una docena o así) se dedicarán a hostigar al grupo (incluso intentando llegar a rescatarla) no dejando de insistir hasta que a alguno de los Pjs se le ocurra amenazar con hacer daño a su princesa. Desde este momento se dedicarán a hacer las veces de “escolta” del grupo de Pjs hasta que lleguen al pueblo.

La llegada del Demonio (III)

Siguiendo al huidizo guía avanzarán por entre la selva y así, de noche y en un terreno que no conocen bien, terminarán por perderse (al fin y al cabo visto un árbol vistos todos!). Se tratará pues de dar palos de ciego durante uno tiempo, tiempo en el que creerán ver de vez en cuando al indio fugado (la imaginación que juega muy malas pasadas!). A medida que siguen las sombras de ese “algo”, cosas de la suerte que se encontrarán de lleno con lo que parece ser un sendero (de hecho, unas buenas tiradas permitirán a los Pjs darse cuenta de que no sólo es un sendero, aunque poco concurrido, sino que por él han pasado no hace tanto animales herrados!). Siguiendo la senda encontrada llegará el momento en el que, y tras subir una pequeña colina y empezar a bajarla por el otro lado, les parezca ver un pequeño claro y lo que parecen algunas personas, españoles a más señas. Así, cuando el hambre ya empezaba a ser un problema parece que el destino ha querido jugar a su favor... nada más lejos de la realidad.

Lo primero que los saca de su error será el olor que desprenden los cuerpos en proceso de descomposición. Efectivamente son españoles, los relevos para el puesto de Maracaibo para más señas; todos muertos, los más con la garganta cortada y el resto muerto a lanzazos. La situación, la misma que en el caso de <<El Tesoro de la Selva>>, un grupo de negros pobremente armados pero resueltos a no volver a ser hechos esclavos que ven en cada blanco un peligro para su libertad. Los culpables de la matanza han sido ellos.

El sendero en cuestión lleva hacia Santa Ana de Coro por un lado y al asentamiento de Maracaibo por el otro, como es lógico. Una vez decididos a volver al pueblo de donde partieron, será cuando lo vean. Sobre un promontorio cercano, recortada su figura contra el cielo, se ve claramente un enorme negro (el negro está fuera de la distancia de tiro pero lo suficientemente cerca como para verlos en medio del claro). Será a partir de este momento cuando empiece la “cacería” de los Pjs. Así, y poco a poco deberían ser empujados selva adentro por los negros (que mantendrán siempre la estrategia de emboscarse).

Dos o tres días después de que comience la serie de emboscadas, la cosa se calmará. Los Pjs podrán entender que los acosadores, ya sea por las bajas, la falta de munición o lo imposible que resulta la “cacería”, han decidido retirarse. El motivo real es que se han metido en el territorio de los insurgentes. Será aquí cuando uno de los indios de la princesa *Zulia* se les de a conocer: si son capaces de mantener la calma y lo tratan con respeto (el que merece cualquier persona que conoce el terreno en el que uno

está perdido!) les pedirá que acampen donde están asegurándoles que nada les pasará y que allí les atenderán unos “amigos”, al poco traerá comida, agua y alguien que les ayude con sus heridas; si son hostiles con él (lo matan, lo hieren, ...) los indios no sólo no les prestarán ayuda sino que terminarán por preferir a los negros que enfrentarse a la ira de los indígenas.

Si aceptan la ayuda de los indígenas (sin atraer su furia!), al rato llegará a la zona de acampada una muchacha indígena de gran belleza, que se presentará simplemente como *Zulia*, que se encargará de sus heridas. Si le dan pié, será ella quien, alentada por el deseo de tener noticias de Coro, los atiende en los días que dure su convalecencia. Si por el contrario deciden hacerla prisionera (alentados por el oro de los vecinos de la villa, por el del tudesco *Alfinger* o por ambos) la situación será la misma que en <<Los Insurrectos>>; si por casualidad la matan y huyen los indios no dudarán en perseguirlos hasta darles muerte y en el caso de que alguno llegara al pueblo, sólo momentos después de que den la noticia y entre los júbilos de algunos, *Ambrosio Alfinger* lo hará detener para, seguidamente, colgarlo.

Suponiendo que los Pjs no sea tan desagradecidos o la fiebre por el oro tan intensa en ellos que los lleve a cometer una locura, primero *Zulia* y más tarde *Pedro de Ampíes* (que no ha venido antes por estar formando parte de una partida de caza que ha durado varios días), quienes les expliquen la situación en la que se vive en la región, pidiéndoles que se unan a ellos o, por lo menos, no apoyen al gobernador y se marchen por donde han venido. Cuando estén en condiciones de viajar, el mismo indígena que los encontró los guiará de regreso a Santa Ana de Coro.

Los Insurrectos (III)

En cuanto entren en el pueblo con *Zulia* de la mano, el rumor correrá como la pólvora, y los vecinos correrán para ver llegar a la princesa. Con gritos de “bruja”, “hija del demonio” y muchas otras cosas aún peores (y alguna fruta madura o incluso piedras de buen tamaño) la recibirán, pidiendo al alguacil que la encierre. Si bien ven algunas caras demuestran que no todos están conformes con el trato que le dispensan sus convecinos. Poco a poco los ambientes se irán caldeando, y con gritos de “a la hoguera, a la hoguera”, el alguacil y alguno de sus hombres tendrán que despejar el sitio.

Alfinger, llegará varias horas más tarde desde una hacienda cercana. Al galope por medio del pueblo y con su caballo a punto de reventar, arrollará a quien se le ponga por delante e irá directo a ver a la princesa. Horas después, se marchará de pésimo humor a su residencia, no sin antes hablar con el alguacil y con el párroco para que organicen la quema de la muchacha por bruja lo antes posible (la princesa *Zulia* lo ha vuelto a rechazar y ha tenido la osadía de decirle a la cara que se ha casado, provocando la furia del tudesco).

Será en estas condiciones cuando los Pjs le reclamen su recompensa. El tudesco, en un alarde de gratitud, les dará los **1.500 pesos** “prometidos” (haciendo honor a la fama de tener un deseo insaciable por las riquezas ha decidido que el encargo no vale lo que en un principio prometió) y les invitará, junto con la ayuda de alguno de sus soldados, a abandonar su residencia.

Así, en pleno acaloramiento, los Pjs recibirán la visita de alguno de los vecinos ilustres de la villa (el párroco, por ejemplo) que viene a recriminarles la captura de la india (que le va a suponer la muerte) y les exigirá que “pongan arreglo al asunto lo más pronto posible” (antes de que la quemem, por ejemplo), momento que, tras el acaloramiento inicial, aprovechará para explicarles la situación a los Pjs: los atropellos del gobernador y la esperanza que supone *Zulia* para los habitantes de la región.

Ya sea por remordimiento o por vengarse del tudesco, deberían organizar la fuga y puesta a salvo de la princesa. En el caso de que los Pjs no decidan ayudar a *Zulia* a escapar “alguien” lo hará, incrementando de una u otra forma su leyenda.

El tesoro de la Selva (III)

La huida no será fácil. Los negros, a sabiendas de que no manejan bien las armas, prefieren “cazar” a los Pjs cuando salgan (al fin y al cabo ellos no tienen problemas y pueden esperar), y preferiblemente uno a uno, por lo que no harán ataques directos contra la cueva. Después de unos días de tiros ocasionales y tam-tam por las noches los Pjs deberían estar de los nervios y desesperados por salir; si no lo están, el agua y las provisiones empezarán a menguar más rápido de lo que les gustaría. Al final tendrán que hacer una salida.

El trayecto de vuelta será un verdadero infierno de tiros y negros que no parará hasta que el último de los Pjs esté muerto o hasta que estén a no menos de medio día de su destino (ya que los negros, temerosos de dar la alarma, huirán por donde han venido y se adentrarán en la selva).

Notas del Autor

Los Pjs pueden introducirse en la aventura desde varios caminos, a saber:

- *Como refuerzo a las tropas estacionadas en Coro para la defensa de la plaza y conquista de la región, al mando de Ambrosio Alfinger.*
- *Como comerciantes que, desde la ciudad de Santo Domingo, en la Española, llevan vituallas a la plaza.*
- *Como miembros de hecho y de derecho de la colonia de Santa Ana de Coro.*

De cualquier forma podrán jugar las tres partes de la aventura, ya sea de forma separada o como parte de una campaña, pero la opción escogida debe de limitar las relaciones e interacciones con los Pnjs y nativos en general.

Tiempo de Conquistadores

Ignacio Melo

Lo peculiar de la situación permite la existencia de personajes españoles, alemanes y, como caso aislado, algún holandés (e indios, por descontado), ya que Alfínger, aunque trajo tropa mayoritariamente española tiene un pequeño séquito de “fieles” de las provincias norte-europeas, en los que tiene depositado su confianza. Eso sí, lo que no habrá en ningún caso serán mujeres blancas, como mucho algunas mulatas venidas de las Antillas.

ANEXOS

Ambrosio Alfinger

El Hombre: Aventurero alemán que como representante y agente comercial de la Casa Wesler alemana, es nombrado adelantado de Venezuela como resultado de la cesión por parte de Carlos V de la conquista y explotación comercial, en 1.527, del país en concepto de cancelación de las deudas contraídas. Tras hacer escala en Santo Domingo, llegó a costas venezolanas al mando de tres barcos, 400 infantes y 80 caballos, en su mayoría milicia española, el 24 de Febrero de 1.529; siendo acogido y reconocido tanto por los españoles como por los indios de la región como Gobernador. Sin embargo, no hubo la misma respuesta por su parte y al poco se dio inicio una encarnizada persecución de los notables de la comunidad. El historiador *Oscar Beaujon* nos retrata estos dolorosos momentos:

<<Todo es desgracia por los campos y llanuras, solamente rigen las leyes de la crueldad y de los mandatos Arbitrarios de la avaricia. Una brutal cacería de hombres agota a la comarca. El cansancio del cuerpo es un gran delito que se castigaba con el cortar la cabezas que el alemán impuso como sistema de Justicia>>.

Tras su llegada a tierras americanas, tiempo le dio para establecer el primer asentamiento de lo que posteriormente será *Maracaibo* y alcanzar la cordillera de los Andes mientras se dedicaba a devastar el territorio. Murió en 1.533 en el *valle de Chinácota*, no se sabe si a manos de los indios o de sus propios soldados.

La Leyenda: Según la leyenda, acompañado por un numeroso número de naturales y portando un inmenso tesoro producto de sus rapiñas, se adentró partiendo de Santa Ana de Coro por los territorios de la cuenca del río Orinoco con destino al Oeste (hacia la actual Colombia). Menguada su tropa por los constantes ataques indios, y desconfiando hasta de su propia sombra, se decidió por cavar una profunda fosa a la cual, después de haber introducido una enorme cantidad de oro y joyas, fueron a parar los cuerpos de los portadores y las mulas. Una vez consumado el sangriento episodio, *Alfinger* prosiguió su marcha hasta *Chinácota*, donde pagó sus crímenes con la vida que le quitaron los indios en un feliz momento de rabia.

La familia Wesler

Los *Wesler* fueron unos afamados banqueros y comerciantes de la ciudad alemana de *Augsburgo* a la cual el emperador *Carlos V* cedió el 27 de Marzo de 1.528, como resultado de las operaciones de crédito a su favor, a *Bartolomé Wesler*, en concepto de garantía y compensación, la conquista y explotación comercial del territorio comprendido entre *Maracapana* y *Cabo de La Vela*, en Venezuela, con la facultad de reducir a la esclavitud a los indios que no quisiesen ser vasallos de la expresada compañía; explotación comercial que perderán en 1.555 como resultado de las quejas de los naturales por las malas gestiones de los alemanes.

Pronto los *Wesler* van a descubrir que el verdadero negocio de las Indias no consistía en sacar productos de allí sino en importarlos. Y así, se dieron cuenta por el

lucrativo negocio de llevar población negra a América, puesto que los indios en general no eran aptos para el trabajo, concertando los permisos pertinentes ya desde 1.528 con el emperador para introducir cuatro mil negros en cuatro años, mediante el pago de veinte mil ducados.

En sucesivos viajes, los *Wesler* recibieron de América índigo, perlas, maderas, tabaco y trozos del árbol *guayaco*, al cual se atribuía la maravillosa virtud de curar la sífilis.

Santa Ana de Coro

Fundada por *Juan de Ampíes* en 1.527 sobre una ranchería construida por los indios que se hizo famosa en sus inicios porque de ella salían las primeras expediciones a la caza y captura de *el Dorado*.

Las especiales características de la región y de sus gentes, de talante noble y amigable, fueron las que impulsan a *Ampíes* a dirigir al Rey a fines de 1.525 o comienzos de 1.526 una carta donde solicita extender la conquista hasta *la Punta de Coquivacoa* de cuya pacificación él se encargaría. Esta petición fue acordada mediante la Real Cédula del 17 de Noviembre de 1.526 donde se le concede el poder sobre las islas de *Curazao*, *Aruba*, *Bonaire* y sobre los dominios de *Manaure*, con la condición de no llevar armas, hacerse acompañar de dos religiosos, dar buen trato a los indios y no robarles sus pertenencias.

En cumplimiento de lo redactado en esta Real Cédula, *Juan de Ampíes* padre envió a su hijo, del mismo nombre, a Venezuela, siendo éste quien procede a la fundación de Santa Ana de Coro el 26 de Julio de 1.527. Población que, gracias a la armonía entre españoles e indígenas, rápidamente toma cuerpo y *el Papa Clemente VII*, la eleva a ciudad Episcopal al fundar la primera Diócesis de Venezuela el 21 de Julio de 1.531, convirtiéndose así en la raíz de Venezuela, pues desde aquí van a salir las expediciones fundadoras de nuevos pueblos y futuras villas.

El 27 de Marzo de 1.528 llega a la región *Alfonso Alfinger*, en calidad de representante comercial de los *Wesler* y Gobernador de Venezuela, rompiendo la paz de la que había disfrutado la ciudad de Coro y alrededores hasta la fecha.

Indígenas

Caquetíos y Jirajas

Los indios *Caquetíos* residían a la llegada de los españoles en la zona que rodea el Lago de Maracaibo, desde la *península de Goajira* hasta la cordillera de Mérida, con presencia en toda la franja costera incluido la *península de Paraguaná*, donde se localiza Santa Ana de Coro, y que compartían con los *Jirajas*. Mar adentro, se les podía encontrar también en las islas de *Curazao*, *Aruba* y *Bonaire*.

Cuando llegaron los españoles regía los destinos de estos pueblos el cacique *Manaure*, sobre el que recaían el poder religioso y el poder temporal, al que los demás caciques le respetaban, admiraban y obedecían en sus condición de "Díao", siguiendo una estructura similar a una confederación de tribus.

Ya *Juan de Castellanos* en su "Elegía de varones ilustres" al referirse a *Manaure*, aseveró:

<<Jamás palabra dio que la que la quebrase, ni cosa prometió que no cumpliese>>.

La aceptación del cristianismo por parte de los indígenas de la región fue relativamente fácil y sin traumas, pues entre ellos estaba establecido:

<<No matar a otro de la misma casta, no negar los bienes que se le pidan,
no tomar cosas ajenas, no desear las mujeres de los demás,
tener paz, amistad con otros, dar de comer a los visitantes>>.

Luis R. Oramas considera que:

<<Todos los Cronistas aparecen acordes en la opinión de que en muy poco se podía determinar una diferencia entre el concepto caquetío de la justicia y el concepto cristiano, en materia de modales, de orden, de culto, de la paz entre pueblos y pundonor en el cumplimiento de la palabra empeñada>>.

Carlos V cede a los Wesler el territorio comprendido entre Maracapana y Cabo de La Vela, y que supuso la llegada de Ambrosio Alfínger en 1.529 como primer Gobernador, el cual fue acogido y reconocido tanto por Ampíes como por Manaure como tal. Pero sin motivo aparente el alemán va a dar inicio a una encarnizada persecución en la que Ampíes es expulsado y Manaure misteriosamente desaparece para siempre.

Hacaritamas

Los *Hacaritamas* conformaban una raza dispersa en muchas tribus asentadas en un territorio de grandes proporciones, pero de difícil topografía. El valle por donde corría el río de los Carates era tal vez el único remanso. Vivían de la agricultura, la caza y la pesca. De sus ritos y costumbres así como de su lengua poco nos ha quedado, pues los españoles, más preocupados en cristianizarlos y someterlos a su servidumbre, no le dieron importancia en sus crónicas. Tenían su territorio repartido entre los caciques de *Teurama*, *Borotare*, *Curiamá*, *Aspacica*, *Urama*, *Buterama* y *Acorare*. Asimismo, después del trato noble que les prodigó el tudesco Alfínger en su búsqueda de oro, doblegaron su contenido orgullo ante los golpes de látigo y su rebeldía desapareció ante el poder de “los cuatro pezuñas”.

La Princesa Zulia

Tan rica en formas como en humanismo, diplomacia y bravura representa la ineludible belleza y riqueza que deslumbro a los españoles, y el ímpetu y coraje que con la misma intensidad los aterró.

A la llegada de los soldados europeos comandados por Alfínger, el sosiego dejó de ser el estado social natural. El cacique *Cinera*, padre de *Zulia*, organizó todo un ejército tribal para enfrentar a quienes amenazaban la paz aborígen. *Zulia*, criada en medio de tales circunstancias, se valió de sus dotes físicas e intelectuales para continuar tal empresa y armó un ejército que la acompañó hasta el final. En una de tantas expediciones bélicas, conoció al cacique *Guaimaral*, señor de las regiones cocuteñas colombianas, y a su lado luchó contra los europeos. La muerte de *Zulia*, al igual que una heroína griega, se produjo en batalla rodeada por sus tropas. Enterado su esposo, *Guaimaral* el dolor fue suficiente para que enloqueciera y terminara por perderse en la selva.

