INFIERNO DE COBARDES

HISTORIAS DEL DEAD RIVER VALLEY

Escrito por J.L.López Morales.

Las reglas y explicaciones de juego aparecidas en
este libro se declaran *Open Game Content.*
Todos los aspectos de ambientación son *Product Identity.*

Toda la campaña de La Balada del Español, así como la ambientación sobre México está escrita y es propiedad de Ricard Ibáñez. Las ilustraciones de esta campaña son de Javier Briz, Oscar Díaz y Darío Pérez. El resto de ilustraciones son del juego Red Dead Redemption de Rockstar Games.

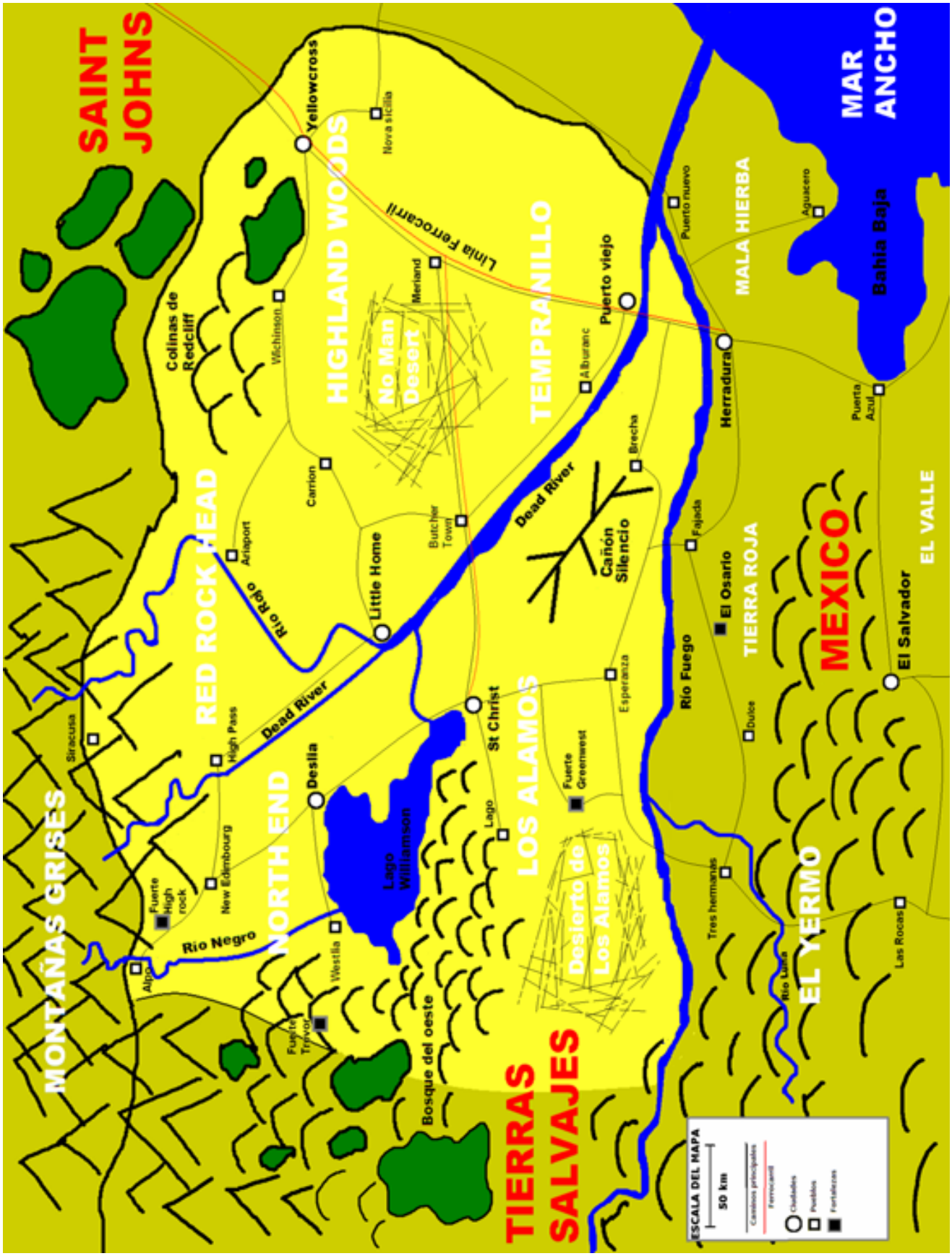
INTRODUCCIÓN

Este volumen que sostienes en las manos, o que estás leyendo en la pantalla de tu ordenador, es una ambientación para jugar aventuras con el juego de rol de Infierno de Cobardes. En este libro encontrarás una breve descripción del estado de Dead River Valley, detallándose de manera más profunda alguno de los condados, mientras que otros son apenas presentados. También se ofrecen algunas notas sobre el país de México, así como anotaciones referentes a su cultura, idioma y costumbres.
A continuación está el apartado de campañas, en que se presenta una campaña propia, la de Marshalls de los EEUU, y se ofrece completa la adaptación al sistema de La Balada del Español, la obra escrita por Ricard Ibáñez para el juego de rol Far West.
Por último, se ofrece un compendio de plantillas de personajes, algunos necesarios para jugar las partidas, y otros que pueden ayudar a los Directores de Juego a la hora de crear sus aventuras.

EL ESTADO DE DEAD RIVER VALLEY

El estado de Dead River Valley se encuentra al sur de los estados unidos, entre la frontera de México y el límite con las tierras salvajes de los indios. Se trata de una zona árida y seca, de grandes praderas y desiertos, pero atravesadas por un caudaloso río que da nombre a la región, el Dead River.
Cinco condados conforman el estado, siendo el condado de Highland Woods el más importante, con la capital en Yellowcross. El Dead River atraviesa todo el territorio, siendo de aguas rápidas en las montañas del norte, pero convirtiéndose en un lento y tranquilo río de aguas caudalosas en el sur. Franqueándolo, se encuentran dos grandes desiertos, el No Man Dessert al este y el Desierto del Álamo al oeste. Es en estos desiertos donde aún hay grandes tribus de indios que han resistido la colonización, y que, desde lo más profundo de estos secarrales de roca y tierra, lanzan ataques y escaramuzas contra el hombre blanco, sus caravanas, y principalmente contra los asentamientos que se han desarrollado en la región desde la llegada del ferrocarril.
La historia de esta región se pierde en los años posteriores a la llegada de los colonos, pues este lugar árido y seco no atrajo la atención de los granjeros. Así, durante décadas fue poco más que una extensión de praderas donde sobrevivían aquellos que no habían encontrado tierras en los fértiles campos del norte, bajo la amenaza de los salvajes de las

regiones occidentales, y las invasiones de las milicias de mexicanos llegados desde el sur.



CONDADOS

Los cinco condados que forman el estado de Dead River Valley comparten el mismo gobierno, a pesar de que entre ellos hay grandes diferencias, desde el clima hasta la orografía o el origen de sus habitantes. A continuación se describen los cinco estados, destacando sus características principales, así como detallando alguna de sus poblaciones o lugares más emblemáticos.

HIGHLAND WOODS

Capital: Yellowcross.
Poblaciones principales: Wichinson, Nova Sicilia.
Gobierno: Condado gobernado por el alcalde de Yellowcross.
Principales recursos: Industria minera de las colinas de Red Cliff.
Lugares de interés: Desierto de No Man Dessert, Bosque de Newleaf.

TEMPRANILLO

Capital: Puerto Viejo
Poblaciones principales: Alburanc, Butcher Town.
Gobierno: Condado dirigido por el alcalde de Puerto Viejo, bajo el gobierno estatal.
Principales recursos: Ganadería que es llevada desde las tierras del norte.
Lugares de interés: Las Agujas, una zona rocosa donde aún quedan las ruinas de un antiguo fuerte español.

RED ROCK HEAD

Capital: Little Home.
Poblaciones principales: High Pass, Ariaport.
Gobierno: Condado dirigido por el alcalde de Little Home, bajo el gobierno estatal de Yellowcross.
Principales recursos: Complejo minero de las montañas e industria maderera.
Lugares de interés: Río Rojo, un afluente de aguas terrosas que lleva al Dead River.

NORTH END

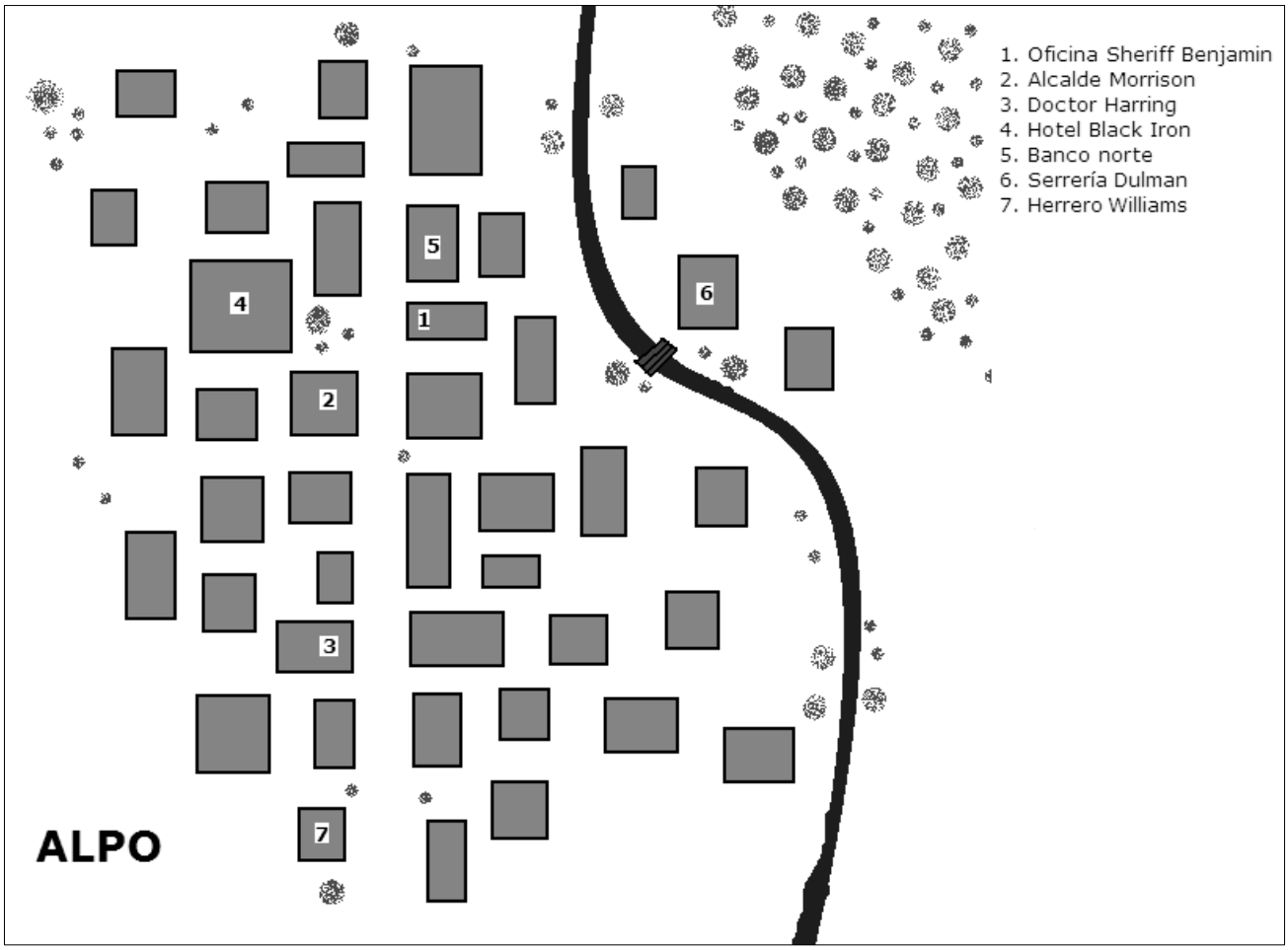
Capital: Deslia
Poblaciones principales: Westlia, New Edimbourg, Alpo.
Gobierno: Condado dirigido por el alcalde de High Pass, bajo el gobierno estatal de Yellowcross.
Principales recursos: Pesca en el Lago Williamson e industria maderera.
Lugares de interés: Río negro, un afluente del Dead River de aguas tumultuosas. Lago Williamson, un enorme lago de aguas profundas que ocupa el centro del estado.

El Condado de North End es una región montañosa y fría, que ocupa el territorio entre el gran Lago Williamson y la cordillera de las Montañas Grises. Es un paraje de orografía muy irregular, con grandes desniveles, altiplanos y elevaciones, así como atravesada por las torrenciales aguas del Río Negro.
El clima es aquí muy frío durante la mayor parte del año, con nevadas abundantes de noviembre a marzo. El terreno está ocupado por enormes bosques de hoja perenne, lo que ha atraído a multitud de colonos que se han establecido en esta remota región para vivir como leñadores, y otros como mineros en los yacimientos de las montañas.
Por último, su cercanía con los territorios indios provocó grandes batallas en el pasado, en que los colonos fueron expulsando a los nativos hacia el oeste. El gobierno estatal mandó construir una serie de fuertes en la región para proteger las poblaciones, aunque desde 1870 no ha habido ningún ataque salvaje digno de mención.

DESLIA

Deslia es la capital de condado, una ciudad minera situada a la orilla del Lago Williamson. Con una población de apenas dos mil personas, no es una ciudad muy grande, pero en esta región remota y poco habitada, es el núcleo civilizado más importante.
Se trata de una ciudad de casas de madera, que se extienden en arco sobre la orilla del lago y el embarcadero, con calles de arena y varias plazas en que se amontonan los comercios, los mercados y viajeros llegados de diferentes puntos del condado.
El gobierno lo ostenta la alcaldesa Rita Mayers, viuda del antiguo alcalde y que ha alcanzado el poder gracias a la confianza que en ella tienen las grandes familias de la ciudad. A sus órdenes está el sheriff Gordon y una decena de ayudantes con los que mantiene el orden.
El principal motor económico de la ciudad es la pesca en el lago, así como el comercio entre las poblaciones del norte y el resto de los pueblos civilizados. Una multitud de embarcaciones están amarradas en el muelle de la ciudad y zarpan cada amanecer.

NEW EDIMBOURG
Este pueblo en la falda de las Montañas Grises es un asentamiento minero donde viven las familias que trabajan en los yacimientos del norte. Se trata de un conglomerado de casas de madera donde viven unas 500 personas, famosas por ser rudas y donde los forasteros son tratados con cierta brutalidad.
Las minas se encuentran a apenas dos kilómetros al norte del pueblo, y cada mañana salen los carros con los trabajadores, mientras las mujeres permanecen en el pueblo cuidando a los niños. El cargo de sheriff está en posesión de James Howard, un hombre duro y de actitud tiránica que mantiene el orden con puño de hierro y que no es muy amigable con los forasteros con aspecto de indeseables.
El alcalde es el señor Brian Bott, un hombre asustadizo que nunca se opone al sheriff Howard, y que precisamente por ello mantiene su puesto.



ALPO

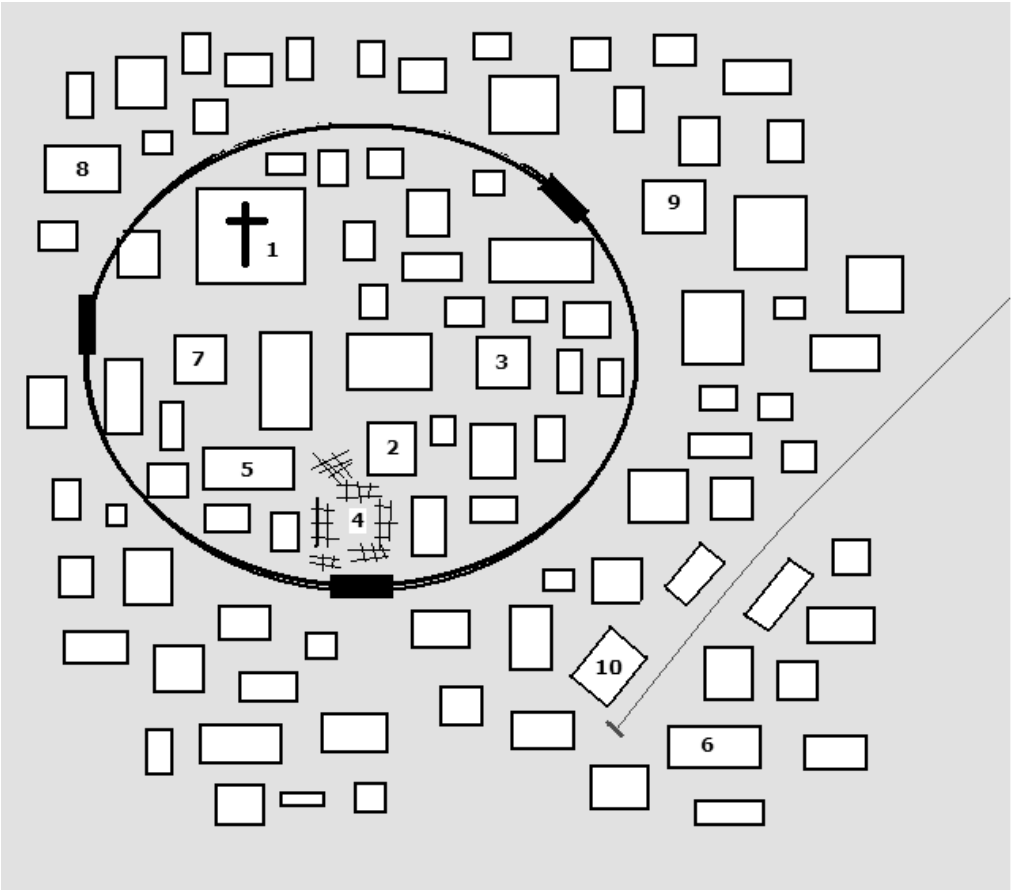
Este pueblo de leñadores es el último enclave civilizado que uno se encuentra antes de adentrarse en las montañas y los territorios indios del norte. Se trata de un asentamiento de casas de madera y pizarra, colonizado a partir del año 1870 y que ha resistido los ataques de los indios y el olvido de las fuerzas gubernamentales.
El pueblo se encuentra a la orilla de las rápidas corrientes del río negro, entre bosques de abetos y cruzado por una calle principal, que normalmente está cubierta de la eterna nieve que siempre cae en esta región. En los alrededores, abundan las granjas y campos de cultivo, cabañas de madera donde viven las familias de granjeros.
Sus habitantes son gentes duras, acostumbradas a salir adelante por sus propios medios, y que no sienten mucha simpatía por los forasteros, pues nunca han recibido ayuda ni de Deslia, ni mucho menos de la capital Yellowport.
El gobierno de Alpo lo ostenta el alcalde Morrison, un viejo leñador que es respetado por todos los habitantes, con la ayuda del sheriff Benjamín, un algo incompetente hombre de la ley, pero que no suele tener problemas para mantener el status quo del pueblo. Y es que en realidad los grandes señores de Alpo son el Señor Harper, un terrateniente que posee la mayoría de las tierras, y la familia Dunam, propietarios de la serrería y que dominan económicamente al resto, pues la mayoría de leñadores del pueblo trabajan para ellos.

OTROS LUGARES
Aparte de las tres principales poblaciones del condado, merece destacar los siguientes puntos de interés:
Westlia: Es un poblado de leñadores en el límite occidental del estado, en las colinas del territorio indio. Es un territorio muy peligroso, pero el reciente descubrimiento de una gran mina de oro en la región impulsa a los colonos a desafiar cada vez más a los salvajes. Esto ha llevado a que en los últimos tiempos se hayan producido numerosos enfrentamientos, por lo que el ejército estadounidense ha reforzado esta posición.
Fuerte Trevor y Fuerte High Rock: Debido a la proximidad con los territorios indios, el condado de North End tiene una serie de fuertes vigilados por soldados de los Estados Unidos, que principalmente se ocupan de que los indios no se adentren en su territorio. Sin embargo, los ataques son cada vez menos frecuentes, lo que ha llevado a que los soldados dediquen su tiempo al juego y la bebida, y los casos de conflicto con los colonos son muy habituales, con acusaciones de violaciones, así como peleas y tiroteos indiscriminados.

LOS ÁLAMOS
Capital: St Christ.
Poblaciones principales: Esperanza, Lago, Brecha.
Gobierno: Condado dirigido por el alcalde de St Christ, John Milligton, que dirige la región bajo el gobierno estatal de Yellowcross.
Principales recursos: Ganadería que es llevada a través de la región hasta el río.
Lugares de interés: Desierto de los Álamos, el mayor desierto de la región. Silencio Cannon, un enorme cañón de paredes rocosas que parte la región como una cicatriz.

Los Álamos es el condado más meridional del estado de Dead River Valley, siendo la frontera con el país de México. Ésta es la razón de que en sus pueblos haya más mexicanos que estadounidenses y casi se hable más español que inglés. En su mayoría son inmigrantes que cruzan la frontera y se instalan aquí como ganaderos, criaderos de cerdos o continúan su viaje para ir a trabajar a las minas de North End.
Esta ocupación hispana hace que el resto de condados de la región consideren a Los Álamos como un lugar de indeseables, sobre todo en su parte más cercana a la frontera y que los pueblos sean territorios de nadie, pues está fuera de la jurisdicción mexicana, pero a la vez es repudiada por los norteamericanos. Por ello, la ley del más fuerte se ha convertido en la única norma, y grupos de bandidos mexicanos campan a sus anchas, robando y saqueando a placer, para huir ante la llegada del ejército y ocultarse en lugares como el Silencio Cañón, un enorme cañón que se abre como una cicatriz en medio del desierto.

ST CHRIST
A pesar de ser la capital del condado, este lugar no es más que una ciudad que ha crecido de manera descontrolada con la llegada imparable de inmigrantes mexicanos. La mayoría de las casas son de mala factura, edificadas mediante adobe y piedra pintadas de blanco, con techos de paja y calles polvorientas y sometidas a un sol infernal. La llegada en los últimos años de la línea ferroviaria ha favorecido el crecimiento de la ciudad, pues St Christ es un punto de partida para adentrarse al norte hacia los otros condados del estado. La estación del ferrocarril siempre está llena de vagabundos, viajeros y bandidos que buscan el dinero para poder montar en el tren y huir de la ciudad. El nombre completo de la ciudad es Saint Christian, ya que en un principio fue un asentamiento de religiosos empeñados en sacralizar a los salvajes e indios. Es una ciudad razonablemente próspera, con todos los servicios que se puedan esperar de ello: telégrafo, juez, médico sacamuelas, predicador con iglesia, banco y un número indecente de Saloons, burdeles y casas de juego.
La ciudad debe su prosperidad a los buenos negocios (legales o no) que pueden hacerse a ambos lados de la frontera. Por ello es el refugio ideal de un sin número de desesperados y camorristas, y las fuerzas del orden (un sheriff y cinco ayudantes en la parte americana, un sargento y su pelotón en la zona mexicana) se ven incapaces de atajar los continuos disturbios que sacuden a la población.
También son característicos los viñedos que crecen alrededor de la ciudad, que dan lugar a un vino de bastante buena calidad y a un licor de reputada fama llamado precisamente Aguardiente.



1. Misión San Anselmo
2. Oficina del Sheriff
3. Mansión del alcalde
4. Mercado
5. Hotel Michigan
6. Posada Casa Grande
7. Banco federal
8. Consulta Dr Morris
9. Armería Pólvora
10. Estación de tren

Gobierno y personalidades
John Milligton es el alcalde de la ciudad, un noble llegado del norte que evita tener que relacionarse con sus conciudadanos y vive en la mansión de la alcaldía. A sus órdenes sirve el sheriff Gonstag, que junto a una veintena de hombres mantienen el orden como mejor pueden.

Otra persona importante es el doctor Morris, que tiene su consulta fuera de los muros de la ciudad, y es muy conocida su enemistad con el alcalde, que le acusa de amigo de los chicanos.

Lugares de interés
Destaca la Misión de San Anselmo, la gran iglesia que ocupa el centro de la población, y que es el destino de numerosos curas y monjas que llegan aquí para encerrarse en este edificio y seguir con sus estudios o meditaciones. Un muro de piedra protege la ciudad, con tres puertas que permanecen siempre abiertas, excepto cuando hay algún peligro o guerra.
También es famoso el mercado que hay en la gran plaza del muro sur, un lugar donde comerciantes de toda la región escampan su mercancía por el suelo y se establece un negocio de trueque de todo tipo de productos, desde animales como mulas o serpientes, a productos medicinales u objetos religiosos.
La estación de tren de St Christ es una de las edificaciones más recientes, ya que el ferrocarril ha llegado en los últimos años. Se trata de un andén de madera y un edificio donde está el personal de la compañía. Hay un tren diario hacia Yellowcross que sale cada mañana a primera hora.
Cabe destacar también el banco federal, un edificio de reciente construcción, con paredes reforzadas y puertas de metal. Aquí se guardan las reservas de oro del condado, y se cargan en el tren que va a Yellowcross. En ese momento, suele venir una compañía del ejército a la ciudad para garantizar la seguridad del envío.
Por último, a las afueras de la ciudad se encuentra el formidable penal de Cementerio, vigilado por soldados americanos y que es una prisión de infame reputación.

Comercios y servicios
Aparte del mercado, multitud de negocios se han establecido en la capital. El mejor alojamiento de la ciudad es el Hotel Michigan, que ofrece buenas habitaciones y un saloon donde por las tardes se reúne la gente más pudiente de la ciudad para jugar a las cartas o hablar de negocios. Otros locales más asequibles son la Casa Grande, un viejo edificio de las afueras, únicamente famoso por las mujeres que alquila su dueño, el Viejo Loco, un veterano de la guerra con un brazo amputado.
La armería Pólvora es el local de un mexicano que lleva el negocio con sus tres hijos y que son los mayores proveedores de armas de la ciudad. Además, hay tiendas de ropa, herreros y carpinteros, pues habitantes de todo el condado vienen la ciudad a comprar.

ESPERANZA
Este es uno de los últimos pueblos de importancia antes de llegar a la frontera de México. Se trata de un pueblo situado en lo alto de una serie de colinas peladas y sometidas al viento caliente del oeste. La mayor parte de las viviendas son chavolas de barro cocido y techos de paja, en un enjambre de viviendas y calles polvorientas. La alcaldía es un edificio circular que tiene una sala de reuniones y una cárcel, pues aquí viven tanto el alcalde como el sheriff, ya que ambos cargos son ocupados por la misma persona, Benito Smith. La iglesia que hay al norte tiene el campanario derruido, ya que cedió después de un incendio, y ahora es un edificio abandonado.
La mayoría de sus habitantes son descendientes de mexicanos que se instalaron aquí para huir de la represión militar de su país y viven de la ganadería. Sin embargo, la corrupción y la desigualdad se adueñaron de Esperanza, y ahora es un lugar de pobreza, donde el ganado pertenece a los tres o cuatro terratenientes de la población, mientras niños desnutridos vagan por las calles, y ancianos que no hablan una sola palabra de inglés permanecen sentados en los porches.

LAGO
Este pueblo se encuentra en lo alto de una serie de colinas, entre el gran desierto de Los Álamos y el lago Williamson al norte. Es una población que ha crecido por su proximidad a St Christ, y que se ha convertido en un punto de destino de aquellos emprendedores y colones que se dirigen a las tierras salvajes del oeste. Es un conglomerado de casas de

barro y piedra, junto con otras de madera de reciente construcción, que se encaraman en las faldas de la colina hasta su cima, donde en la ruinas de un viejo fuerte español se han construido los edificios más importante, como la alcaldía, la oficina del sheriff o una delegación del banco federal que es poco más que una chavola.
Los problemas raciales están a la orden del día en Lago, debido a la mezcla entre inmigrantes mexicanos que viven de la ganadería y colonos anglosajones llegados de los estados del este. Esto ha creado dos bandos que conviven de forma tensa, los mexicanos que siguen al alcalde Marcos Vandela, que ha sido elegido por los habitantes, mientras que los colonos se ponen de lado del sheriff Edd McMillan, un irlandés designado por el gobernador del estado.
Estos problemas de convivencia, sin embargo, no son su única preocupación, pues recientemente los colonos que tienen las tierras en las colinas del oeste han sufrido ataques de grupos de indios, algo que no había sucedido en los últimos veinte años.

BRECHA
Se trata de la población más importante que hay cerca de Cañón Silencio y donde se reúnen los agricultores de las tierras cercanas al Dead River. Son casas y edificios construidos con piedras y tejas, que permanecen en buen estado, sobre todo en comparación con pueblos como Esperanza o Lago. Además de tener un buen mercado en la plaza del pueblo, también destaca Brecha por tener tres cantinas y dos posadas, donde acuden los granjeros a beber y jugar. Es por ello que Brecha es famosa por la cantidad de prostitutas mexicanas que ofrecen sus servicios allí, tanto en los locales, como en las chavolas y callejones de las afueras.

En general es un lugar tranquilo, para los estándares de la frontera, ajeno a los problemas que hay al oeste del condado y los asaltos indios, aunque recientemente ha llegado una guarnición de soldados norteamericanos para detener el auge de robos y saqueos de bandidos a las granjas.
Otro incidente reseñable es la reciente prohibición que ha impulsado el alcalde Redford para expulsar a las prostitutas del pueblo. Esto ha dado lugar a una serie de disturbios y refriegas, la peor de las cuales se saldó con tres mujeres quemadas vivas en la plaza a manos de un grupo de fanáticos religiosos enmascarados.

OTROS LUGARES
Además de las poblaciones más importantes del condado, a continuación se describen brevemente algunos de los lugares de mayor interés:

Desierto de Los Álamos: El gran desierto que da nombre al condado es un infierno de

tierra reseca, interminables llanuras de polvo y roca, en que no habita más que serpientes y coyotes. Pocos son los que se aventuran a cruzarlo, aunque recientemente, la fiebre del oro ha empujado a muchos colonos a buscar en estas tierras desoladas, pues los rumores hablan de grandes yacimientos de oro y plata.

Fuerte Greenwest: A las puertas del desierto se alza el Fuerte Greenwest, una fortaleza de adobe en ruinas donde permanece guarnición del ejército estadounidense, pero que apenas cuenta con una cincuentena de soldados al mando del teniente Garrison. En teoría el fuerte ha de defender la región de los asaltos de bandidos y tropas paramilitares mexicanas, pero a duras penas logran mantener transitables las rutas principales entre St Christ, Lago y Esperanza.

Cañón Silencio: Se trata de un laberinto de desfiladeros paredes de roca, un erial plagado de cuevas donde se refugian bandidos que huyen del ejército. Se rumorea que aquí se oculta la banda de Los Velas, un centenar de bandidos mexicanos que siguen a una mujer llamada Violeta y que ha emprendido su particular guerra contra los colonos anglosajones llegados del este.

MÉXICO

GEOGRAFÍA
México es un país de una gran extensión, que se puede diferenciar en tres regiones diferentes. En este manual sólo se describe el tercio superior, que hace frontera con los Estados Unidos, mediante el Río Fuego. Se trata de una eterna extensión de grandes llanuras, secarrales y parajes completamente desolados. Casi la mitad el país (concretamente la zona situada al norte del Trópico de Cáncer), tiene un aspecto árido y desértico, mientras que la zona sur tiene una vegetación mucho más abundante.
De una forma resumida, el norte del país se puede diferenciar en cuatro regiones:
El Yermo: Se trata de unas colinas áridas que cruzan el país y donde sólo hay pequeños poblados y sobreviven aún numerosas tribus de indígenas.
Tierra Roja: Es la frontera con los Estados Unidos, unas praderas de suelo terroso de un color rojizo, un desierto donde abundan los pueblos de casas de adobe.
El Valle: Es la zona central de México y donde está la capital San Salvador.
Mala Hierba: La zona oriental del norte de México es un paraje solitario y abandonado, donde sólo se acercan aquellos que quieren cruzar la frontera.
El país ha sufrido una casi total ausencia de comunicaciones hasta recientemente, en que se incentivaron las obras públicas y el ferrocarril, gracias a inyecciones de capital extranjero. Las principales ciudades son San Salvador, Herradura y Puebla, en el sur.

POBLACIÓN
El llamado grupo europeo forma la élite del país. Son los criollos, descendientes de los conquistadores españoles, sin una gota de sangre india en las venas poseen grandes haciendas rurales, y desprecian al resto de la población, a la que consideran inferior. Visten a la europea, siguiendo los últimos requisitos de la moda, y entre ellos está bien visto hablar en francés (tras la derrota de Maximiliano, inglés). Políticamente se dividen en dos facciones: los que consideran que el pueblo Mexicano es incapaz de gobernarse a si mismo (y, por consiguiente, no participan en política, o como máximo abogan por un intervencionismo europeo o norteamericano) y los que apoyan de manera incondicional al Partido Conservador. En su mayor parte viven aislados en sus posesiones, que gobiernan tiránicamente. Salvo contados casos, apenas están educados intelectualmente, y hacen gala de una exagerada religiosidad.
Los emigrantes europeos recién llegados y los criollos empobrecidos viven por su parte una existencia precaria, ya que les son negados sistemáticamente los trabajos serviles "propios de indios o mestizos".
El grupo mestizo está formado por gentes con poca o mucha sangre india en las venas. Aunque despreciados por el grupo Europeo, tras la independencia de 1810 una parte de

ellos alcanzan la cúpula del poder. Hay en este grupo gentes de todas las clases sociales: desde ricos hacendados hasta simples *pelaos* Jornaleros pobres). Su grado de patriotismo es muy alto, ya que se consideran los auténticos mexicanos. En su mayoría se agrupan entorno al Partido Liberal.
Mención aparte merecen los mulatos (mestizo de negro y blanco) y los zambos (mestizo de negro e indio). Juntamente con los escasos negros puros están socialmente apenas mejor considerados que los indios.
Los indígenas o simplemente *indios* son los descendientes de los habitantes originarios del país. Buena parte de ellos son agricultores sedentarios que sobreviven precariamente corno jornaleros asalariados. En su mayor parte son de procedencia azteca (Zapotecos, Tcuascos, Mayas y Otonúes) y su lengua en el nahuatl, aunque casi todos chapurrean el español. Otros grupos indígenas, como los Apaches prefieren vivir al margen de la civilización blanca, en El Yermo y otras regiones del oeste, manteniendo su lengua y cultura propias.

POLÍTICA
En un principio, los protagonistas de la independencia fueron las clases criollas, que querían emanciparse de la metrópoli excesivamente liberal. Sin embargo, la independencia supuso la destrucción del sistema de castas y el ascenso imparable de los mestizos al poder, ya que muchos de ellos se destacaron como buenos militares. Por tanto, hay en México tres grupos políticos claramente diferenciados:
- Conservadores. Defienden los intereses de los criollos, la Iglesia y los grandes hacendados. Básicamente, defienden los privilegios de su status contra todo tipo de posible cambio.
- Reformistas. Pretenden eliminar los privilegios del clero y el ejército, y hacer laica la enseñanza
- Liberales. Más radicales que los reformistas, pretenden además desamortizar todos los bienes de las corporaciones civiles y eclesiásticas.
Ajenos a todo ello, los grupos de indios indígenas hacen su vida, y en ocasiones su guerra y su insurrección, para intentar sobrevivir en una sociedad de blancos y mestizos.

COSTUMBRES
Vestido
El criollo y las clases acomodadas de la ciudad suelen vestir a la europea. Por al contrario, al terrateniente y al gran hacendado le gusta vestir con jubón de ante, pantalón orlado con trencillas de plata, mitazas bordadas de seda y grandes espuelas también de plata. Los charros visten camisa blanca, cotona o chaleco de gamuza, pantalones anchos con una vistosa abotonadura a los lados, faja, sombrero y botas, todo ello aparte del típico sarape.
Los pelaos y los campesinos visten camisa y pantalón de manta (algodón), sombrero de pala o fieltro de ala ancha y, en ocasiones, huaraches (sandalias) en los pies. Los indígenas visten más o menos igual., aunque en ocasiones sustituyen la camisa por un lienzo de ixtle, con el que se cubren los hombros cuando tienen que llevar cargas pesadas, o que anudan entorno al cuerpo para protegerse del frío.
Las clases populares de las ciudades suelen vestir más o menos como los del campo, aunque evitan llevar ropas de manta si pueden evitarlo, ya que ello les distingue como socialmente superiores. Suelen ir mejor calzados, y llevan cuando pueden camisas de corte europeo, abotonadas hasta el cuello.
Las mujeres llevan faldas de vivos colores, camisas blancas muy escotadas y rebozos. Suelen ir descalzas. Mujeres casadas y viudas visten camisa o blusa cerrada, sin escote, y faldas de tonos oscuros que llegan hasta el suelo. Llevan siempre el pelo recogido en un moño.

Casas y alojamiento
Las poblaciones medianamente importantes suelen tener una forma cuadrada, con las calles cortadas en ángulos rectos. En el centro de la misma se encuentra la plaza principal, foco de la vida social. Las mansiones de la gente con posibles están

construidas siguiendo, más o menos, el estilo español. Suelen constar de tres pisos, tienen balcones y ventanas enrejadas y su principal característica es tener unos muros muy gruesos (de 1'20 m. a 2'40 m.) tanto para conservar un ambiente fresco en el interior como para protección frente a los terremotos. Las casas de los pobres, por el contrario, están construidas con adobe, careciendo de la más mínima higiene. La familia suele vivir en el primer piso, reservando la planta baja para almacén o establo.
Las haciendas rurales suelen constar de un edificio o mansión principal, bien construido, y de una serie de barracones o casas de adobe para los peones y los pelaos, normalmente aislado de los establos y corrales. En territorio indio (la zona árida) las haciendas están fortificadas, rodeándose todo el recinto con grandes muros en los que se alternan las torres de vigilancia, en las que hace guardia gente armada, dándole aspecto de una fortificación militar.
Los mesones para los viajeros de paso tienen casi siempre la misma forma: son poco más que un gran corral al cual se entra por una enorme puerta, rodeado de una docena de habitaciones rectangulares sin ventanas ni muebles, salvo una pequeña mesa. En una esquina de cada habitación hay una plataforma de piedra que se levanta unos 90 cm. del suelo, y que hace las veces de cama. Sobre ella el viajero tiene que acomodarse como puede, haciéndose un jergón de paja y abrigándose con sus propias mantas o con su sarape si carece de ellas. En un rincón del corral está la cocina, y en otro patio se encuentra el establo, con un pozo en el centro. La choza del mesonero y un granero, siempre cerrado con llave completan la totalidad de los edificios del recinto. Los hoteles de las ciudades son algo mejores, pero bastante escasos.

Delincuencia y represión
El robo, en especial cuando la victima es un *gringo* o un extranjero, no se considerado en México un acto deshonroso. Es más, suele ser una buena forma de redondear los ingresos familiares.

La mayor parte de los bandidos que infestan los caminos son campesinos locales, que se dedican a la delincuencia de manera esporádica. Existe la costumbre de perdonar la vida de los asaltados si estos no se resisten, pero si uno solo intenta oponerse al robo los bandidos los matan a todos a sangre fría, incluidos ancianos, mujeres y niños. Para garantizar la seguridad de los caminos existe un cuerpo de policías llamados “Rurales", muchos de ellos reclutados entre los pistoleros de las ciudades y los mismos bandidos. Visten a lo charro, pero de gris, y tienen la costumbre de llevar solamente cinco balas en sus revólveres de seis tiros: una de las recámaras está vacía, en parte para evitar accidentes, en parte por una costumbre propia del cuerpo: en ella hay un billete de diez pesos y un papel con el nombre del rural. Para el entierro.
En toda población hay una guarnición de soldados, encargada de la seguridad municipal. Según la importancia de la capital la guarnición oscila entre un cabo y cuatro soldados hasta una compañía entera.
En dictador Porfirio Díaz ha organizado

una policía secreta, denominada los *Bravi.* Su misión es simplemente luchar contra los enemigos del régimen, ya sea destrozando periódicos o asesinando a rivales políticos. Evidentemente, este cuerpo secreto actúa con la complicidad de la policía.
Delitos menores como el robo están penados con una condena de cárcel más o menos larga de trabajos forzados. El bandidaje y el asesinato se condenan con la muerte, normalmente por decapitación, a no ser que la ejecución la realice de manera sumaria el ejército, en cuyo caso es por fusilamiento.
Los presos políticos importantes suelen ser enviados a Corrales, en San Salvador. Se trata de una prisión inexpugnable conocida con el nombre de *la Torre de México.* Para delitos comunes, la penitenciaría más célebre del país es la de El Osario. Muchos de los presos mueren en sus calabozos de enfermedad o miseria mucho antes de terminar la condena. En caso de que intenten huir, la llamada *ley de fugas* da derecho a los centinelas a disparar a matar.

Comer y beber
La dieta mexicana se basa en el maíz, el chile y los fríjoles, con algo de carne de cerdo, guajalote o buey y refrescos, pulque o chocolate para ayudar a pasarlo por la garganta. En las comidas no se usan cubiertos (salvo en las mesas de los criollos) sino que se come cogiendo la comida con las tortillas, que a su vez hacen de sucedáneo de pan. Incluso la sopa se toma de esta manera.
Aunque no existen restaurantes propiamente dichos, no es difícil encontrar dónde comer: aquellas casas particulares que preparan comidas para los viajeros tienen la costumbre de colocar ante su puerta una mesa con un mantel blanco. Las que sirven refrescos (Pulque, Colonche, Pinole) colocan encima del umbral una hoja de manguey. En comidas de compromiso es de mala educación beber en mitad de la comida. Por muy ardiente que sea la enchilada, los comensales sólo pueden servirse de la gran jarra de agua que siempre está en el centro de la mesa después del plato principal.

Sistema monetario
Hay tres monedas en el país: el Peso, el Real y el Tlaco. Un peso son 8 reales, y un real 8 tlacos. Durante la guerra con Estados Unidos (1846/1848) un peso era poco más o menos equivalente a un dólar. Progresivamente la diferencia entre ambas monedas se fue haciendo mayor. En términos de juego, supondremos que un dólar vale aproximadamente 10 pesos de plata.

Historia
El país inició su guerra por la independencia en 1810. en el pueblo de Dolores, cuando el cura Hidalgo y el corregidor Domínguez iniciaron el alzamiento nacional El movimiento fue reprimido, fusilándose a los principales promotores, pero renació nuevamente en 1813, cuando José Maria Morelos promulgó su acta *de Independencia.* Morelos fue fusilado en 1815, tomando el mando de los rebeldes Francisco Javier Mina. Que a su vez fue fusilado en 1817. La insurrección triunfó finalmente en 1821, bajo el mando de Agustín de lturbide, que se proclamó emperador de México en mayo de 1822, lturbide fue depuesto y desterrado en marzo de 1823. Volvió al año siguiente y encabezó una nueva insurrección, pero fue derrotado y fusilado en 1824. México adoptó la forma de gobierno republicana pero se hizo tristemente famosa por la inestabilidad de sus gobiernos (se calcula que desde su independencia hasta la intervención francesa sufrió más de 250 revoluciones e insurrecciones). Aparte de ello sufrió una cruenta guerra civil desde los años 1827 hasta 1836, la independencia de Texas en 1836 y la guerra contra Estados Unidos en 1845/48, en la que perdieron la Alta California, Atizona y Nuevo México.
El pulso por el poder entre Conservadores y Liberales terminó finalmente con una nueva guerra civil y el triunfo de los últimos (1858/1860). El presidente electo Benito Juárez se negó a pagar la deuda exterior contraída por el gobierno conservador durante la guerra, por lo que las tres principales naciones implicadas (Inglaterra, Francia y España) desembarcaron un cuerpo expedicionario en Veracruz en 1862. El gobierno mexicano pactó con Inglaterra y España. Francia, por el contrario, aspiraba a convertir a México en un estado satélite, desarrollado con capital y exportaciones francesas, del mismo modo

que Inglaterra hacía por esas fechas con la India. Un diminuto ejército francés (unos 3.000 hombres) intentó llegar hasta Ciudad de México y capturar *al* gobierno, pero fue destrozado en Puebla. Francia tuvo que enviar un cuerpo expedicionario de 34.000 hombres, a los que se sumaron 20.000 mexicanos de ideología conservadora. Estas fuerzas colocaron en el poder a un hombre de paja, el archiduque Maximiliano de Habsburgo, hermano del rey Francisco José de Austria.

Maximiliano fue nombrado emperador de los mexicanos y gobernó durante algunos años, pero la victoria de los Unionistas en Norteamérica y la situación política en Europa forzaron a Napoleón a retirar su ejército de México. Los liberales de Juárez contraatacaron, venciendo a los conservadores y fusilando a Maximiliano en 1861. Juárez gobernó tumultuosamente durante cinco años más, hasta su muerte en 1872. Tras unos años de caos y guerra civil, subió al poder Porlirio Díaz, un general mestizo que se hizo con el poder gracias a la intervención de mercenarios extranjeros.

Díaz gobierna el país como un dictador, llevando a cabo desde hace años el despotismo más eficiente de América latina. Contra él se han levantado diferentes movimientos de protesta, el más importante el que dirige el rebelde Roberto Márquez, pero que apenas resiste el ataque del ejército mexicano.

GLOSARIO DE TERMINOS EN MEXICANO

ARGOT
Bueyada. Rebaño de bueyes y vacas cuernilargas (longhorn)
Burros. Nombre despectivo con el que los mexicanos llaman a los norteamericanos.
China. Sirvienta de origen mestizo. Puede usarse como insulto.
Compadre/Comadre. Amigo/a especial, muy querido. Puede ser de cualquier sexo, y es confidente, amigo, compañero y sostén para lo que haga falta. A menudo estos lazos son tan fuertes que duran toda la vida.
Concha. Prostituta. Puede usarse como insulto.
Gachupín. Españolo descendiente de españoles. A menudo usado como insulto.
Gringo. Despectivamente, extranjero que no habla español. Su plural es *gringada.*
Güero. Rubio. Se dice que los "güeros" son infatigables en materia sexual, por lo que tienen mucho éxito entre las mujeres, tanto como los negros de Cuemavaca.
Lepero. Delincuente callejero, individuo desarrapado y de poco fiar.
Mano. Contracción de "hermano". Coloquialmente, *amigo.*
Pelao. Pobre, persona que no tiene donde caerse muerto. Se puede usar como insulto. También se denomina con este nombre a los vagabundos que holgazanean en pueblos y villas.
Rancheador. En tiempos de la dominación española, individuo que se ganaba la vida cazando esclavos fugados o asesinando indios rebeldes. Más tarde pasó a designar al caza recompensas y al matón a sueldo. Puede usarse como insulto.
Vámito. Neblina opaca, amarillenta, que se posa sobre las poblaciones de la tierra caliente en los meses de verano, cuando no llueve y apenas sopla la brisa. Los nativos aseguran que trae consigo la muerte, y le achacan los casos de tifus y malaria que anualmente diezman la población por estas fechas. Sea como fuere, durante la temporada del *vómito* de *la muerte* las familias acomodadas huyen de las ciudades y se refugian en sus haciendas rurales, situadas en zonas más templadas.

COMIDA Y BEBIDA
Atole. Manjar típico de los indios de Nuevo México. Se trata de harina india cocida y mezclada con agua. Forma una especie de puré muy claro, que se debe tomar muy caliente.
Chile. Especia muy picante, con la que se sazona casi toda la comida indígena de México.
Colonche. Brebaje hecho con el jugo de la tuna, de color rojo sangre y de sabor fuerte, pero agradable. Se consume como refresco en las tierras calientes cuando no hay Pulque.
Frijol. Habichuela negra y pequeña, principal alimento de las clases bajas de México, aunque también se encuentra en las mesas de los ricos.
Gordita. Tortilla más gruesa (ver Tortilla)
Mezcal. Licor obtenido de la destilación del jugo del Manguey, como la tequila. Es alucinógeno, mucho más fuerte que el anterior, y su consumición regular conduce con el tiempo a la locura.
Mole. Guiso de guajolote con chile, grasa, tomate, almendra, anís y canela. Muy sabroso.
Pinole. Polvo de harina de maíz tostada mezclada con azúcar y especias. Mezclada con agua fresca constituye una bebida muy apreciada en la tierra caliente.
Pulque. Bebida de color blanquecino, algo viscosa y muy refrescante, que se extrae del **manquey.** Una vez extraído se deja fermentar un par de días en jarros de barro, donde previamente se ha colocado un poco de pulque viejo (madre de pulque). Reciente y fría es una bebida deliciosa. algo empalagosa y poco alcohólica, pero muy apreciada por los naturales del país. Se calcula que solamente en ciudad de México se consumían cuarenta y dos millones de litros anuales. Es fácil distinguir el pulque joven del viejo porque este último se estropea con rapidez, oliendo a podrido.
Tequila. Licor que se extrae de la destilación del
Pulque. La forma correcta de consumirlo es lamer unos granos de sal, beber un trago de pulque y morder finalmente una rodaja de limón.

Tomate. Pasta de maíz y huevo rellena de carne de cerdo, chiles y pollo dulce.
Tortilla. Tortita de harina de maíz, agua y sal, fermentada con un poco de ceniza y frita con manteca de cerdo. Muy delgada, sustituye al pan entre las clases populares.

VARIOS
Atajo. Caravana de 50 a 200 mulas. Un atajo suele recorrer diariamente entre 20 y 24 km. Cada mula puede llevar sin problemas un peso de 90 a 180 kg. Se suele contratar un arriero (mozo) por cada diez o quince mulas del Atajo.
Bonanza. Yacimiento de oro o plata, muy rico.
Criollo. Descendiente de españoles, sin gota de sangre indígena en sus venas.
Charro. Vaquero mexicano.
Coleada. Deporte ecuestre consistente en soltar en un corral a un toro bravo para que un jinete le eche el lazo a las piernas traseras con el fin de derribarlo. El jinete debe hacer que su caballo de continuas vueltas alrededor del toro, para marearlo y desconcertarlo. Si vacila un instante lo más probable es que el toro lo cornee. A los charros les gusta practicarlo en los días de fiesta ante las mujeres, para pavonearse ante ellas.
Conducta. Transporte de mercancías en carros. Las conductas más importantes y espectaculares eran las que llevaban los lingotes de plata desde las minas hasta la casa de la moneda. Los carros eran jalados por no menos de media docena de mulas, y dentro de cada uno de los mismos viajaban unos ocho o diez hombres armados, aparte de los que galopaban delante, detrás y a los lados de los carros. Estas precauciones no eran exageradas: en ocasiones este tipo de conductas fueron asaltadas por grupos de bandidos de hasta trescientos individuos dispuestos a todo.
Gallo. Juego ecuestre, practicado por los charros en los días de fiesta. Un gallo vivo es atado por las patas a una estaca clavada en la tierra con la cabeza y el cuello untados de grasa. Varios jinetes parten al mismo tiempo intentando agarrarlo al galope, romper sus ataduras y llevárselo consigo. No están pennitidas las armas, pero si los golpes, y es perfectamente lícito atrancar el gallo de las manos de un contrincante.
Normalmente, el pobre animal termina el "juego" descuartizado.
Gambusino. Minero o buscador de oro independiente.
Guaje. Cantimplora hecha de una calabaza hueca. Muy usada por los campesinos y los indios.
Litera. Forma usual de viaje por la Tierra Caliente. Consiste en un pequeño transporte que se coloca entre dos mulas, llevadas por un arriero a pie. El viajero se instala cómodamente en ella, reclinado como si estuviera en un sofá, y protegido del sol y la lluvia por una cubierta de tela más o menos impermeable.
Mal País. Región volcánica situada entre Aguascalientes y Zacateeas. Se trata de un enorme valle de topografía muy accidentada, donde la escasa agua es estancada e insalubre, y solamente crecen los arbustos espinosos y algunos árboles raquíticos y enanos. Según tradición popular, es una región habitada por demonios y duendes que enloquecen a los hombres.
Metate. Piedra donde se muele el maíz.
Ponche. Especie de tabaco, de sabor y olor fuerte y casi desagradable, que crece en Nuevo México. Lo consumen sobre todo indios y campesinos.
Reales. Minas. Se denominan con este nombre porque en tiempos de la dominación española eran monopolio de la Corona
Tepetate. Piedra muy apreciada en México para la construcción recién tallada es posara y puede trabajarse con facilidad, con el paso del tiempo se endurece adquiriendo mayor densidad.
Tortillerías. Lugares donde se cuecen y venden tortillas. A menudo son una simple choza donde vive el vendedor, y las más una simple manta en el suelo, con las tortillas encima.

CAMPAÑAS

En este apartado se ofrece un esbozo de campaña, junto con la primera aventura completa, para que los jugadores puedan empezar a jugar a Infierno de Cobardes de inmediato. A continuación se ofrece otra campaña completa, La Balada del Español, una adaptación de la campaña de mismo nombre de Ricard Ibáñez, que a accedido muy amablemente a que se pueda ofrecer en este documento. Desde aquí, mi agradecimiento por su generosidad.

MARSHALLS DE LOS EEUU

La campaña tiene como punto de partida que los PJs son Marshalls de los Estados Unidos, que trabajan en Yellowport a las órdenes del capitán Mike Fuller, hasta que reciben el encargo de ir al condado de North End. Su misión consiste en investigar una serie de asesinatos que pueden estar relacionados con ataques indios, aunque la información es bastante confusa. Por tanto, deben viajar hasta Alpo, el pueblo donde han aparecido las mujeres muertas, e investigar si hay algún tipo de riesgo de invasión india o si las muertes tienen otra razón.

EL ASESINO DE MUJERES

La campaña trata sobre las investigaciones que deben realizar los PJs para esclarecer los misteriosos crímenes que suceden en Alpo, donde las mujeres aparecen asesinadas brutalmente y colgadas boca abajo, al estilo de los indios. Las investigaciones de los PJs deben llevarles a descubrir que en realidad el asesino es uno de los habitantes de Alpo, el doctor Harring, un psicópata trastornado por sus ansias de investigación y experimentación, que no puede resistirse a asesinar mujeres, cada vez más jóvenes. Sin embargo, descubrir al culpable no será fácil, además de que los PJs deberán lidiar con la conflictiva situación que hay en Alpo, donde el enfrentamiento entre las familias Harper y Dunam ha puesto a toda la población al borde de una matanza.

COMUNICACIÓN CON YELLOWPORT

Los PJs, al ser marshalls de los Estados Unidor y estar bajo el mandato del gobierno federal, deben cumplir con la misión que les ha llevado a North End, pero a su vez, deben

informar a su superior, y recibir sus instrucciones. Durante su estancia en Alpo, los PJs deben realizar una comunicación con Yellowport, mediante el telégrafo para informar, así como pueden requerir ayuda o algún refuerzo especial en caso de necesidad. Por tanto, la estación de telégrafo que hay en el Banco Norte es el lugar donde los PJs deben enviar sus noticias y pasar cada cierto tiempo a recibir instrucciones. En caso de que no lo hagan, un mensajero del banco les traerá el mensaje de su capitán. Si los PJs no informan a su superior, éste enviará mensajes amenazadores, hasta que finalmente enviará a una patrulla de soldados del Fuerte High Rock para que vean que está pasando y metan en cintura a los PJs.
Básicamente, los tres tipos de comunicación que pueden hacer mediante el telégrafo son:
Informe de situación: Cada cierto tiempo, el Capitán Fuller debe ser informado de cómo va la investigación y de los progresos realizados. Si la investigación va bien, les dará mensajes de enhorabuena, mientras que si no avanzan, sus mensajes serán más duros y finalmente les amenazará con destituirlos.
Petición de ayuda: Los PJs también pueden solicitar mediante el telégrafo la ayuda de la central de Yellowport. Si su petición está justificada, pueden recibir desde información referente a algún sospechoso o indicaciones de qué hacer a continuación. También pueden solicitar refuerzos y armas. En este caso, puede que venga una patrulla de 6 soldados de Fuerte High Rock a ayudarles, o un soldado con un carro con armas u otros objetos que necesiten y que el capitán considere adecuado enviarles.
Encargo: Por último, el capitán Fuller también puede enviar un mensaje a los PJs con alguna misión secundaria, pero que deben realizar al encontrarse en la región. Estas misiones son tanto de atrapar a algún bandido huido, o colaborar en otras tareas como proteger a un político o custodiar un envío de armas. Para más detalles sobre estas misiones, consulta el apartado de Misiones al final de las aventuras.

CAPÍTULO PRIMERO

Los PJs llegan al pueblo de Alpo, donde se ha producido un nuevo asesinato. Después de conocer a la familia Dunam, deben investigar la muerte de una granjera. Sin embargo, este crimen no está relacionado con el resto de asesinatos, si no que la víctima era forzada por el terrateniente de la región, el señor Harper, que la mata en un ataque de ira y luego intenta enmascarar el asesinato como el resto de crímenes.

UN PUEBLO LLAMADO ALPO

La aventura se inicia cuando los PJs se encuentran cerca del pueblo de Alpo, al norte del estado y la última población civilizada antes de adentrarse en los territorios de indios de las Montañas Grises. Desde el camino cubierto de nieve, pueden vislumbrar la población en lo alto de una colina junto a un bosque de abetos, una acumulación de casas de madera y pizarra de aspecto ruinoso. Cuando se acercan, un grupo de jinetes aparece por el camino.

En ese momento, un alarido se escucha a vuestra espalda, y un instante después, cuatro jinetes aparecen al galope por el camino entre gritos de júbilo, el último de los cuales tira de una cuerda con la que arrastra a un pobre desgraciado. Los cuatro jinetes tienen pinta de leñadores del norte, y muestran sin pudor sus rifles y pistolas que disparan al aire.

Los PJs quizás intenten detener este espectáculo. Para ello pueden disparar contra la cuerda (CD 25 para acertar), o galopar para atrapar al jinete. Si disparan contra los jinetes, estos devuelven el fuego, pero al morir el primero, el resto huye.
Si no hacen nada o logran cortar la cuerda, los jinetes se detienen unos metros más allá, y se burlan del hombre del suelo, que yace moribundo, con la piel de la cara y brazos arrancada a trozos sangrientos.
Al descubrir a los marshalls, Robert Dunam, el líder de los jinetes, se muestra desafiante y se burla de ellos, diciéndoles que los agentes federales no tienen poder aquí, que será mejor que se vuelvan a las ciudades del otro lado del este.
Robert no obedece a los PJs si le piden que libere al hombre que han arrastrado por el suelo.
"Este cerdo intentó ligar con Rose –dice Robert-. Así que hemos decidido darle una vuelta para que sepa que nadie se acerca a las mujeres de los Dunam".
Los PJs pueden intentar liberar al hombre, ya sea mediante su autoridad (un Intimidar contra Robert puede bastar) o quizás mediante alguna demostración de fuerza o habilidad. Si intimidan a su líder o matan a uno de los bandidos, Robert ordena huir, pero antes se muestra amenazante.
"Malditos forasteros –os dice mientras hace girar su montura-. Los Dunam son la Ley en estas montañas. Más vale que lo recordéis, o pronto descubriréis que vuestras placas no sirven de nada aquí"

Una vez los bandidos han huido, el hombre del suelo se retuerce de dolor. Es un hombre joven, hijo de un tendero del pueblo, y tiene heridas muy graves, por lo que un Primeros auxilios CD 15 es necesario para que no muera allí mismo. Si logran salvarlo, pueden llevarlo hasta el pueblo y dejarlo en el médico (y así conocer al doctor Herrings, que más adelante se convierte en un personaje principal de la campaña). El médico les dirá que el pobre desgraciado es Joseph, el hijo del herrero, pero el médico no quiere saber nada de la familia Dunam y prefiere no hablar.

Después del incidente con los bandidos, los PJs deben dirigirse a la oficina del sheriff para hablar con él, tal y como se les había encargado. Por supuesto, más adelante volverán a encontrarse con Robert y sus secuaces.

MUJERES MUERTAS

El sheriff de Alpo es Benjamin Rise, que también ostenta el cargo de alcalde. Al ver a los marshalls, se muestra muy amable con ellos.

“Por fin han llegado –os dice con muestras de agradecimiento-. Llevo pidiendo ayuda al alcalde de St Christ desde hace semanas, pero pensé que a nadie le importaba lo que nos pasase aquí”.
Benjamin les explica entonces los sucesos acontecidos en las últimas dos semanas, en que tres mujeres del pueblo han aparecido asesinadas, mutiladas y colgadas boca abajo, al estilo de los indios. De forma desordenada, les cuenta que las mujeres eran mujeres del pueblo, granjeras, leñadoras y mineras, y que fueron halladas en diferentes sitios, un árbol la primera, un poste telegráfico la segunda. La última fue Milla Haggen, que apareció hace dos noches en el granero de su granja, colgada boca abajo y con un corte en el cuello.
Benjamin es un hombre honrado, pero bastante limitado, por lo que apenas puede ofrecer información a los PJs. Si le preguntan expresamente por las otras víctimas, les dirá que eran mujeres honradas, que no habían creado problemas. Fueron asesinadas durante la noche, sin que sus maridos oyesen nada. Por la forma en que murieron, parece que fueron los indios, sin embargo, hace años que ningún salvaje se atreve a adentrarse tanto en el pueblo. Por ello, y ante el temor de que sean un par de salvajes solitarios, el pueblo pidió ayuda a St Christ para que les enviara ayuda.
Ésta es toda la información relativa a los asesinatos que tiene el Sheriff. Si le preguntan sobre la familia Dunam, el sheriff se muestra muy nervioso y musita algo de que no deben meterse en esos asuntos. “*Ustedes lo que tienen que hacer es encontrar al asesino de las mujeres y dejar a los Dunam en paz”.*
Los PJs son libres de investigar por el pueblo si así lo desean, aunque encontrarán poca colaboración de sus habitantes. Lo que está claro es que la gente está asustada y pocos quieren hablar con unos marshalls forasteros.
Aún así, si preguntan por el pueblo sobre quién era la mujer asesinada, un buen interrogatorio o un Recabar información CD 20 puede darles la pista de que se rumoreaba de que Milla Haggen tenía algún escarceo amoroso con algunos de los hombres casados del pueblo, ya que su marido es un calzonazos. Entre ellos el propio Bruce Harper, el rico terrateniente que alquila sus tierras a los Haggen.

Lo que ha pasado en realidad
Bruce Harper, el señor que posee las tierras de la familia Haggen, se aprovechaba de su posición para forzar a Milla a acostarse con él, sin importarle que su marido Patrick Haggen lo supiera. Hace dos noches, Bruce llegó borracho a la cabaña de los Haggen y obligó a Milla a ir al granero, pero ella se negó a acostarse con él y discutieron. Durante el forcejeo, Harper perdió la pulsera de plata, que cayó entre la paja. Entonces el hombre, fuera de si, golpeó a la mujer en la cabeza con una pala, matándola. Asustado, fue a buscar al marido y le amenazó con quitarle la tierra si no le ayudaba. Así, los dos hombres colgaron una cuerda de la viga, la cortaron, y ataron el otro cabo a los pies de la mujer de los pies, como si hubiese estado colgada. Su idea es imitar el estilo de los horribles crímenes que han acontecido recientemente, para que parezca que han sido los indios los asesinos. Por tanto, este asesinato no tiene nada que ver con los otros dos, claro que los personajes no deben saberlo hasta el final.

LA GRANJA
La granja de los Haggen es una ruinosa construcción a las afuera de Alpo, que consta de una cabaña, un granero pequeño y un campo donde cultivan hortalizas. El sheriff les acompaña hasta la cabaña, a la puerta de la cual está sentado en el porche un hombre delgado y menudo, que bebe aguardiente con aspecto abatido.
Patrick Haggen: Es el marido de Milla. El hombre está muy callado e inexpresivo, y parece estar bastante borracho, aunque más invadido de tristeza que de rabia o euforia. Si le preguntan, explica que se despertó una vez durante la noche del asesinato. Su mujer no estaba en la cama, pero no le sorprendió, pues muchas veces se levantaba y salía afuera a dar un paseo para conciliar el sueño. Fue al despertar por la mañana que se alarmó al no verla. Al salir, vio un rastro en la nieve que llevaba hasta la puerta del granero abierta, y dentro encontró el cadáver de su mujer.

“La habían colgado como a un cerdo degollado, con el cuello cortado y la sangre chorreaba sobre la paja del suelo. Me apresuré en cortar la cuerda, pero ya estaba muerta. Después, cubrí el cadáver con una manta y fui a buscar al sheriff al pueblo”.
Por supuesto, Patrick (+6 a Engañar) está mintiendo, como descubre alguien que supere un Averiguar intenciones contra su Engañar. Si alguien le acusa de mentir, el hombre lo niega, e incluso se indigna, medio borracho, de cómo se atrevan a decirle algo así. El sheriff entonces decide que es mejor ir a ver el granero y no presionar más al hombre, que está muy afligido.
El Granero: El granero está al otro lado de los campos de cultivo. La nieve cubre el suelo, pero las posibles huellas están borradas por el ir y venir de Patrick durante estos dos días. Aún así, un Rastrear CD 25 puede indicar que no hay rastro de pisadas de indios, y sí en cambio un rastro de una mujer y un hombre calzado con botas que cruza desde la cabaña hasta el granero (Milla y el señor Harper).
Es un edificio de madera que se cae a pedazos, con el suelo cubierto de una espesa alfombra de paja vieja y mugre, en que deambulan varias gallinas y un par de cerdos, uno de los cuales está lamiendo la sangre que aún mancha el centro del suelo. De una viga cuelga a unos dos metros del suelo lo que queda de la cuerda donde colgaron a Mercedes y que se ve que fue cortada con un cuchillo.
Un Atención CD 20 permite saber que la cuerda está demasiado alta para que Patrick, que apenas mide 1,65, haya podido cortar la cuerda, claro que también podría haber cogido una silla para subirse (como mentirá Patrick si le interrogan al respecto). Un saber (Arquitectura) CD 20 también permite descubrir que la viga está podrida y que un pequeño peso podría partirla, por lo que es poco probable que aguantase el peso de una mujer (y menos de Mercedes, que pesaba más de 60 kg).
Si alguien busca en el granero (Buscar CD 15) encuentra en un rincón una pala con manchas de sangre reseca (es la pala que usó Bruce para matar a Mercedes). Si alguien Busca entre la paja del suelo, un Buscar CD 25 permite encontrar una pulsera de plata rota (se le cayó a Bruce al forcejear con la mujer en el granero) con una inscripción “Helen” (que es el nombre de la madre de Bruce). Se trata de un objeto muy valiosos (unos $20), así que no es lógico encontrarlo caído en un granero, y mucho menos es objeto que lleve un indio.
La cabaña: Los PJs también pueden registrar la cabaña. Un Buscar CD 20 permite encontrar una camisa de pijama manchada de sangre (la que llevaba Patrick cuando ayudó al señor Harper a mover el cadáver). Sin embargo, Patrick miente diciendo que se manchó hace unos días matando a un coyote en plena noche (por supuesto, se manchó al ayudar a Harper a colgar a su mujer).
Sea por el camino que sea, los PJs deben ser lo suficientemente hábiles como para saber que Patrick Haggen miente más que habla. Por supuesto, éste lo negará todo y el sheriff tampoco dejará que lo presionen demasiado, pues considera que el pobre está trastornado por lo sucedido, pero los PJs deben haber descubierto que el hombre oculta algo importante.

NOCHE EN EL HOTEL
Una vez anochece, el sheriff les lleva de vuelta al pueblo, y al Hotel Black Iron donde los PJs tienen su habitación. Después de un día tan largo, pueden cenar y beber en la cantina de la posada, y conversar con los pocos clientes que hay, apenas algunos leñadores y mineros.
- Si enseñan la pulsera de plata a la gente (engañar +4), todo el mundo dice que no saben de quien es, aunque todos mienten, pues reconocen la pulsera del Sr Harper. Si logran descubrir a alguien mintiendo y le convencen para que hable (Intimidar CD 15), esa persona les explica que el Sr Harper suele llevar una pulsera como esa.
- Si preguntan por el Sr Harper, un Recabar Información CD 15 permite conocer la historia de cómo llegó con los colonos y se hizo con gran cantidad de tierras que alquila ahora los granjeros. Casi se puede decir que él es el dueño de todo Alpo.
- Si preguntan sobre los Dunam, la gente no quiere hablar, pero comentarán algo de que tienen una guerra no declarada con la familia Harper para controlar el pueblo, y que el alcalde y el sheriff no son más que sus títeres.

- También se pueden encontrar con el Dr. Herrings, que les explica (si salvaron al chico) que el hijo del herrero se recupera de las heridas.
Durante la cena, es cuando Robert Dunam y sus 3 hombres entran en el salón. Amenazante, el bandido se pavonea por el bar y se burla de los marshalls, mientras sus secuaces aguardan con las armas enfundadas. Seguramente, Robert estará humillado o enfadado por lo que pasó en el camino, así que acaba desafiando a uno de los PJs a una competición de lanzamiento de puñales, con una apuesta de $20.00.
El juego consiste en realizar tres ataques contra una diana pintada en la pared y ver quién obtienen mayor puntuación. Un ataque que supere 15 es un acierto y vale un punto, mientras que un crítico es una diana perfecta y vale 2 puntos.
Robert no quiere enfrentarse a los marshalls, sólo reírse de ellos, por lo que disfrutará si les gana. Si pierde, se mostrará enfadado, pero ordena a sus hombres salir, pues no desea montar un tiroteo en pleno pueblo.
Después de este incidente, el salón se vacía, así que poco más hay por hacer en el pueblo más que subir a las habitaciones y dormir. Al día siguiente, los PJs pueden investigar por el pueblo siguiendo aquellas pistas que consideren, quizás dirigirse a hablar con el Sr Harper (si encontraron la pulsera) o volver a ver a Patrick Haggen. Si van a la granja Harper, pasa al apartado de la granja. Si van a ver a Patrick, pasa al apartado de Corre, Patrick Corre.

CORRE, PATRICK, CORRE
Si los PJs vuelven a ver a Patrick Haggen, el hombre les recibe junto a su cabaña, donde tiene a su caballo atado al poste. Un Atención (CD 20) delata que lleva puestas ropas de abrigo y botas de montar como si se dispusiese a salir, mientras que el hombre asegura que sólo quiere estar en casa solo y que le dejen llorar a su mujer tranquilo.
Ahora es el momento en que los PJs deben apretar al marido para que confiese lo que sabe y que es el señor Harper quien asesinó a su mujer. Para ello, los PJs deben vencer la resistencia de Patrick, que teme delatar a su propietario, y que insiste en que les dijo la verdad. Para que confiese, deben superar su +6 en Voluntad. Por cada mentira que los PJs puedan probar contra él, obtienen un +2 a su tirada (como el hecho de que Milla no podía colgar de esa viga podrida, que tenía una camisa manchada de sangre, etc).
Aquel que realice el interrogatorio debe realizar la prueba. En caso de éxito, logra que Patrick explique la verdad (pasa a su declaración). En caso de fracaso, el hombre se mantiene un su mentira y no descansa hasta que se libra de los PJs. En este caso, Patrick espera a que los PJs se vayan, pero está nervioso y preparado para irse (como descubrirá un Averiguar intenciones contra su Engañar).
Así los PJs se marchen, el hombre monta en su caballo y sale hacia casa del señor Harper, donde piensa decirle que no soporta más esta situación. Patrick monta con tranquilidad, a no ser que detecte a alguien que le sigue. En ese caso, huye al galope, y los PJs deben atraparlo para no perderle el rastro. José monta un caballo ligero (+5 a

persecución y Constitución 18). Si le atrapan, ahora sí confesará. Si le pierden, aún pueden intentar seguir su rastro (CD 25, ya que es un camino muy transitado), que les lleva hasta la granja Harpers.
La confesión de Patrick: Sea del modo que sea, si los PJs logran que Patrick diga la verdad, les explica la historia de cómo el señor Harper se aprovechaba de su mujer, y de cómo la asesinó la otra noche. También lloriquea de forma patética diciendo que le obligó a mentir y que él no podía hacer nada. Al oír esto, está claro que los PJs tienen al asesino y que su próximo destino es la granja Harper.

TIROTEO EN LA GRANJA HARPER

El rancho del señor Harper es una enorme hacienda con una mansión donde vive el hombre con su mujer y sus tres hijos. Cuando lleguen los PJs, les recibe el propio señor, un hombre ya mayor, pero fuerte y robusto, que viste ropas elegantes.
Al principio se mostrará amable y como un buen anfitrión, hasta que le acusen de haber asesinado a Milla. Acusar al terrateniente sin pruebas puede ser un movimiento arriesgado. Por tanto, los PJs deben poder acusarle del asesinato con alguna razón, y argumentando sus palabras. Para vencer la historia del Sr Harper deben superar un Diplomacia contra el Engañar del señor. Además, por cada prueba o argumento que aporten a su acusación (como si tienen la pulsera y saben que es suya, o si tienen la confesión de Patrick Haggen), obtienen un +3 a la prueba.
Si no logran demostrar la culpabilidad del Sr Harper, éste se ríe en sus caras y les echa de su casa. Si logran acusarle con razones, el Sr Harper pierde los papeles, indignado, y les grita exigiéndoles que se marchen.
Sea como sea, aparecen en el salón los tres hijos del Sr Harper, cada uno armado con un rifle y amenazándoles con disparar si no se van. Esta situación se resolverá de manera muy violenta si los PJs sacan sus armas. Si por el contrario deciden irse, los hijos les acompañan hasta la salida y les dejan marchar.
Sin embargo, Harper no puede permitir que vivan para contar lo que saben, por lo que da la orden a sus tres hijos para que sigan a los marshalls y los maten antes de llegar a Alpo. Si los PJs sobreviven a este ataque, pueden regresar a por Harpers, que ahora ya está solo y se rendirá.

ACABANDO LA AVENTURA

El clímax de la historia se puede producir de diferentes maneras, pero si los PJs juegan bien sus cartas deben acabar deteniendo al señor, ya sea vivo o muerto. Por supuesto, si lo detienen vivo, el sheriff Benjamin se encontrará en un buen problema, ya que está aterrado por tener que tener prisionero al hombre que prácticamente es el duelo de Alpo.
Si los hijos del Sr Harper siguen vivos y su padre está detenido, no tardarán en aparecer en la oficina del sheriff para exigir por las armas su liberación. Esto puede ser un nuevo encuentro, en que los PJs y el sheriff deben defender la custodia del preso durante una noche en que los hijos de Harper les atacan, además de sufrir una terrible tormenta de nieve durante toda la noche.
Por otro lado, en función del desenlace de la aventura, el Sr Harper puede ser juzgado, y en caso de ser declarado inocente, los PJs se habrán ganado a un enemigo muy poderoso.
A su vez, si resuelven el asesinato, quedará claro que la muerte de Milla nada tiene que ver con las otras dos mujeres asesinadas. Por tanto, el misterio de quien está asesinando mujeres y colgándolas boca abajo sigue abierto. Y es misión de los PJs descubrir quién es el culpable.
Por supuesto, la muerte o encarcelamiento de Harper y sus hijos significa un nuevo giro en la disputa que mantienen con los Dunam, que ahora verán el camino libre para hacerse con el control absoluto del pueblo.

ENCUENTROS Y MISIONES

En este apartado se dan una serie de ganchos de aventuras y misiones que pueden tener que solucionar los PJs, ya sea porque se encuentran por casualidad con estas situaciones, o porque reciben un telegrama de su superior de resolverlo. EL DJ debe utilizar estos encuentros y misiones intercalados con las aventuras de la campaña, ya sea para poner un poco de acción en la historia o para poner en mayores dificultades a los PJs, pero es importante que no abuse de ellas, pues no es lógico que los PJs reciban órdenes constantemente ni que se encuentren cada dos por tres con un ciudadanos en apuros.

- Mujer en problemas: Un borracho ataca a una mujer en algún callejón o paraje solitario. La mujer grita pidiendo ayuda, mientras el borracho usará su botella rota para rajar a quien trate de detenerle.
- Carro atracado: El carro de un comerciante es asaltado por 3 bandidos, que le amenazan con sus rifles para que les entregue el vehículo. En caso de conseguirlo, huirán con el carro a su guarida en las montañas.
- Proteger el transporte militar: Los PJs se encuentran con un carro militar que lleva explosivos a un fuerte cercano. Los soldados han sido atacados por unos bandidos y sólo dos siguen vivos, por lo que piden su ayuda para llegar al fuerte. Durante el viaje, les atacan un grupo de bandidos que quieren hacerse con los explosivos.
- Capturar a los fugitivos: Un carro de presidiarios ha tenido un accidente y dos ladrones han escapados. Los PJs deben rastrearlos y capturar a los presos, ya sea vivos o muertos.
- Abatir el oso: Un oso enloquecido está sembrando el pánico en la zona. Los PJs deben encontrar la guarida del oso y eliminarlo.
- Ladrones de caballos: Un grupo de bandidos ha robado unos caballos y se han dado a la fuga. Los PJs deben capturarlos y devolver los caballos a su propietario.

- Desafío del cazador: Un cazador se burla de los PJs y les reta a una competición de tiro. Se trata de abatir algún tipo de animal, como pueden ser 4 pájaros o un conejo que huye entre los arbustos.
- Rescatar a la mujer raptada: La hija de un hombre ha sido raptada por un violador. Los PJs deben encontrar la cabaña del loco y rescatar a la chica antes de que sea demasiado tarde.
- Evitar el linchamiento: Un grupo de ciudadanos capturan a un ladrón y deciden colgarlo por su cuenta. Los PJs deben detener esta ejecución y llevar al ladrón a la oficina del sheriff para que reciba un juicio justo.
- Un bandido se ha refugiado con sus compinches es una cabaña solitaria. Los PJs deben capturar al bandido y llevarlo ante la justicia, mejor si es vivo que no muerto.
- Falsa mujer en apuros: Los PJs se encuentran con un carro volcado y una mujer que pide ayuda, pero en realidad es el cebo de un grupo de bandidos que quieren eliminar o robar a los PJs.
- Detener al ladrón: Un tendero pide a gritos ayuda para atrapar a un ladrón, que huye a caballo. Los PJs deben detenerlo, devolverle al tendero lo suyo y entregar el ladrón al sheriff.
- Ayuda medicinal: Los PJs deben internarse en la espesura para buscar un tipo de planta curativa para salvar a uno de los habitantes del pueblo, que está moribundo y depende de ellos para sobrevivir.
- Proteger el carro militar: Los PJs reciben el encargo de proteger un cargamento de armas, explosivos o víveres que ha de cruzar la región. Los PJs deben proteger el carro y evitar que su carga caiga en malas manos, como pueden ser bandidos, indios, o soldados renegados.
- Guardaespaldas: Un alto funcionario del gobierno llega a la región con un importante cometido. Los PJs reciben el encargo de protegerlo, ya que grupos rebeldes quieren asesinar al funcionario para evitar que celebre su reunión.

LA BALADA DEL ESPAÑOL

De Ricard Ibáñez

Una campaña para Infierno de Cobardes

INTRODUCCIÓN

La Balada del Español es una adaptación para NSd20 de la aventura de Ricard Ibáñez para FARWEST. La campaña está estructurada en seis partes, prevista para un grupo de 3 a 4 jugadores. Puede ser jugado por todo tipo de PJs, siendo el único requisito que por coherencia interna tengan desde el principio cierto conocimiento del idioma español (mínimo de 2 rangos). El índice de mortalidad puede ser bastante alto en algunos puntos de la aventura, por lo que se recomienda al DJ cierta flexibilidad a la hora de permitir la incorporación de PJs de relevo.

La aventura completa abarca un lapso temporal de casi cinco años, por lo que podría ser interesante desarrollar entre los diferentes módulos alguna otra aventura independiente. En la introducción de algunos de los módulos (concretamente el 5 y el 6) se esbozan ideas que desarrolladas pueden dar pie a dichas aventuras. Aunque las diferentes partes pueden adaptarse para jugarse de manera independiente, la aventura alcanza todo su sabor si se juega completa y en el orden correcto.

Los diferentes personajes y enemigos que los PJs encontrarán en las aventuras, salen descritos y detallados en cuanto a puntuaciones de juego al final del volumen.

Durante la aventura se emplean a menudo términos y giros coloquiales propios del México de la época. Al final del libro se incluye un glosario con los más empleados.

CAPÍTULO PRIMERO - LA RUTA HACIA MEXICO

BIENVENIDOS A SAINT CHRIST

St Christ, Julio de 1885. Los PJs pueden haber llegado a la ciudad fronteriza por varios motivos: desde andar a la caza de Chato Minguez (un bandido mexicano por el que ofrecen 500 $ en Texas) hasta por haberse planteado instalarse en la frontera durante una temporadita (quizá por problemas con la ley... o con alguien peor); todo ello pasando por el simple motivo de que es un buen lugar y un buen momento para hacer buenos negocios y conseguir trabajos fáciles... aunque no siempre del todo legales.

Si los PJs andan tras los pasos de Chato deberán hacer un par de averiguaciones en la zona mexicana de la ciudad. Pagar un par de vasos de pulque en una cantina (recabar información CD 15) o romper un par de dientes o amenazar a algún borracho (Intimidar CD 15) pondrá a los PJs tras la pista de Marujita Ramírez, una concha con la que Chato estuvo liado. Se la puede encontrar en una taberna de mala muerte llamada Posada Casa Grande. Se trata de un auténtico antro situado en las afueras de la ciudad. El lugar es además el cuartel general de Pedro el Güero, un mestizo de pelo pajizo que se ha hecho un cierto renombre corno jefe de una banda de bandidos y cortagargantas. Por supuesto, Marujita y algunas prostitutas más trabajan bajo su protección.

Posada Casa Grande

Al entrar los PJs en la posada se hará el silencio en el acto, un silencio que durará lo suficiente como para que los PJs hagan una tirada de Atención CD 15 que les permita darse cuenta de que son los únicos gringos del local. A no ser que el grupo haga algo (y pronto) para ganarse el respeto de la escoria del local (como empezar una pelea o intimidar a los palurdos locales) uno de los pelaos gritará en argot algo así como *¡ándele manos, vamos a hacer unas gorditas con estos hurros!* provocando que 1d6 leperos carguen alegremente contra los PJs con la sana intención de darles una soberana paliza, quitarles todo lo que lleven encima de valor y tirarlos finalmente al río. No llevan armas de fuego, sólo cuchillos, así que un par de tiros a los pies (o entre ceja y ceja) pueden enfriarles los ánimos muy deprisa. No obstante, en caso de que los PJs se entusiasmen demasiado tirando del gatillo, convendría recordar que los hombres del Güero si llevan armas de fuego.

Si los PJs se libran de los palurdos, se ganan el respeto local como para tener una entrevista (por las buenas o por las malas) con Marujita y el Güero. Éste informará a los PJs que el Chato murió hace unos días de la manera más tonta posible: se cayó borracho

por las escaleras de la posada y se partió el cuello. Si los PJs no se lo creen, pueden desenterrar el cadáver, cuya lápida está en el cementerio de las afueras. No miente (a menos en lo de que está muerto, en lo del accidente, no viene al caso). El pasquín decía vivo, así que nadie dará ahora un centavo por él y los PJs se quedan sin su recompensa.

Rumores

Sin trabajo ni perspectivas de conseguirlo, los PJs pueden optar por volver hacia el Norte (soberana estupidez, a estas alturas) o pasearse por las tabernas de la ciudad tomando alguna copa y poniendo la oreja atenta, a ver si se enteran de algo que les proporcione beneficios a corto plazo. Esto, unido a una buena interpretación o a alguna tirada de *Recabar información CD 15,* puede hacer que se enteren de uno o varios de los siguientes rumores:

- Los Comanches vuelven a estar en pie de guerra. Asolan el país en pequeñas bandas y la ruta de St Christ hacia el sur es de todo menos segura. La audacia de estos salvajes es tal, que han llegado a asaltar algunas haciendas, matando a todos sus moradores. El comercio y los servicios de diligencias están prácticamente interrumpidos. El gobierno federal ofrece una recompensa de 20 $ por cada cabellera de guerrero comanche que les sea entregada.

- En México los últimos restos del movimiento revolucionario juarista están siendo batidos en todos los frentes por el ejército del gobierno del general Díaz. Se sabe que Márquez y sus fieles están en algún lugar cerca de Tres Hermanas, pero es cuestión de tiempo el que el ejército los capturen y les obliguen a rendirse. En contrapartida, los golpes de mano, las emboscadas y la guerra de guerrillas están a la orden del día entre los seguidores de Márquez.

- Un general del ejército mexicano ha muerto recientemente en St Christ. Se trataba del general Martínez, que se dirigía hacia Yellowcross para negociar con el gobernador un pacto de colaboración entre el ejército mexicano y el estadounidense para aplastar la rebelión Márquez. A pesar de contar con una protección de más de diez hombres, Martínez apareció muerto en su habitación, sin señales de violencia.

- En el cercano Fuerte Greenwest están rodando cabezas. Se han cancelado todos los permisos, y varios oficiales y suboficiales corren el peligro de ser degradados. A partir de aquí, los rumores se contradicen: unos dicen que se ha descubierto que algunos oficiales aceptaban sobornos de civiles, mientras otros afirman que según parece ha desaparecido una cantidad importante de armamento, robado o vendido bajo mano a los indios.

- Un tal Robert Brandom está buscando a un grupo de tipos que se atrevan a escoltarle a él y a su joven esposa por territorio comanche hasta Tres Hermanas, en México. Según parece, paga bien.

El trabajo
Los PJs oirán el último rumor se molesten o no en escucharlo. Es de suponer que acepten, ya que les permite ir hasta la zona de Tres Hermanas (y además cobrando), donde pueden elegir entre ponerse a cazar comanches, unirse a las fuerzas Márquez o alquilarse como mercenarios.

Los PJs pueden contactar con el Sr. Brandom preguntando por él en el Hotel Michigan. Si andan tan paranoicos que desean realizar algunas averiguaciones previas, un Recabar información CD 20 permite a los PJs descubrir que Robert Brandom ocupa una lujosa suite en dicho hotel desde hace escasamente una semana, acompañado de una guapísima mexicana llamada Margarita, inscrita en el libro de registro como su esposa. Brandom recibirá a los PJs en el salón del hotel. Es un individuo de estatura media, bigotillo cuidadosamente recortado montado en el labio superior, marcado acento sureño y mirada sarcástica. Fuma excelentes puros de Virginia, y aunque ofrecerá algo de beber a los PJs, se cuidará muy mucho de invitarles a fumar (ya no queda demasiado buen tabaco en el Sur). Explicará a los PJs que necesita un grupo de hombres decididos, de cierta confianza y buenos con las armas si es preciso, pues debe viajar con su esposa hasta el pueblo de Tres Hermanas, en México, atravesando buena parte del territorio comanche. El padre de su mujer acaba de morir, y la pareja debe presentarse cuanto antes para reclamar su herencia, consistente en una hacienda bastante próspera.
Si los PJs se extrañan del por qué de tanta prisa y le interrogan al respecto, les insinuará que tras la situación política en México está lo bastante alterada como para que sea razonable temerse una expropiación por parte del gobierno si tarda demasiado. Por eso necesita a un grupo de pistoleros como los PJs, para que los protejan de bandidos y comanches. Por supuesto, todo esto es mentira (como descubrirá alguien que supere una prueba de Averiguar intenciones contra el Engañar +9 de Brandom). En caso de que duden de él, Brandom no dirá nada más e irá a buscar otros mercenarios.

Si logran superar estas diferencias, Brandom ofrece 50 $ a cada miembro del grupo por el viaje, que durará aproximadamente un par de semanas. Está dispuesto a subir la paga hasta 75 $, no más, dando la mitad de la paga en el acto y el resto al terminar el trabajo. Los gastos del viaje, por supuesto, corren de su cuenta. Si el grupo acepta el trabajo, fija la fecha de la partida para dentro de un par de días.

Si uno de los PJs supera un Saber (local) CD 20 reconocerá a nuestro personaje: en realidad el tal Robert Brandom se llama Reginald Budler, conocido contrabandista famoso por burlar el bloqueo estadounidense. De ser descubierto lo admitirá sin rodeos, afirmando que ha cambiado de nombre para empezar de nuevo en los Estados Unidos. En caso de ser descubierto, y para garantizar su anonimato, Brandom aumenta la paga hasta 100 $

Nota para el DJ: La verdad, no obstante, es bastante más que todo eso. Acabada la guerra, Reginald se ha convertido en un mercenario, y desde hace poco trabaja para los seguidores del rebelde Márquez. Su misión Consiste precisamente en llevar hasta Tres Hermanas a Sarita Veracruz, alias "La Chamuscada': la mejor agente de Márquez a uno y otro lado de la línea de fuego. Sarita es, por supuesto, su pretendida esposa Margarita. La muchacha ha estado muy ocupada quitando de en medio al general Martínez (algunos venenos tropicales san bastante poco conocidos y de una acción interesantemente lenta), mientras Regjnald negociaba la "desaparición de 150 rifles Springfield destinados a Fuerte Greenwest, rifles que pueden hacer mucho bien a la causa Juarista. Por lo menos no han mentido en una cosa: no contaban con el peligro comanche, por lo que realmente necesitan a los PJs para llegar hasta Tres Hermanas, sede provisional del gobierno rebelde de Márquez.

2. COMPAÑEROS DE VIAJE

Al llegar la mañana, los viajeros se encuentran a las puertas del Hotel Michigan. La expedición está formada por los PJs (evidentemente), Robert, su mujer y tres mexicanos vestidos a lo charro, armados con anticuados rifles Harpers Henry. Todos van a caballo excepto Margarita y uno de Los charros, el más viejo, que conduce un carruaje donde viajan las provisiones y la impedimenta, así como el equipaje de la pareja.

Margarita, la mujer de Robert, va vestida a la manera europea, con un amplio vestido de viaje, pero se cubre la cabeza y el rostro con un rebozo de color oscuro, según costumbre mexicana. Si los PJs pasan una prueba de Atención CD 20 descubrirán dos detalles del vestuario la Sra. Margarita extrañamente fuera de lugar: sus botas de montar, más propias de un texano que de una señorita, y los guantes de fina piel de cabritilla con los que cubre sus manos, quizá un tanto inapropiados para esa época del año en la que están.

Una Prueba de Atención CD 25 hará que los PJs se fijen en que la parejita no parece demasiado enamorada. Ambos son correctos, pero bastante distantes, sin hacer (al menos en público) la más mínima muestra de afecto. De hecho, parecen ignorarse bastante mutuamente.

Cualquier intento de aproximación (amigable o con otras intenciones) hacia la señora será recibido con la más gélida de las acogidas por parte de ésta. En caso de que algún galán despechado decidiera recurrir a la violencia... bueno, convendría echarle una ojeada a las características de la dama.

En territorio comanche

El grupo deja St Christ y emprende la marcha por el camino del sur, que lleva hacia Esperanza y de allí hasta Tres Hermanas, bordeando el peligroso desierto de Los Álamos, región infestada de tribus indias. Es una ruta más larga y lenta que atravesar el desierto, pero también más segura, al estar la zona más poblada. Por supuesto, es la ruta que toma el grupo.

Así pues, hasta que el grupo llegue a Tres Hermanas, deberá atravesar una zona agreste, escasa en agua y población.

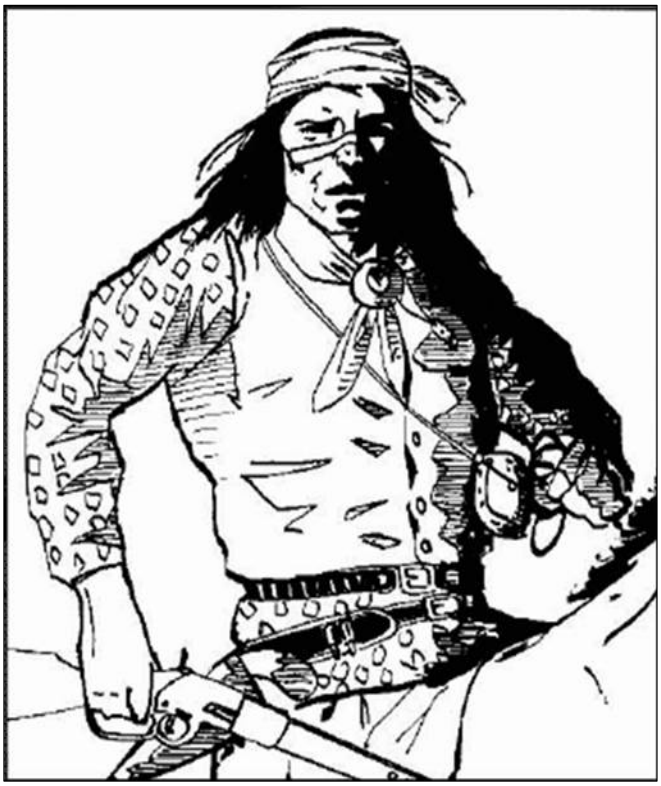
- El primer día de marcha transcurrirá sin incidentes. Hacia las 11 h. el grupo hará un alto para comer algo de maíz y frijoles con chile. Tras ello descansarán (dormitando o como sea) mientras se pasan las horas de más sol, hasta que sobre las 4 h. de la tarde, momento en el que reemprenderán la marcha hasta el anochecer, en que han de acampar al raso.
Los PJs observadores pronto se darán cuenta de que los charros obedecen más a Margarita que a Robert: las insinuaciones de ella son obedecidas en el acto, mientras que las órdenes directas de él son aceptadas casi a regañadientes, como si esperaran confirmación por parte de la señora.
Robert, por su parte, se acercará y hablará más con los PJs que con sus hombres y su mujer, que harán grupo aparte. Si se le interroga sobre ello, explicará que los mexicanos estaban ya al servicio de su mujer antes de su boda, que ha sucedido hace apenas un año. Por eso existe esa familiaridad que él no quiere romper.

- La segunda jornada de viaje seguirá con la rutina de la primera (rutina que, de hecho, marcará todo el viaje). Lo más destacable es que, si alguno de los PJs realiza pruebas periódicas de Rastrear, si supera un Supervivencia CD 20 encontrará un rastro de caballos sin herrar, posiblemente Comanches. Si supera en 5 la tirada, descubre que se trata de una treintena de jinetes, que viajan sin demasiada impedimenta, que el rastro es viejo de un par de días y que seguían más o menos la ruta de los PJs.
Al llegar la noche, el grupo encontrará un mesón abandonado. Según parece, el mesonero ha cogido a su familia y sus pertenencias y ha huido precipitadamente. El grupo deberá volver a consumir sus propias raciones, que empiezan a mermar, ya que Robert contaba con los mesones para aprovisionarse.
A no ser que los PJs logren cazar algo por el camino (Supervivencia CD 15)... es posible que pasen algo de hambre antes de llegar a Esperanza. Por cierto, un rincón del mesón ha sido ocupado por una pareja de escorpiones. Si algún miembro del grupo no tiene cuidado de mirar dentro de la bota antes de ponérsela... puede tener serios problemas.

- En la tercera jornada de viaje, El grupo llega a Esperanza a media tarde. El paisaje cambia progresivamente, haciéndose más verde. También aumenta la presencia humana, y los pequeños ranchitos de adobe se van haciendo poca a poco más abundantes. Muchos de ellos tienen ante la puerta una mesa cubierta con un mantel blanco, signo de que preparan comidas, o tienen colgada ante la puerta una hoja de Manguey, para identificar que sirven bebidas y refrescos.
El grupo descansará esa noche en el pueblo, con la intención de partir a primera hora de la mañana.
Por cierto, el grupo llamará la atención de un individuo de aspecto hosco, vestido a lo charro, que llevará aparte a uno de los mexicanos que viajan con el grupo e intentará interrogarlo sobre la ruta que quieren seguir. Si los PJs se han comportado de un modo más o menos decente y se han hecho algún amigo en el pueblo (dando alguna propina,

ayudando a alguien o simplemente siendo educados con las mujeres) se les avisará que se trata de un bandido conocido, y que posiblemente hace estas preguntas para preparar una emboscada al grupo junto al resto de sus compañeros.
En efecto, si los PJs no convencen al bandido espía de que es mejor que se vayan con la música a otra parte, el grupo tendrá un encuentro desagradable al salir de Esperanza, pues un grupo de 6 bandidos mexicanos les espera en el camino con la intención de atracarles. Sin embargo, son unos cobardes, y huirán en cuanto eliminen a dos de los suyos.

- Después de dejar Esperanza, el grupo sigue hacia el suroeste, bordeando el desierto, y avanza durante varios días de viaje sin incidentes, en el que deben aprovisionar de comida al grupo mediante la caza (superando un Supervivencia CD 15 para no pasar hambre). Al séptimo día de viaje, una de las ruedas del carro se rompe al quedar atrapada en una zanja. Esto retrasará al grupo varias horas, ya que tendrán que vaciar el carro para levantarlo a pulso y colocar la rueda de recambio. Si alguno de los PJs supera un Saber (Mecánica) CD 20 y dedica una hora al trabajo, puede reparar la rueda fácilmente y la caravana no pierde tiempo.
Los PJs que ayuden a descargar y volver a cargar el carro se darán cuenta que la pareja lleva algunos baúles extraordinariamente pesados... demasiado, para que lleven solamente ropa y libros. Por supuesto, tanto los charros como el "matrimonio" se negará en redondo a que los PJs lancen una miradita al interior de los baúles... ya que descubrirían los rifles que hay en su interior.
Mientras están reparando el carro, una tirada exitosa de *Atención CD 15* permite descubrir a una pareja de indios que está vigilando al grupo. Se encuentran a una distancia de unos 250 m, y de sentirse descubiertos giran de grupas para huir al galope. Si alguno de los PJs decide ir tras ellos, el DJ debe organizar una persecución para ver si los atrapan (empezando con diferencia de distancia en 4, o sea lejos). Si los indios consiguen despistar a los PJs, éstos pueden volver a ponerse tras su pista pasando una Prueba de Rastrear CD 20. En caso de que no consigan eliminar a los dos indios (que por cierto. son exploradores comanches) bueno, el grupa tendrá problemas más adelante, ya que les tenderán una emboscada al amanecer (ver ataque indio).
Al anochecer, llegan a un nuevo mesón donde les espera una sorpresa desagradable: ha sido asaltado y quemado por los comanches, los cuales han asesinado a todos sus defensores. Los restos de un par de ellos aún se encuentran atados sobre un hormiguero cercano, y aunque Las hormigas y los zopilotes ya han empezado a dar buena cuenta de ellos aún es posible ver las huellas que el terror y la tortura han dejado en sus rostros.



Ataque indio
Si los PJs no consiguieron eliminar a los exploradores comanches, una treintena de indios atacará al grupo al amanecer. Sin embargo, los indios van armados únicamente con arcos y hachas, y no desean sufrir grandes bajas, por lo que si el grupo consigue hacerles frente y elimina a diez o más de ellos, el resto huirá precipitadamente.
Durante la lucha, Margarita (Sarita Veracruz) se desprende en el acto de su actitud callada y sumisa para defenderse bravamente con el rifle y su Pocket Derringer. Sería interesante que protagonizase algún acto heroico (cubrir a alguien, arrastrar a algún caído, salvarle la vida a algún PJ) para que los

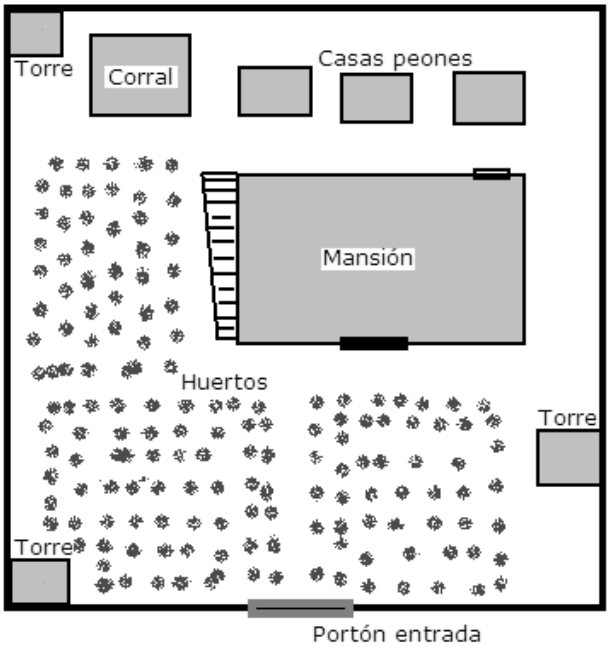
jugadores empezaran a tenerle estima. Su "marido" mantendrá una actitud bastante más prudente durante el combate.
Después del ataque, la jornada transcurrirá sin más incidentes, llegando al siguiente mesón al atardecer. El grupo encontrará a sus habitantes alerta, pero bien dispuestos hacia los viajeros.

3. LLEGADA A MÉXICO

El viaje proseguirá sin más incidentes durante las cinco jornadas siguientes, cruzando el Río Fuego para entrar en México. Para amenizar estos días de viaje, se producen un par de incidentes menores, como son que uno de los caballos del grupo (elegir aleatoriamente cual) morderá sin darse cuenta a un zacatero mientras pasta, muriendo poco después. Otro detalle a destacar será el extraño "accidente" sufrido por Robert, que se presentará ante el grupo una mañana con el pómulo derecho hinchado y con aspecto comatoso, explicando secamente que se ha dado un golpe con el extremo de la mesa al levantarse por la mañana. La realidad es otra muy distinta. El sureño ha decidido intimar con esa mexicanita estupenda con la que lleva conviviendo casi dos semanas, y Sarita le ha atizado un espectacular gancho de izquierda.

El ejército mexicano

Al doceavo día de viaje el grupo llegará a una diminuta aldea indígena llamada Cuauhtérnoc. Los PJs que hagan una tirada de *Atención CD 15* podrán oír una serie de disparos antes de llegar a la aldea. Al acercarse, se encuentran con que ha sido ocupada por una columna de militares mexicanos, que están interrogando a la población acerca de posibles núcleos juaristas. El procedimiento es muy sencillo: tres habitantes del pueblo (hombres, ancianos, mujeres o niños sin distinción) son fusilados cada cuarto de hora, hasta que alguien se decida a hablar o el oficial francés se convenza de que esas gentes no saben nada... o hasta que el pueblo se quede sin habitantes.
Una vez más, Robert (Reginald) desplegará sus credenciales y su increíble labia frente al oficial al mando, pero esta vez la cosa le costará lo suyo: concretamente, algo más de una hora. El pelotón está compuesto de 30 soldados, todos alerta y bien armados, así que los PJs pueden tener algunos problemas para librarse de ellos si deciden salir del asunto dándole al gatillo.
Durante todo el tiempo que estén ante los militares, Margarita (Sarita) se cubrirá el rostro con el rebozo, muy tímidamente. En caso de combate se mostrará particularmente entusiasta, por su odio hacia los militares de Díaz. Una vez fuera de peligro, susurrará algo entre dientes al charro que tenga más cerca. Cualquier PJ que pase una tirada de *Escuchar* oirá (en castellano en el original, por supuesto): *"al no poder vencer al pueblo, se dedican a destruir al pueblo, mano".*



El Chaparral

Al día siguiente el grupo sigue por el camino que lleva a Tres Hermanas, hasta llegar a la Hacienda de El Chaparral, propiedad de don Justo de la Cuesta. Robert explicará a los PJs que don Justo y su familia son unos viejos amigos de su mujer, y que seria imperdonable que no les hicieran una visita.
Como muchas haciendas del territorio, El Chaparral se asemeja más a una fortaleza militar que a una residencia rural. El edificio principal es una gran mansión de tres pisos y gruesas paredes. Las casas de adobe para los peones y los corrales están situados en la parte trasera del edificio, formando una segunda línea defensiva. Todo el recinto está cerrado por un gran

muro, con varias torres de vigilancia en las que se encuentran peones armados. "Margarita" será recibida por los de la casa con grandes muestras de alegría. Los PJs deben hacer una tirada de Atención CD 15 para fijarse en el detalle de que don Justo, el anciano dueño de la casa, la llama Sarita en lugar de Margarita. Por cierto, el cada vez más mustio Robert será casi totalmente ignorado. Don Justo insistirá en que la pareja se quede al menos esa noche, para proseguir su viaje al día siguiente, y "Margarita" se apresurará a aceptar.
Los PJs serán llevados a un barracón aparte, donde unas muchachas les servirán tomates (pasta de maíz rellena de carne picante) y tequila para matar el gusanillo. Si uno de ellos pasa un Atención CD 18 descubre a varios peones llevando los baúles de la pareja (esos baúles que pesaban tanto) a la parte trasera de la casa. Si alguno de los PJs los sigue con discreción (Sigilo contra Atención +4) y se esconde a tiempo entre las sombras ve cómo abren los baúles y sacan de ellos rifles: una tirada de armas de fuego los identificará como Sprinfields reglamentarios del ejército estadounidense. Caso de que el PJ sea descubierto puede pasarlo muy mal... hasta que Sarita interceda por él.

El secreto revelado
Suceda esto o no, Sarita terminará haciendo llamar a los PJs para explicarles la verdad: que en realidad se llama Sarita Veracruz, que trabaja para la causa de Márquez y que los PJs han sido engañados para que ella pudiera entrar en México junto a los rifles. Promete pagar a los PJs lo que les debe, más un pequeño plus por las molestias... dentro de unos días, ya que de momento carecen de tanto capital en metálico. Mientras tanto, gozarán de la hospitalidad de sus amigos. Es posible que los PJs protesten, pero sólo servirá para convertir su estatus de huéspedes en el de prisioneros. Sencillamente, puede ser que Sarita y sus amigos no se fíen de su reacción ahora que conocen la verdad.
Reginald se toma bastante peor se toma la noticia de que no hay dinero. Se le había prometido un dinero que, de momento, no se le puede pagar. Tras una airada discusión, cogerá su caballo y se marchará hacia Herradura, y que ya volverá a cobrar dentro de un par de semanas. Mientras se aleja al galope, Sarita desenfundará su revolver dudando entre dispararle o no. Finalmente lo enfundará de nuevo, pues considera a Reginald demasiado cobarde para traicionarla, aunque quizá se equivoque.

La Juerga
Por la noche, los hombres de don Justo organizan una pequeña fiesta en honor de Sarita, a la que la vitorean llamándola la Chamuscada. Si alguno de los PJs se extraña ante este mote, Sarita se sacará los guantes, mostrándole unas manos totalmente cubiertas de quemaduras y cicatrizadas. Sin sonreír siquiera dirá simplemente: Pólvora. Luego volverá a la fiesta.
Fiesta que consiste, básicamente, en un gran banquete en el patio de la mansión, al aire libre, con baile, tequila y juegos ecuestres como Coleada o Gallo (en los cuales pueden participar los PJs. Consulta el glosario sobre México). Sarita cambiará su rebozo por un sombrero californiano, de ala recta, y vestida con blusa, cotona, falda y botas se sumará a la fiesta, demostrando ser una consumada jinete. Puede ser una buena ocasión de lucimiento para los PJs, si son medianamente diestros con el caballo o con el lazo. Un tipo que sobresalga en estas habilidades puede impresionar mucho a las chicas lindas que han acudido a la fiesta, en especial si alguno de los PJs es rubio, negro o pasa una tirada exitosa de Carisma CD 15, con +2 si tiene la dote Encanto.

El ataque a la hacienda
En lo mejor de la fiesta, uno de los centinelas dará la voz de alarma: varias columnas de militares del tirano Díaz están cercando la hacienda. Reginald ha tropezado con una compañía del ejército conservador, y se ha apresurado a denunciar la existencia de un peligroso nido de juaristas. En estos momentos, 300 partidarios de Díaz, apoyados por dos cañoncitos de campaña, están tomando posiciones entorno a la hacienda de don Justo, que solo cuenta con unos 50 defensores, incluidos los PJs.
El DJ puede animar a los PJs a que ayuden a organizar la defensa de la hacienda, procurando que esta sea lo más épica posible. No obstante, los juaristas no tienen

ninguna posibilidad: están mal armados (sí, tienen 150 fusiles Springfield, pero no munición para ellos), carecen de una disciplina militar seria y no están preparados psicológicamente para resistir. Si se desea, pueden usarse las reglas de Batallas (Don Justo tiene +6 a Saber Tácticas y la diferencia entre ejércitos es muy superior para el ejército atacante). No obstante, el final solamente puede ser uno: la victoria absoluta de los militares, y la captura (por heridas o rendición) de los rebeldes supervivientes. Esperemos que entre ellos se encuentren la mayor parte de los miembros del grupo. Por cierto: Sarita sobrevive, sea como sea. Para conseguir que los defensores se rindan, los militares descargan sus cañones contra la hacienda, por lo que finalmente debe quedar claro que la batalla está perdida. En este punto, Sarita da la orden de rendirse.

Los PJs que sobrevivan tendrán ocasión de ver, por un momento, al oficial que manda la columna. Extrañamente, no es mexicano, pues su español tiene acentos muy raros. Los PJs nunca han visto un uniforme como el que lleva ese tipo (lleva el del ejército regular español). Todos lo llaman, simplemente el Español... y los PJs van a tener ocasión de conocerle muy a fondo...

CONCLUSIÓN

Los prisioneros serán conducidos hacia Herradura, dónde, por una ironía del destino serán encerrados en el inacabado convento del Osario, convertido en presidio y que en su día fuera la cárcel del patriota Hidalgo, uno de los adalides de la independencia de México.

CAPÍTULO SEGUNDO – UN LUGAR LLAMADO OSARIO

En algún punto del norte de México. Agosto de 1885. Los PJs han capturados por las fuerzas militares del general Allende y ahora se encuentran en un sólido carromato presidiario, rumbo a la penitenciaria donde deberán pudrirse hasta el resto de sus días. Evidentemente, han perdido todas sus pertenencias, ropa incluida, y solamente llevan calzones y camisolas de tejido de manta. Van descalzos, aunque se les ha dado raídos sombreros de paja para cubrir su cabeza.

Rumores

Pese a su aspecto desvencijado, el carromato está bastante bien construido. Su aspecto recuerda al de un vagón de mercancías, con la excepción, claro está, de que va sobre ruedas de madera y que está tirado por mulas. Una vez cerrada y asegurada la puerta, la única ventilación es una diminuta ventana con barrotes de hierro, situada en la parte de atrás, que sirve para ventilar un poco el interior y evitar que los desgraciados de adentro se asen con su propio sudor. Desgraciados que, incluyendo a los PJs, son casi veinte. Pasados los primeros momentos de incomodidad, al grupo puede ser de utilidad esta compañía, ya que es una buena ocasión para enterarse de alguna noticia del exterior. Una prueba de Recabar información o Diplomacia, o incluso Intimidar CD 15 puede informarles así de los últimos acontecimientos:

- El rebelde Márquez fue finalmente expulsado de Tres Hermanas a finales del verano pasado, teniéndose que refugiar en la zona americana de St Christ. Ahora tiene ciertos problemas con su segundo, González Ortega, quien le acusa de haberse convertido en un dictador igual o peor que el propio Díaz.
- El decreto del 3 de Octubre ha supuesto la muerte de muchísimos rebeldes, entre ellos el general Arteaga. Si los PJs preguntan por Sarita Veracruz, se les dirá que, según parece, ha sido fusilada en Herradura.
- Si los PJs preguntan por el presidio hacia donde se dirigen... solamente obtendrán un silencio hosco y mal encarado de sus compañeros de encierro. Una nueva tirada de Diplomacia o Intimidar hará que uno de sus interlocutores, escuetamente, les diga: Se llama El Osario. No podrán sacarle nada más.

HISTORIA DE OSARIO

Los españoles descubrieron la bonanza en Mayo de 1575, y llamaron a la mina El Real de Santa Maria. La veta de plata era grande y rica, y se sacaban con facilidad pedazos de plata casi pura tan grandes corno un puño. Con el tiempo, hubo que horadar más y más hacia abajo en la roca para sacar la plata, siguiendo la veta, que se hundía en la tierra como si quisiera llegar hasta el mismísimo Infierno. Y en verdad aquello era un infierno para los mineros, en su mayor parte indios apaches, muchos de los cuales murieron de puro agotamiento en los túneles sin que nadie se molestara en recoger sus huesos. En sus años buenos la mina alcanzó una producción anual de casi ocho mil quintales de mineral de plata, a costa de convertirse en un matadero tal que, en 1768, cuando el comisionado de Carlos III Don Juan Cruz de Carvajal inspecciona las instalaciones de la mina, no puede evitar exclamar horrorizado: *¡pero esto es un Osario!* Las excavaciones siguiendo la veta de plata habían llegado tan hondo que el aire que llegaba hasta los trabajadores estaba enrarecido y era casi irrespirable. La mina tendría que abandonarse definitivamente cinco años más tarde, en 1773.

En 1838 la mina fue comprada al gobierno mexicano por una firma inglesa, la Johnson & Travis Company, que invirtió cierto capital en reabrir la mina. Se colocaron raíles para vagonetas en las vías principales, se abrieron algunos respiraderos nuevos y, lo más importante, se instaló una bomba de aire manual, que bombeaba suficiente oxígeno al interior de la mina para permitir a los mineros trabajar con cierto desahogo. Pero la Johnson & Travis tuvo que cerrar la mina en 1848, a raíz del sentimiento anti-gringo despertado por la derrota mexicana en la guerra con Estados Unidos. Los disturbios y

agitaciones políticas sufridos por el país en los años siguientes impidieron una explotación racional de la mina, hasta que en 1874 la acuciante necesidad de metales preciosos decide a la administración de Maximiliano reabrir la mina. A alguna mente genial de gabinete se le ocurrió que sería una buena cosa convertirla en un penal de trabajos forzados...

BIENVENIDOS A EL OSARIO

Los PJs llevan varios días hacinados en el carromato presidiario. En ese tiempo los guardias no han dejado salir a ningún prisionero, por lo que la suciedad dentro es espantosa: los presos duermen y se revuelcan, literalmente, en sus propias heces. Por la noche el frío les obliga a apretarse unos contra otros en busca de abrigo, de día el calor llega a ser Insoportable. Tres veces al día pasan por los barrotes de la ventana un par de guajes con agua, y al anochecer algunas escudillas de madera con algo de Atole fría y maloliente. Hay peleas para conseguir la escasa ración de comida y bebida de cada uno, y los PJs que tengan una buena puntuación de *Pelea,* deberán emplearse a fondo. Al segundo día, un golpe en la cabeza derribará a un enjuto indio, que morirá unas horas después. Por mucho que protesten los presos y los PJs, los guardias no se molestarán en sacarlo.

Por fin, el portón del carromato se abrirá, y alguien gritará a los presos que salgan, diciendo algo así como *¡Bájense ya, hijos* de *la gran chingada!* Después de semejante viajecito, los PJs deberán hacer una tirada de Fortaleza CD 15 para hacer algo que no sea arrastrarse cegados por el sol hacia el exterior y unirse al grupo de prisioneros, un grupo miserable y maloliente demasiado aturdido para reaccionar. Los rodean varios soldados armados con fusiles.

Nota para el DJ: *espera* un *ratito para ver* si *alguno de los PJs abre la boca para dirigirse* a *sus* compañe*ros. Si alguien habla, al momento un guardia se acerca y le sacude un fuerte culatazo* en *el estómago (daño 1d6+l) mientras grita algo así como ¡Cállate, cabrón! Te aseguro que el grupo se ambientará ipso tacto.*

Montado en su caballo, el oficial al mando examinará brevemente *el cargamento de basura que le mandan esta vez* (según sus propias palabras). No reconocerá a los PJs, pero éstos sí que lo reconocerán a. él: se trata del capitán que mandaba la columna que los apresó, ese capitán vestido con uniforme español, al que todos llaman *el Español.* El capitán Azagra (que así se llama) no reconocerá a los PJs, lo cual no deja de ser una suerte para éstos...

El grupo de prisioneros será llevado a la herrería donde se les colocarán los grilletes en los pies, señal de su condición de forzados. A continuación se les llevará al barracón C, donde se les asigna un rincón para dormir. Los nuevos son recibidos con un silencio glacial por parte

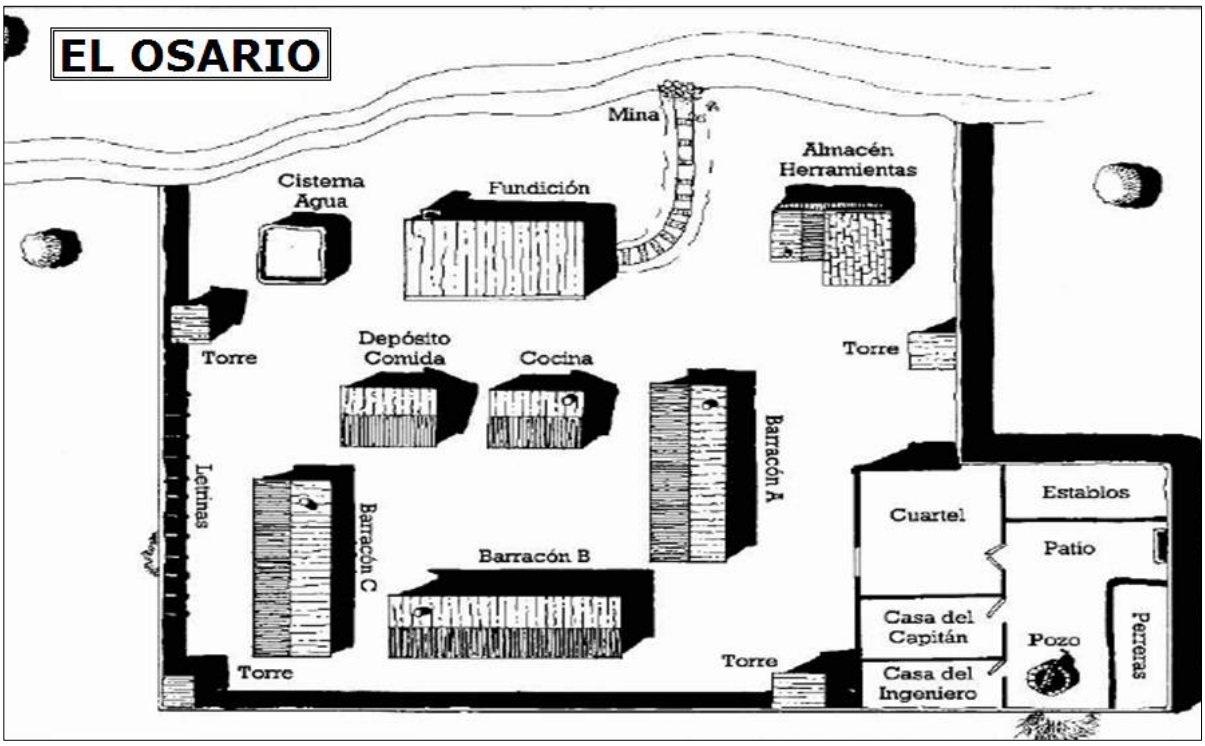
del resto de los presos, un silencio que destila desde hostilidad hasta indiferencia, pero en absoluto camaradería.

UN PENAL DE FORZADOS POR DENTRO
El penal está pegado a la pared del acantilado rocoso, como si se tratada de un forúnculo de pus y sangre a punto de reventar. Todos sus edificios están hechos de adobe, excepto el edificio principal, hecho de buen Tepetate, y la muralla, construida con rocas de sillería.

Edificio Principal
Mitad dentro y mitad fuera del presidio, este edificio de época colonial es claramente diferente del resto del penal. En él se encuentra el cuartel donde viven los soldados de la guarnición, la casa del capitán y la del ingeniero de minas, responsables ambos, cada uno en su campo, del buen funcionamiento de la mina-prisión. En el patio adjunto están los establos donde se guardan una veintena de caballos y las perreras del capitán, donde se mantienen encerrados media docena de mastines de caza. En el patio también hay un pozo de agua fresca con brocal. Dentro del cuartel se encuentran las habitaciones de los soldados, la armería y el polvorín, que antiguamente era una ermita dedicada a la Virgen de Guadalupe. Está especialmente vigilado, ya que aquí se guarda la dinamita que se emplea para los trabajos de la mina.

Murallas
Hay cuatro torres de vigilancia en las murallas, desde las que se controla perfectamente todo el penal (excepto, claro está, el interior de la mina). Hay permanentemente un guardia en cada uno de los torreones, armado con un rifle y con orden de disparar a matar en caso de disturbios o de intento de fuga.

Barracones
Los tres barracones albergan cada uno a más de cien presos. Solamente se utilizan para dormir, estando prohibido permanecer dentro de los mismos durante el día, a no ser que sea para limpiarlos. Carecen de mobiliario (excepto los camastros de los "capataces") y de tabiques de separación. A la hora de acostarse se obliga a los presos a tenderse en el suelo, con los pies tocando a la pared, y se les pasa una cadena por entre los grilletes de las piernas, sujetándolos a la pared en grupos de diez. Así sujetos no pueden ponerse de pie, ni siquiera darse la vuelta, y tienen que esperar hasta que al amanecer los capataces los liberan, obligándoles, con insultos y bastonazos, a ponerse de pie.



A pesar de que no lo parezca, los capataces son presos como los demás, pero reciben un trato especial. Duermen aparte, sobre los camastros, y sin cadenas. Se hacen llamar “capataces" y hay diez en cada barracón, treinta en total en la penitenciaria. Su trabajo, como es evidente, consiste en controlar y azuzar a sus compañeros de cárcel.

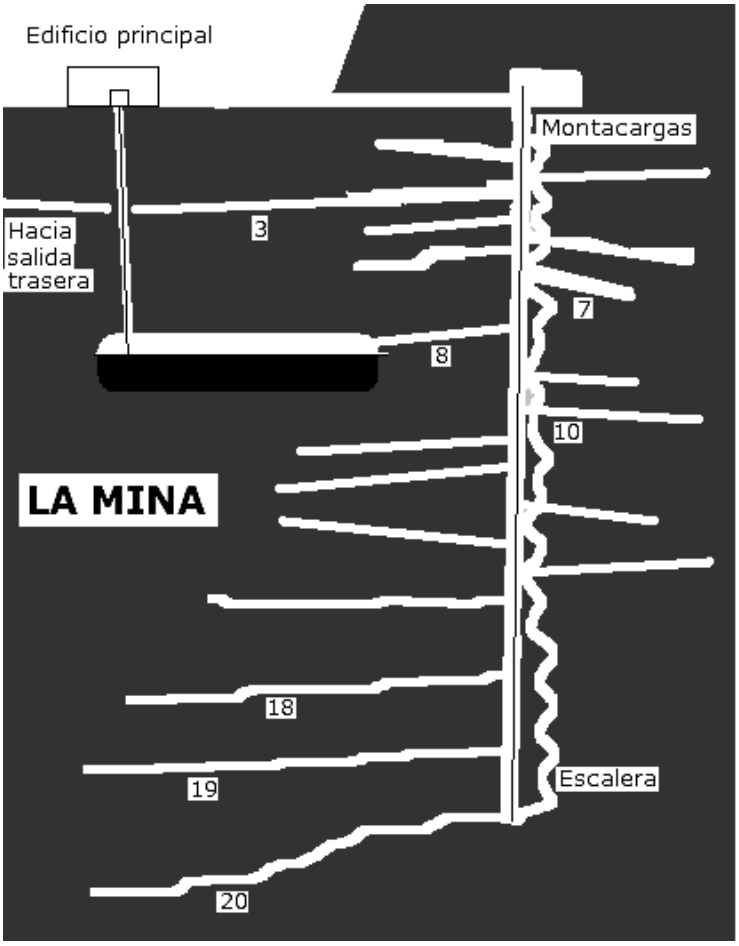
Fundición
Alberga también la herrería y la fragua, donde se colocan los grilletes a los condenados y se hacen algunas reparaciones y trabajos sencillos (como herraduras). Aquí se encuentran los hornos de copelación, donde la plata es separada de las otras impurezas, fundiéndose luego en lingotes, que se amontonan ordenadamente en pilas hasta que vienen a recogerlos.

Cisterna de agua
Esta cisterna está alimentada por un pequeño manantial procedente de la montaña. La fundición, no obstante, necesita mucha agua, por lo que cuando, en los meses de calor, el manantial disminuye su cauce la población penal pasa bastante sed.

Almacén de herramientas
Aquí se guardan los picos y demás herramientas usadas por los presos. Cada preso debe devolver la herramienta que le es confiada al final del día. Si la devuelve rota o estropeada se arriesga a sufrir un duro castigo. Si no la devuelve... perderá su vida.

Depósito de comida
En él se guarda la comida destinada a los presos. Básicamente, hay maíz, frijoles, chiles, tamales, batatas y tasajo. La puerta está siempre cerrada, y ningún preso tiene por qué rondar por ahí. Por supuesto, robar comida se castiga muy duramente.

Cocina
Este es el reino de Opotón, un viejo indio que ha conseguido el puesto sin que nadie sepa muy bien cómo. A veces lo que hace es comestible, otras veces no se puede ni tragar. No obstante, Opotón está siempre imperturbable, ajeno a todo y a todos.



Letrinas
Se trata simplemente de un muro de adobe en el que apoyarse, con una serie de agujeros para hacer las necesidades corporales dentro. Por supuesto, es un lugar pútrido e infecto, y el sitio favorito del Jaguar y sus amigos a la hora de hacer bromitas.

La Mina
Consta de veinte niveles de galerías, aunque actualmente sólo se trabaja en los cinco últimos. Para descender a esos niveles los presos cuentan con dos sistemas: unas angostas escaleras de caracol talladas en la roca viva en tiempos de los españoles y los dos montacargas, con capacidad para veinte personas (o 1500 kg. de mineral) cada uno. Estos montacargas funcionan gracias al esfuerzo de los veinte hombres que empujan la rueda del enorme eje que permite, mediante

cables y poleas, subir o bajar la caja del montacargas. Diez hombres más se encargan de accionar la bomba de aire, que hace que los que se encuentran en los niveles más bajos respiren un poco mejor.

- Otra galería en el **nivel 3** conduce a una salida que muy pocos conocen, y en el nivel 10 hay un túnel que guarda un secreto sobre el que ya volveremos...
- Es muy fácil encontrar restos humanos en los **niveles 6, 7, 8 y 9**, y además, en el 7, una tirada de Atención CD 18 permite encontrar los restos de media docena de soldados españoles del siglo XVI, atrapados por un desprendimiento. Junto a ellos están sus cascos, corazas, puñales, espadas y alabardas, en su mayor parte rotas y oxidadas, pero que a las malas aún pueden rendir algún servicio para alguien tan desesperado cómo los PJs (el porcentaje de rotura de estas armas es del 30% y su borde mellado y oxidado da un -2 al daño).
- Una de las galerías del **nivel 8** termina bruscamente en un lago subterráneo, que nadie se ha atrevido a explorar. Es una pena, porque si alguien se aventurara en él y pasara cinco tiradas de *Nadar CD 15* (o se fabricara una tosca balsa o flotador) descubriría que comunica con el pozo del patio del edificio principal. Trepar por las paredes del mismo requiere, por supuesto, una tirada de Atletismo CD 15.
- Los **niveles 17, 18 y 19** cuentan con algunos tramos de vías y vagonetas, por lo que llevar el mineral es relativamente fácil. El nivel 20, por el contrario, carece de este lujo (la Johnson & Travis ya no tuvo tiempo de instalarlo). El mineral debe ser llevado a hombros en sacos hasta el montacargas.
- Los **niveles 19 y 20** (excavados en su día por la Johnson & Travis Company) dónde se extrae la mayor producción, y por tanto, es en dichas galerías donde las condiciones de trabajo son más precarias.

PERSONAJES, PERSONAJILLOS Y PERSONALIDADES
En Osario conviven malamente unos 300 presos vigilados por 60 guardias. Las relaciones entre ambas comunidades son, por decirlo suavemente, difíciles. Los individuos a tener más en cuenta en este micro universo son:

Soldados y personal auxiliar (Además del Español)

Segundino Marqués
Sargento del ejército mexicano. Es poca cosa más que un bruto con escaso seso, una mezcla bastarda de chimpancé con mongólico. Siente una especial devoción hacia el capitán don Ramiro, más propia de perros que de personas, y obedece sus órdenes al pie de la letra. Se dejaría matar por un capricho suyo.

Ramón Heredia
El otro sargento del penal. Es un hombre alto y delgado, de cierta cultura y sensibilidad. Quizá por ello esté casi continuamente borracho.

Jean-Jacques Crousteaux
Ingeniero de minas francés. Segundón de una familia

venida a menos, para él ir a México representó la oportunidad de su vida, la posibilidad de regresar en pocos años a su Aix - Chapelle natal rico y poderoso. No obstante, aún está esperando ese golpe de fortuna.

Esteban Merino
Secretario de la mina, y encargado de la administración y contabilidad de la misma. Es un tipo bajito, de gafas de culo de vaso y cabeza gacha. También es un tipo dispuesto a enriquecerse a toda costa. Aquellos que consigan acercarse a él (siempre con un respetuoso "don Esteban..." y tengan alguna fortuna (un diente de oro, familiares o amigos con dinero fuera de los muros, o que hayan conseguido escaquear algunas: gotas de plata de los hornos de copelación) pueden sobornarle para que les asigne un puesto menos duro o les proporcione algo del exterior.

PRESOS
Jaguar
Jefe de los "capataces", los presos que se encargan de controlar y vigilar a los demás cautivos. Es un tipo grande y musculoso, de cabeza rapada, con el rostro marcado por la viruela y varias cicatrices de cuchillo. Odia a todos los gringos de modo visceral, aunque no le hace ascos a algún jovencito imberbe, sobre todo si es guapo. Se considera el rey de los presos de Osario... y quizá lo sea.

Pedrito “El Chachalaca"
Tipo moreno, mestizo, de sonrisa boba y risita hiriente. Es más inteligente de lo que aparenta, y la prueba de ello es que ha conseguido sobrevivir tres años en Osario. Es la mascota, el chivato y en ocasiones el compañero de cama de Jaguar. A cambio de ello está exento de hacer cualquier trabajo que no sea barrer (mal) los barracones.

Zambo
Negro gigantesco, alto y corpulento, de mirada turbia y que nunca sonríe. Tiene abundantes cicatrices en la espalda, producto de los latigazos que le diera su amo sureño antes de que le aplastara la cabeza y huyera. Es uno de los capataces de Jaguar, y su verdugo favorito cuando quiere eliminar a alguien. Ambos se llevan bastante bien porque los dos odian a los gringos. Si alguno de los PJs tiene acento sureño, zambo aprovechará la primera ocasión que tenga para asesinarlo más o menos discretamente.

Tozimo
Indio Comanche, hosco y silencioso. No le sigue el juego, ni al Jaguar, ni a nadie. Todos los intentos para amansarlo han sido en vano, y acepta los castigos y los trabajos más duros con indiferencia.

Opotón
Cocinero Zapoteca. Tiene la lengua cortada, sin que nadie sepa su historia. Aparte de los capataces, es el único preso que no duerme encadenado, y en los barracones, sino en el edificio de la cocina.

Los presos pueden dividirse en tres bloques: presos políticos (rebeldes, en su mayor parte), delincuentes comunes (asesinos, bandidos y ladrones) e indios de todo tipo de etnias, teóricamente apresados por "insurrección contra la autoridad". Suelen hacer (dentro de lo posible) vida aparte.

RUTINA DIARIA

Diana y desayuno
Los presos son obligados a levantarse entre maldiciones y bastonazos por los capataces a las 5 h. de la mañana, cuando suena la campana de latón colgada del muro de la cocina. Se les desencadena de la pared y se les empuja, como si se tratara de un rebaño, hacia el patio formado por los tres barracones. Allí se les da un cuenco de agua caliente sucia que llaman chocolate, y a continuación don Esteban (escoltado por algunos guardias) asigna el trabajo del día: Cinco presos son enviados a la cocina, para ayudar a Opatón. Tres más se encargan de limpiar el penal (barriendo, limpiando las letrinas, enterrando las basuras) y otros dos son destinados al edificio principal, para limpiar el cuartel, cepillar los caballos y dar de comer a los perros. Estos diez puestos son los más codiciados (después del puesto de capataz) y en teoría se reservan para los débiles y los enfermos. En la práctica, ocupan esos puestos los que mejor y más regularmente pagan al secretario.
Diez presos más son destinados a manejar la bomba, y cuarenta (veinte en cada una) a las ruedas de los dos montacargas. Otros cincuenta presos son destinados a la fundición. El resto (unos doscientos) bajan a la mina. En caso de que algún preso esté demasiado enfermo para poder trabajar, los guardias se lo llevan al interior del edificio principal. Nunca más se le vuelve a ver (Don Azagra suele darle el tiro de gracia, o echarlo a los perros).
Hacia medio día se hace un alto de una hora para comer un bocado (normalmente, maíz o fríjoles). Luego se sigue trabajando hasta las 6 h. de la tarde, momento en el que los presos son conducidos nuevamente al patio, donde se les entrega un cuenco con algo de Atole tibio. Al cabo de cierto tiempo (cuya duración depende del humor de los guardianes) son obligados a entrar en los barracones, y encadenados a la pared, hasta el día siguiente.

El trabajo en la Fundición
Aparte de los encargados de la herrería, los presos trabajan principalmente en los hornos. Hay que cargar el mineral en el horno, donde se funde, filtrándose las impurezas y quedando la plata pura. Las copelas de la plata deben entonces levantarse y verterse en crisoles para formar los lingotes, cada uno de los cuales vale apróx. 50.000 pesos (5.000 $), pesando cada uno cerca de kilo y medio. Los presos son registrados al salir del

recinto, pero siempre es posible meterse en la boca (o en el ano) algunas gotas de plata con las que negociar con don Esteban.

El trabajo en la mina
Ya hemos hablado de las tareas de la bomba de aire y de los montacargas. Los que deben trabajar en la mina propiamente dicha hacen cola delante de la herrería, dónde se les ata con una cadena corta por parejas, dándose a cada pareja un mazo, un hierro de picar y un par de antorchas. Con esas herramientas se arranca el mineral: el que lleva el hierro lo coloca en la roca, el del mazo golpea con él para incrustar el hierro y desprender así las rocas. Esas herramientas deben devolverse en buen estado, ya que en caso de entregarse estropeadas supondrían un castigo de veinte bastonazos para los dos cautivos (se debe superar un Destreza CD 15 cada día para no estropearlas). Como ya hemos dicho, el no devolverlas supone la muerte en el acto (por aperreamiento) de al menos uno de ellos. Cada cinco parejas (diez presos) se colocan al mando de un capataz. Si el secretario de la mina considera que la producción del grupo no ha sido suficiente, puede castigar al capataz con cierto número de bastonazos o con la pérdida de su estatus, por lo que los capataces son capaces de deslomar a golpes a cualquiera con tal de que la gente produzca lo necesario.

CASTIGOS
Don Ramiro de Azagra ha desarrollado en el penal una disciplina muy sencilla. Hay solamente cinco castigos para todo tipo de falta. De menor a mayor son: El agujero, los bastonazos, el fusilamiento, el aperreamiento y los clavos.

- El agujero, que es la pena más suave, y que se aplica para castigar faltas menores, como no ir lo bastante rápido en la formación, ser perezoso o protestar por alguna causa. Simplemente, el condenado es enviado a una de las galerías abandonadas de la mina y dejado allí (encadenado) por un espacio de tiempo indefinido. Ese espacio de tiempo depende del humor del capitán, y no es raro que se olvide del preso durante semanas o por completo. La permanencia en la oscuridad se convierte así en una tortura.
- Los bastonazos se aplican en caso de peleas entre presos, o ante casos de rebeldía leve (negarse a obedecer una orden indirecta de un capataz o soldado, o estropear una herramienta que se les haya sido asignada). Al condenado se le ata entonces de pies y manos a la pared exterior del cuartel, y ante toda la población penal se le da un número determinado de bastonazos en la espalda, piernas y nalgas (entre 5 y veinte bastonazos, que provocan 1d3+1 de daño cada uno). A veces el condenado muere a consecuencia de la paliza, siendo muy normal que termine con algunas costillas rotas.
- El fusilamiento se aplica en caso de intento de fuga (la famosa orden de disparar a matar) y para reprimir disturbios graves. Los heridos suelen ser rematados con un disparo en la sien.
- El aperreamiento es una vieja práctica de los conquistadores españoles, que don Azagra ha resucitado porque la encuentra divertida. Simplemente, el preso que haya realizado un delito de naturaleza grave (el asesinato de otro preso, ser descubierto mientras preparaba la fuga, insultar gravemente a un oficial) es arrojado a las perreras, donde los feroces perros del capitán literalmente lo devoran vivo.
- Los clavos son la máxima pena, y se aplican solamente en aquellos que osan agredir físicamente a alguno de los soldados. El preso recibe una soberana paliza, y medio muerto es arrastrado fuera del recinto, hasta el bosque. Allí se elige un árbol medianamente grueso y se le clava una mano al tronco, con cuatro o cinco clavos. Luego se le abandona, herido e indefenso, para que las bestias terminen con él.

Rutina de los soldados
Hay sesenta soldados de guarnición en Osario, divididos en dos pelotones de 30, cada uno de ellos al mando de un sargento. Ambos pelotones se alternan diariamente en sus funciones de vigilancia, y cuando uno está de servicio, el otro descansa, teniendo permiso para ir unas horas al cercano pueblo de Fresnillo (siempre por la tarde) a tomar Pulque y hacer correr a las mozas. Una vez a la semana (casi siempre los miércoles)

llega el carro de las provisiones, fuertemente escoltado por soldados de caballería, que traen comida y noticias y se llevan los lingotes de plata fabricados durante la semana. Aunque poco, la llegada semanal del carro ayuda a romper la monotonía y es esperada con impaciencia.

LEYENDAS Y AVENTURAS EN OSARIO

El ocio entre los presos es más bien escaso, y no suele estar bien visto que hablen entre ellos. No obstante, en las horas de comida, o al acostarse para dormir (si los capataces están de humor y no imponen silencio) los presos suelen contarse su vida, los rumores del exterior y algunas leyendas sobre el penal. Los PJs podrán enterarse de este modo de alguno de los rumores de la sección 1 (si se los perdieron), así como de algunos cotilleos más:

- Se dice que toda veta de plata está encantada por un fantasma, llamado el Espíritu de la Mina, que castiga a los que son demasiado avariciosos quemándoles los ojos con el resplandor de la plata.
- De cuando en cuando se oye a alguien rondar por las galerías abandonadas. Hay quien dice que es el espíritu de la mina, otros dicen que son las almas en pena de los esclavos muertos e insepultos que allí hay.
- Dicen que una galería del nivel 8 conduce a un lago subterráneo, y que en el fondo de sus aguas se encuentran las ruinas de un gran templo prehispano, poblado de riquezas. Otros dicen que es un palacio poblado de espíritus diabólicos.
- Hay quien jura que en cierta ocasión se encontró con un grupo de pájaros en una de las galerías, pájaros que desaparecieron sin dejar rastro. Si eso fuera cierto, significaría que hay otra salida aparte de la entrada normal de la mina.
- Se rumorea que los rebeldes de Márquez intentan llegar hasta la mina de El Osario, y que el gobierno ha dado la orden de sellarla antes que permitir que caiga en sus manos (con todos los penados dentro, si fuera preciso).
- Dicen que el capitán español está cada día más loco, y que ha empezado a encontrarle el gusto a la carne humana, la carne de los condenados que ya no pueden trabajar más y que él devora en compañía de sus perros...

Cada semana que los PJs pasen disfrutando de las comodidades de El Osario deberán superar un Fortaleza CD 15, y en caso de fallarla pierden 1 punto de Constitución, recuperable solamente con descanso absoluto y cuidados (cosas imposibles de conseguir en el penal). De llegar a 0 puntos caerán enfermos... siendo arrastrados hasta las perreras del español... Así que lo más fácil es que empiecen a pensar febrilmente en cómo escapar.

Sea cual sea el plan en el que piensen (y es de esperar que lleven uno a cabo) durante su estancia pueden sucederles una o varias de las siguientes incidencias. La elección de las mismas y su orden quedan enteramente a discreción del DJ:

- El Jaguar se fija en uno de los PJs (a ser posible, jovencito y atractivo). Si éste no hace caso a sus insinuaciones intentará violarlo por la noche, cuando esté encadenado a la pared, con la ayuda de unos cuantos capataces, que se encargarán de sujetar a su nuevo "novio".
- Dado que los PJs son en su mayor parte gringos, es más que probable que Jaguar y Zambo les cojan ojeriza. Putaditas varias que ellos y los demás capataces pueden hacer son: sumergirles la cabeza en las letrinas, darles una paliza, entregarles herramientas dañadas para que sufran castigos, empujarles para que se les caiga el cuenco de comida, etc.
- El montacargas está en bastante mal estado, ya que a menudo se sobrecarga en demasía. Un mal día las poleas podrían fallar, o un cable romperse...
- Igualmente, muchas de las nuevas galerías del nivel 20 están excavadas demasiado deprisa y han sido mal apuntaladas. Los que trabajan en ellas corren el peligro de quedar atrapados por un desprendimiento.

Si la vida está resultando muy dura para los PJs, pueden intentar acercarse a los indígenas en busca de algo de protección. Para ello tendrán que ganarse su respeto, quizá con una pelea o con cualquier demostración de valor.
Cuando bajan a la mina, los presos deben trabajar específicamente en la galería que se les indica, por lo que no pueden explorar la mina a su placer. No obstante, es posible que los PJs descubran un día una vieja escalera, actualmente en desuso, que les permita alcanzar otros niveles y explorarlos. El problema será cómo escamotear su ausencia ante el quisquilloso capataz de tumo.

EL ACCIDENTE
Osario está diseñado para ser una trampa mortal, y a pesar de que tiene sus grietas, es realmente difícil huir de el, quizá los PJs consigan encontrar la manera de escapar, a base de romperse los cuernos buscando el plan perfecto... o quizá no. Si han pasado como mínimo una o dos semanas y te queda claro que no van a poder huir... pues entonces (y sólo entonces) puedes hacerles jugar la siguiente parte de la aventura:

Una mañana, al designarse los trabajos, un PJ que pase una tirada de Atención CD 15 se da cuenta de que media docena de presos son llevados aparte por orden del mismísimo capitán Azagra, que se introduce con ellos (y con tres guardias armados), en el interior de la mina. Casi una hora después de ello, se desatan las puertas del infierno: varias cargas de dinamita, estratégicamente colocadas, hacen volar buena parte de la mina, atrapando a casi todos los presos que se hallen en su interior. De propina, el polvorín del cuartel también estalla "por casualidad" (si es que ahora llaman casualidad a una mecha de acción lenta). Los PJs deben superar un Reflejos CD 15 para no quedar atrapados por los desprendimientos, aunque en tal caso pueden intentar ser ayudados por sus compañeros (mediante sendas tiradas de Fuerza CD 15 para quitar los escombros). De una forma u otra, deberían poder aprovechar la confusión para huir: con tal desastre todo el mundo está demasiado aturdido para perseguirles. De hecho, esta es la opción que han tomado Tuzirno y buena parte de los indios supervivientes. Si el grupo queda atrapado por las ruinas, Y algún PJ hizo amiguetes entre los presos (Tuzirno, Opotón) serán rescatados por éstos. En caso contrario, será una "vieja amiga" la que les eche un cable... (ver Conclusión)

CONCLUSIÓN
Si de una forma u otra los PJs consiguen escapar, la situación del grupo no es demasiado halagüeña: Vestidos apenas con harapos, con grilletes en los tobillos, desnutridos y posiblemente heridos, los PJs necesitan con urgencia comida, ropas y armas, así como un herrero que les quite sus hierros. Y todo ello, así como caballos, sólo pueden conseguirlo en un lugar poblado, así que tarde o temprano se acercarán a Tres Hermanas, que es el único núcleo de población en las cercanías. Al acercarse a la población la encontrarán como desierta, abandonada. Una tirada de *Intuición* les hará darse cuenta de que sus sentidos les engañan, de que hay gente escondida... Claro que, para entonces, quizá sea demasiado tarde. Poco a poco irán saliendo de las sombras hombres armados, silenciosos, de rostro inexpresivo. Una tirada de *Ver* o *Descubrir* permitirá identificarlos como campesinos... Y campesinos armados en México solamente puede significar una cosa ¡Rebeldes!

Una cerilla chisporroteará, al ser frotada contra el rugoso marco de madera de una puerta, y aparece una mujer de mediana estatura, vestida con botas texanas, falda amplia y chaquetilla a lo charro con sombrero recto... y con las manos enguantadas de negro. Terminado de encender su cigarro de ponche, Sarita exhalará una fuerte calada, sonreirá con ironía y dirá: *Bienvenidos de nuevo, gringos.*

CAPÍTULO TERCERO – VIVA MÉXICO

INTRODUCCIÓN

Un suburbio en las afueras de Tres Hermanas, 15 de Septiembre de 1885. Desde su fuga de El Osario los PJs se encuentran a las órdenes de "La Chamuscada", en la actualidad Coronela del renacido ejército rebelde. Una coronela para un regimiento de cincuenta hombres, armado un poco de cualquier manera y bastante más acostumbrado a las emboscadas y golpes de mano que a batallas regulares. No es que la paga sea demasiado buena... pero a estas alturas los PJs deben haber generado suficiente inquina contra mexicanos imperialistas como para que ello no importe demasiado.

Políticamente las cosas van bastante bien para la causa: la noticia de que los militares de Díaz están perdiendo poder ha dado nuevas esperanzas a los partidarios de Márquez. Ambos bandos saben que una victoria más, un nuevo revés para las tropas imperiales, y Díaz deberá huir a Europa con el rabo entre las piernas.

Si los PJs se escaparon de El Osario por sus propios medios, habrán oído el rumor de que la mina-presidio voló por los aires, ya fuera por sabotaje o por accidente. Hubo pocos supervivientes, y entre ellos no se cuenta el oficial al mando, así que hay un cerdo menos en el mundo. Es posible que los PJs duden acerca de la versión oficial, en especial si se quedaron lo bastante en el penal para ver al español bajar personalmente a la mina con un grupo de penados. Pero de todos modos, no están las cosas para ir a investigar aquello. No con el país convertido en un polvorín y lleno de cortagargantas de ambos bandos.

LA ENCERRONA

Es casi medianoche, pero la fiesta no decae en la mugrienta pulquería donde se encuentran los PJs. Pese al mescal y pulque que hayan podido trasegar, no se encuentran allí para divertirse, sino para servir de escolta a Sarita, que tiene una entrevista con un mensajero rebelde.

La pulquería tiene dos pisos: Una planta baja donde se sirven las bebidas y un primer piso donde hay algunos cochambrosos reservados "para lo que pueda ser". Una bodega donde se guardan las bebidas y un patio trasero donde soltar la meadita y echar las papas completan el conjunto. Sarita se encuentra ya en una de las habitaciones, sentada

frente un vaso de tequila, mientras los PJs vigilan abajo.
Hacia medianoche, un tipo cubierto con un sarape negro entra en la pulquería, vacila en el umbral mirando nerviosamente a derecha e izquierda y finalmente se acerca hacia el grupo de gringos (los PJs) preguntándoles en español: "*¿Dónde está la fiesta, compadres?".* Es la contraseña. Los PJs tienen que responder: "*Su comadre le espera arriba, mano".* Claro que... si pasan una Prueba de Atención CD 15 se darán cuenta de que el tipo está muy nervioso. Quizá demasiado. Si superan por 5 la prueba, podrán darse cuenta de un par de cosas más: sus manos están cuidadas, no son manos de trabajador. Y sus pies calzan botas... botas militares. Un tipo muy extraño... para ser un rebelde.
Cualquier indirecta o insinuación que se le haga al tipo hará que éste pierda definitivamente los nervios y gritando un ¡Viva Díaz! desenfunde la escopeta que lleva oculta bajo su sarape. Será la señal para que empiecen a entrar por las dos puertas de la pulquería un par de docenas de soldados conservadores.
En caso de que el tipo pase el control de los PJs, será Sarita quien descubrirá al impostor, disparando sobre él el contenido del cañón de posta de su Pocket Derringer y gritando "*¡Mierda, es una trampa!".*
Los soldados sólo pueden entrar por las puertas dos en dos, así que si los PJs se concentran en dispararles pueden conseguir contenerles un momento. Además, los aterrorizados pelaos que se estaban emborrachando alegremente sin hacer daño a nadie intentan salir, lanzándose irracionalmente contra los soldados. En medio de la confusión, será relativamente fácil para los PJs subir las escaleras y reunirse con Sarita, que sacándose del interior de su cotona un par de cartuchos de dinamita los encenderá con el puro, arrojándoselos seguidamente al PJ que considere más capacitado, mientras le dice: "*Anda, invítela a fumar".* A continuación, abrirá la ventana y lanzará su látigo, sujetándolo a una de las vigas salientes del tejado, trepando por él sin más transiciones. Si los PJs quieren seguirla (mientras su compañero lanza el "regalito", esperemos que bajo las narices de los tipos que ya suben por la escalera) deberán pasar una tirada de *Atletismo CD 18* (con un bonus del 10% por la ayuda del látigo). El DJ debe lanzar 1d6: será el número de asaltos en que la maniobra tardará en ser descubierta: a partir de entonces, los soldados de la calle lanzarán 1d6 disparos por asalto contra la ventana (aunque se dispersarán si a alguno de los PJs se le "cae" el otro cartucho de dinamita).
Ya en el tejado, Sarita no se estará precisamente quieta, sino que cogerá carrerilla y saltará hacia el tejado del edificio siguiente. Para imitarla, los PJs deben superar un Salto de 4 metros (capacidad de salto + 15 cm por cada punto que superen un Atletismo CD 15). Deberán repetir el numerito tres veces más antes de ponerse a salvo. Durante todo el trayecto, serán el blanco constante de las balas de los soldados, que intentarán cazarles desde las calles e incluso perseguirles por los tejados. Por magia del cine, ninguna de estas balas alcanzará a los PJs (aunque procura silenciar este detalle, haciendo mucho ruido tras las pantallas, para mantener la emoción a tope)

EL RESCATE
Ya a salvo, "La Chamuscada" se desahogará lanzando durante cinco minutos seguidos una serie de palabras malsonantes que harían enrojecer incluso al más curtido de los vaqueros. Finalmente, ya más calmada, comentará pensativa: el mensajero tenía que llegar hoy y venir inmediatamente aquí. Y el contacto era de fiar… ¿Qué demonios ha pasado?
Lo que ha pasado es que el mensajero ha sido capturado, interrogado y torturado, y que finalmente ha cantado como un pajarito. Caso de que siga vivo, ahora deben estar llevándolo a toda prisa hacia el castillo de Perote, esa prisión inexpugnable conocida con el nombre de la torre de México, y que está situada en las afueras de El Salvador.
Puede que los PJs caigan en ello (en especial si en algún momento el DJ les ha hablado de Perote). En caso contrario será Sarita la que finalmente llegará a esa conclusión, conclusión confirmada por un par de preguntas a una anciana maestra que vive justo delante del cuartel de XXX, y que sirve a la causa nacional anotando cuidadosamente las entradas y salidas de los soldados: apenas una hora después de la media noche salió un carro penitenciario escoltado por diez soldados a caballo dirección a El Salvador. Con

toda seguridad, allí viaja el mensajero (y los PJs que hayan sido capturados en la encerrona, si hubo alguno). No hay tiempo para avisar al resto de los hombres del regimiento: Sarita y los PJs deben intentar el rescate solos, antes de que la comitiva llegue a Perote. Una vez allí, sería absolutamente imposible ningún tipo de rescate... y Sarita debe saber cuáles eran las instrucciones de sus superiores, o qué es todo lo que ha dicho el prisionero.
Alcanzar al carro y a su escolta supondrá emprender la persecución y reducir las 4 distancias que les separan. No obstante, un asalto frontal puede ser tácticamente peligroso. Los PJs deberían idear un plan menos épico... pero más seguro, que puede abarcar desde organizar una emboscada en algún paraje un poco angosto hasta asaltar una de las postas de cambio de caballos que hay en el camino, para esperar tranquilamente a que lleguen. En ambos casos, eso supondrá no solamente alcanzar al grupo sino adelantarlo, y por tanto, dejar atrás dos distancias al carro. Caso de que intenten tomar un atajo (cosa muy razonable, por otra parte) deberán pasar una tirada de *Supervivencia (llanuras) CD 18 para orientarse y* no perder un tiempo precioso.

LA MISIÓN
Caso de que el rescate tenga éxito (y es de suponer que así sea) Sarita y los PJs sacarán del interior del carruaje a una piltrafa que antes fuera un hombre y un patriota. Los torturadores se han ensañado con él, y es evidente que les ha dicho todo lo que sabía. Y así se lo confesará llorando a Sarita. Las órdenes que traía para ella eran que debía dirigirse hacia Las Rocas, haciendo todo el daño posible para mantener así ocupado al ejército del general Bernal y forzarlo a ir al norte, y evitar así que acuda en socorro de la ciudad de Herradura. Pues Márquez ha conseguido reunir un ejército lo bastante fuerte como para intentar la toma de Herradura, hecho de armas que intentará el 20 de Septiembre y que supondría la puntilla definitiva del régimen imperial. Pero ahora Bernal ya debe haber recibido la noticia, así como las órdenes de partir para reforzar la ciudad. Y tiene bajo su mando a más de 4.000 hombres.
Sarita tiene 50, y poco es lo que puede hacer. Apenas nada: solamente enviar un mensajero con las últimas novedades a sus jefes... e intentar detener la columna de Bernal, o al menos retrasar su avance el tiempo suficiente para que pueda reunir una fuerza con que hacerles frente.
Sarita no hablará durante largo rato, fumando a grandes caladas uno de sus apestosos cigarros. Finalmente se arrodillará sobre la tierra y con la punta de su cuchillo trazará un tosco mapa de la zona. Su plan (si puede llamarse así) es muy sencillo: es de suponer que Bernal avanzará hacia Herradura por el camino más corto, y ese camino pasa por las colinas de El Yermo. Sarita se reunirá con sus hombres y avanzará al encuentro de la columna militar, realizando acciones de hostigamiento para retrasar su avance.
Mientras tanto los PJs deben dirigirse hacia el valle de Tierra Blanca, a casi una jornada de camino, donde hay un pequeño arsenal del ejército. Los PJs deberán robar de él todo el explosivo que se puedan llevar y transportar con cierta rapidez. El explosivo deberá ser usado para volar el puente del Río Luna antes de que lo atraviesen Bernal y sus hombres. Esto obligará a los franceses a tomar un camino más largo, dando un rodeo por el sur, y dará algo más de tiempo a Márquez. Si alguno de los PJs ha quedado herido de cierta gravedad durante la aventura de la pulquería o del asalto al carro penitenciario, se quedará junto a Sarita, quien piensa (con cierta razón) que este tipo de misiones es para hombres al cien por cien de sus capacidades.

TIERRA BLANCA
El viaje hasta Tierra Blanca no supondrá más penuria que una jamada de dura cabalgada bajo un sol de infierno. Las tropas de Díaz se han ensañado especialmente en la zona; por doquier se ven aldeas quemadas y cuerpos de ahorcados colgando de los árboles. Pero también, aquí y allá, se ven en algunos muros mensajes escritos apresuradamente con pintura, o grabados a punta de machete en los árboles: Viva México, y Viva Márquez. Los militares aseguran que no están haciendo la guerra al pueblo de México, sino a los rebeldes. Se equivocan.

El Arsenal es una vieja misión convertida ahora en fortín. Se encuentra en lo alto de una colina, y está defendido por cerca de un centenar de soldados. Cerca de la colina está la aldea de Tierra Blanca, y es bastante probable que allí se dirijan los PJs para inspeccionar un poco el terreno. En la plaza mayor están los edificios principales de la comunidad: la iglesia, la pulquería, y una vieja mansión colonial que hace las veces de cuartel para la docena escasa de soldados mexicanos imperialistas que patrullan por la comarca.
La pulquería está regentada por una vieja india Otonú, y aunque es un local bastante mugriento el pulque es fresco, no tiene demasiadas moscas y los guisos de la vieja son realmente deliciosos. Como es habitual, la pulquería es el centro de vida social del pueblo, y si los PJs hablan español, saben hacerse simpáticos (Diplomacia CD 15*)* y tienen buen oído para escuchar conversaciones propias y ajenas (Atención CD 18*),* podrán enterarse de un buen número de informaciones interesantes:
- Los aldeanos tienen la obligación de proporcionar víveres a los soldados, aún a costa de pasar ellos hambre.
- En la comarca hay pocas diversiones. Por ello, cuando los militares bajan a la aldea suelen emborracharse y cometer luego todo tipo de tropelías, ante la indiferencia de Ramírez, el jefe del puesto. Las muchachas bonitas (y las que no lo son tanto) hace tiempo que tienen la costumbre de esconderse al ver aparecer una casaca azul.
- En varias ocasiones una comisión de vecinos han presentado una queja formal al comandante del puesto, el Teniente Francisco Hernández, un mestizo que suele reírse de ellos a carcajadas, excepto la última vez, en que agotaron su paciencia y los hizo azotar a todos.
- En resumidas cuentas, con la única excepción de Ramírez y sus hombres, nadie en el pueblo quiere ningún bien a los militares, y todos estarían mucho más tranquilos si desaparecieran. Si los PJs se identifican como rebeldes despertarán en el acto la simpatía de todos.

Mientras los PJs están en la pulquería media docena de militares entrarán en el local, riendo y gritando, y pedirán tequila a gritos. Mirarán con cierta curiosidad (no exenta de desconfianza) a los PJs, pero si éstos no se muestran agresivos los dejarán en paz. Evidentemente, la llegada de los militares cortará cualquier confidencia que los del lugar pudieran hacer, y poco a poco los aldeanos se irán marchando del local. Por otra parte, una pelea con los militares les abrirá muchas puertas en el pueblo, aunque anteriormente hubieran fallado las tiradas de Diplomacia*.*
Los PJs también pueden encontrar un aliado en la figura del anciano sacerdote Padraic Calhoun, un irlandés que por azares del destino ha terminado al frente de esta pequeña comunidad. El gigantesco sacerdote hace ya tiempo que hubiera cargado él solo contra el fortín si tuviera cuarenta años menos y si su criada, Maria (hija de su anterior criada, también llamada Maria) no le hubiera escondido su viejo fusil. Si los PJs le convencen de sus buenas intenciones (apenas matar unas cuantas docenas de militares, robarles explosivos y largarse para matar más militares) les apoyará de manera incondicional.

CONTRA EL EJÉRCITO OPRESOR
Con la complicidad de los aldeanos o sin ella, los PJs deberán conseguir esos explosivos... y pronto. Realizar alguna maniobra de distracción (como por ejemplo, incendiar el pueblo o asaltar el puesto de soldados) servirá solamente para alertar a los militares, que no obstante no bajarán al pueblo. Tienen órdenes expresas de no intervención. Su misión es defender el arsenal, no la comarca. Así que los PJs tendrán que optar por entrar dentro.
Un asalto frontal, aunque se cuente con la complicidad de los aldeanos de Tierra Blanca (poco aguerridos y mal armados), tiene muchas posibilidades de terminar en desastre: los militares están bien entrenados y pertrechados. Podrían resistir el asalto de fuerzas muy superiores. De todos modos, podría ayudar el que uno o varios de los PJs se introdujeran en el recinto y abrieran la puerta...
Hay tres formas para entrar más o menos discretamente en el fortín:

- Escalar los muros que rodean la antigua misión durante la noche. Posible, pero muy arriesgado. La vigilancia está bien organizada, y los centinelas saben los castigos a los que se exponen si descuidaran su obligación...
- Disfrazarse con los uniformes de militares que hallan bajado al pueblo. También es posible, pero los PJs serán descubiertos al abrirse la puerta, con suerte unos minutos más tarde. Es una guarnición de un centenar escaso de hombres, y se conocen todos.
- La tercera posibilidad es quizá la más viable de todas, pero depende de la buena voluntad del padre Calhoum (y más concretamente, de lo bien que le caigan los PJs) el que éstos puedan realizarla. Y es que, desde tiempos de los conquistadores, hay un pasadizo secreto que une los sótanos de la Iglesia con los de la vieja Misión (hoy fortín). Hace un centenar de años que no se usa, y de hecho la entrada está tapada con ladrillos de adobe desde hace tiempo, pero por lo que Calhoum sabe, el pasillo aún no se ha derrumbado...

Bueno, eso no es del todo cierto, el pasadizo tiene un derrumbe parcial recorridos algunos cientos de metros, pero diez minutos de trabajo pueden hacer un agujero suficientemente grande para arrastrarse hasta el otro lado de los escombros.

El pasadizo termina, como era de esperar, en otra pared de adobe. Echarla abajo (esperemos que de forma poco ruidosa) conducirá a los PJs a la despensa de la guarnición. Desde allí pueden elegir entre avanzar discretamente hasta el polvorín, coger los explosivos y regresar por el mismo camino; optar por una línea de acción más dura y abrirse paso a tiros, quizá sorprendiendo a los franceses en sus camas (con la complicidad de la gente del pueblo o sin ella); o incluso preparar algo de matarratas, echárselo a la comida (para condimentarla) y volver al fortín al día siguiente, a ser posible unas horas después de servido el rancho.

UN PUENTE SOBRE RÍO LUNA

De una forma u otra, de ir todo bien, debería terminar con los PJs galopando rumbo a Río Luna llevando consigo un par de caballos cargaditos de dinamita. El Río Luna es una corriente traicionera y tumultuosa que se agita furiosa encajonada, en buena parte de su recorrido entre paredes de piedra casi inaccesibles. La ruta entre Tres Hermanas y Las Rocas lo cruza gracias a un puente de madera, bastante grande, construido hace un par de años por los militares para facilitar las comunicaciones entre ambos pueblos. Milagrosamente no ha sido destruido todavía, en pana gracias a que se necesita cierta

cantidad de explosivos para ello, y en parte debido a que está vigilado por un pelotón de doce soldados, que viven en una casita de adobe al lado del puente. Para trabajar con cierta tranquilidad, los PJs deberán encargarse primero de los soldados. A estas alturas, ello no debería representar demasiadas dificultades.
Los PJs deberán pasar una tirada de Artesanía (Química) CD 15 para preparar correctamente la dinamita y las mechas, a si como otra de Saber (Arquitectura) CD 15 para colocar las cargas en los puntos clave de la construcción. Para ello, deberán descolgarse con cuerdas *del* puente para asegurarlas en los lugares precisos (quizá una tirada de Atletismo CD 18 no estuviera fuera de lugar). Daría algo de emoción al asunto el qua la vanguardia de la columna de Bernal hiciera su aparición justo en ese momento, con todo el chiringuito montado a medias. Terminar de colocar los explosivos y las mechas, colgando en el vacío sobre unas aguas turbulentas, y en mitad de un tiroteo, puede ser algo que ningún PJ (ni su jugador) olvidará fácilmente. Por cierto, un consejo... a última hora, si las mechas fallan (por una mala tirada de *Artesanía,* por ejemplo) siempre se puede hacer saltar las cargas a tiros. De nada.
Si todo sale como es debido el puente quedará hecho astillas, la columna militar se quedará con un palmo de narices y los PJs (posiblemente hechos polvo), se retirarán con Sarita y lo que queda de sus hombres. Los rebeldes han estado bastante ocupados: aparte de organizar diversas emboscadas, (simulando siempre ser más numerosos de lo que eran, por supuesto) han asaltado dos veces el campamento militar, dispersando en ambas ocasiones a los caballos y creando la mayor confusión posible.
Sarita mirará a los PJs, luego a las ruinas del puente y por último a la columna militar que se repliega. Por último gritará un "*Bueno, no estuvo tan mal...",* antes de empezar a gritar: "*¡Pero muévanse ya, gandules! ¡O quieren que les haga la camita y les traiga la cena a la cama?"* Si alguno le pregunta qué demonios pasa ahora le contestará con impaciencia que esto retrasa, pero no frena en absoluto a Bernal. Simplemente, volverá sobre sus pasos y cogerá el camino más largo, el que pasa por las últimas estribaciones del Yermo.

Deberán pararle de nuevo en el desfiladero que escoja para pasar.

EL ESCORPIÓN

Incluyendo a los PJs, a Sarita le quedan ahora 36 hombres aptos. Así que si algún miembro del grupo le insinúa que con tan pocos hombres no le va a poder hacer a los militares ni cosquillas, se ganará una mirada asesina por parte de su jefa, un suspiro de resignación y la confesión de que ya lo sabe: no obstante, espera contactar en Las Rocas con un general rebelde, que tiene un ejército de un par de cientos de hombres. Se hace llamar Escorpión, y si consigue contactar con él, Bernal y sus hombres nunca llegarán a Herradura.
Si el PJ en cuestión pasa una tirada de Atención CD 18, se dará cuenta de que Sarita preferiría acostarse con un puma rabioso antes que tener el más mínimo contacto con

ese general.
Si los PJs interrogan a los hombres de la columna acerca del tipo en cuestión, deberán hacer una tirada de *Recabar Información o Diplomacia CD 20* para que alguien con ganas de chismorrear les diga que, según se dice, Escorpión y Sarita fueron hace tiempo amantes... El Escorpión ha sido durante años el jefe de un nutrido ejército de bandidos, y las continuas guerras civiles que han asolado el país le han hecho prosperar, sirviendo a uno u otro bando según su conveniencia. Es por ello que, a la mayor parte de los rebeldes de Sarita no les hace demasiada gracia entrar en tratos con ese tipo. Son dolorosamente conscientes de que es muy capaz de entregarlos a los militares si piensa que puede sacar provecho de ello.
Sarita dejará a sus hombres descansando en las montañas, y junto a (una vez más) los PJs se dirigirá a un pequeño poblado zapoteca perdido en las colinas del Yermo. Si los PJs le preguntan cómo se llama les dirá Acatlán, sin más, y sin contestar otras preguntas. Acatlán es uno de los lugares más miserables que los PJs hayan visto jamás, y las casas de adobe están tan estropeadas que parecen a punto de derrumbarse. Aparte de algunos niños semidesnudos y un par de pelaos, las calles (si se puede llamar así a los espacios entre edificios) están desiertas. Sin vacilar, Sarita se dirigirá a una casa, quizá un poco más grande, quizá un poco más cuidada que las demás. Allí encontrarán una mujer muy anciana, pequeña y consumida, que está en un horno de piedra preparando unas gorditas de maíz. Sarita la saludará respetuosamente, llamándola abuela. La anciana le contestará con un español muy curioso, marcado por un acento casi musical que los PJs no podrán definir. Por cierto, la llamará Sara, y le hablará como si fuera su hija.
Hará sentar al grupo alrededor de su mesa, y les ofrecerá las gorditas rellenas de tomates, frijoles y huevo. Para beber, les ofrecerá un mescal casero buenísimo... y fuertísimo, que provocará un fuerte acceso de tos a todo PJ que lo cate y no pase una Prueba de Fortaleza 15. Sarita y la Abuela, mientras tanto, se lo beberán a grandes tragos. Sarita ofrecerá a la india uno de sus apestosos cigarros de ponche, y la anciana se lo fumará con gran deleite.
Por último, la jefa de los PJs expondrá a la "Abuela" que necesita verse con el Escorpión. La anciana india se levantará bruscamente de la mesa, como si la hubiesen ofendido, y se podrá a hacer sus cosas ignorando a sus visitantes. Con la cabeza gacha, Sarita hará salir a los PJs, y les dirá que se acomoden en un establo cercano, donde ya dejaran los caballos.
Aquella noche, Sarita afirmará que no es necesario hacer guardias. Están en lugar seguro. No obstante, revisará cuidadosamente todas sus armas antes de acostarse. Aquellos PJs que pasen una tirada de Atención CD 20 se darán cuenta de que esconde un cuchillo en la caña de su bota izquierda.

LA ENTREVISTA
Poco después de medianoche el grupo será despertado bruscamente por cerca de una docena de mexicanos, armados con fusiles y machetes. Los manda un hombre de cierta edad, que saludará a Sarita con cierta familiaridad, llamándola señora. Sarita le sonreirá y le dará un beso en la mejilla, llamándole Pancho.
Los mexicanos los guiarán durante varias horas, internándose más y más por las colinas, atravesando en algunas ocasiones pasos tan escarpados que los caballos tendrán dificultades en atravesarlos (podría ser de rigor una tirada de Montar CD 15). Un PJ que supere un Supervivencia CD 15 se dará cuenta de que están dando círculos, con el fin de desorientarlos.
Por fin, el grupo llegará a un profundo valle rocoso. Una tirada de *Saber (Ciencias) CD 20* hará darse cuenta que está formado por el antiguo cráter de un pequeño volcán. Dentro hay varios edificios de adobe, algunos muros de fortificación y auténticas montañas de basura. Los PJs acaban de llegar al cuartel general del Escorpión. Pronto serán rodeados por los hombres de éste, que exigirán al grupo que entregue sus armas. Serán inflexibles en este punto, y tendrán "los argumentos" en la mano y a punto de disparar. Pero tampoco cachearán con excesivo rigor al grupo, por lo que siempre será posible esconder un revolver de pequeño calibre o un cuchillo...

Evidentemente, el Escorpión es poca cosa más que un bandido con buena fortuna. Las guerras civiles lo han engordado, como engordaron a los zopilotes, ahítos de carroña. Una serie de golpes de mano afortunados y cierta habilidad para cambiar de bando en el momento oportuno acrecentaron su fama y prestigio. Ahora, desde su refugio en las montañas, y con casi doscientos hombres a su mando, puede permitirse el lujo de atacar las columnas de suministros de Díaz, y literalmente nada en la abundancia. Se puede decir que la guerra es para él un buen negocio. Claro que asaltar convoyes es una cosa, y emboscar un ejército (cómo pretende Sarita) otra muy diferente...
El tal Escorpión es un hombre gordo y grasiento, de cortas barbas rizadas, mediana edad y rostro colorado. Recibirá al grupo sentado en una butaca, como si fuera un trono, rodeado de una veintena de sus hombres, todos bien despiertos pese a que es noche cerrada. Sentada a sus pies y abrazada a una de sus piernas hay una mexicana morena y de ojos negros, que mirará con curiosidad a los PJs y con franco rencor a Sarita, quien le devuelve una mirada aún más cargada de veneno.
El bandido saludará a Sarita con grandes exclamaciones de alegría, levantándose torpemente y abrazándola como si de un oso gris se tratara. Sarita apenas sonreirá, aunque será cortés con él. Invitará a todo el grupo a beber, haciendo traer para la ocasión algunas botellas de tequila.
Sarita empezará a explicarle lo que quiere de él, llamándole Pedro. Mientras tanto la morena empezará a acariciar y a besar al gigante, a todas luces intentando distraer su atención. El Escorpión se concentrará en su botella de tequila, ignorando a ambas mujeres. Por fin levantará la mirada, sonreirá mostrando un montón de dientes podridos y lanzará un guiño de complicidad a los PJs, preguntándoles si ya se la han tirado. Ante la estupefacción del grupo, les explicará que la conoció hace años en un burdel de Herradura. Ya entonces era una real hembra. Tenía tanta hambre de macho, que los despachaba de dos en dos y aún de tres en tres. Pálida de rabia, Sarita empezará a insultarle, llamándole Güevón, Concha tu madre y Lepero mierda, así como mal patriota. Su acceso de ira solamente provocará un nuevo acceso de risa en el bandido, pero cuando Sarita haga un gesto para echar mano al revólver (que ya no lleva en la funda) los hombres del Escorpión reaccionarán con rapidez, apuntando con sus armas a Sarita y a los PJs.
El Escorpión se levantará torpemente, y con un dedo bastante sucio acariciará levemente la mejilla de Sarita, que apartará bruscamente la cara. Luego chasqueara la lengua, sacudiendo la cabeza y dirá *"Tst, tst, Sarita. Tendrías que haberte quedado con tu Pedrito. Te enseñé a disparar y a manejar el látigo... ¡Y me lo pagaste marchándote lejos! ¿Aún te duele que te hiciera traer de vuelta para castigarte? Veo que no, porque aún escondes las manos. ¡Aún tuviste suerte que no hice caso a Pepita, que quería que te cortara las tetas! Pero pensé que eran tan bonitas que seria una lástima...".*
El Escorpión lanzará una carcajada, coreado por la morena (Pepita) y los hombres del bandido, que no por ello dejarán de apuntar al grupo. Sarita apretará los puños hasta que los nudillos se le pongan blancos, y respecto a los PJs... Poca cosa es lo que pueden hacer, excepto tragar saliva, o quizá sudar. Un discursito patriótico (Diplomacia CD 20*)* podría estar bien, pero quizá un poco fuera de lugar, dadas las circunstancias...

LA APUESTA

Por fin, el Escorpión se pondrá medianamente serio y dirá: *"Bueno Sarita, ya has hablado y no me has convencido ¿y ahora qué hacemos? ¿Jugamos a los gallos?".* Estas palabras iluminarán el semblante de Sarita, que contestará rápidamente: *"Está bien, Pedrito ¿aceptas una apuesta? Si uno de los míos te gana a un pulso, me ayudas a dar por el culo a los militares. Si ganas tú... me tendrás".*
Pepita se lanzará en el acto a los brazos del Escorpión, diciéndole con voz chillona que no haga caso de lo que dice esa concha. El bandido la apartará de un manotazo, beberá un trago de tequila y se pasará la lengua por los labios, sin dejar de mirar a Sarita, que tranquilamente le aguantará la mirada. Finalmente señalará al PJ de Fuerza más baja y dirá: Trato hecho, Sarita ¡Pero será con éste!
Los hombres del Escorpión traerán una mesa de madera y un par de bancos. Los dos adversarios se colocarán frente a frente, se cogerán las manos y se las atarán con una

tira de cuero, para que ninguno de los dos se escape. A continuación traerán con bastantes precauciones dos cuencos de barro, en cada uno de los cuales hay un escorpión. Dejarán los cuencos a cada extremo de la mesa, de manera que aquél que pierda sea picado irremediablemente por el bicho de su lado. Con una amplia sonrisa, el bandido le explicará al PJ *"¡Ahora ya sabes por qué me llaman el Escorpión!".*
Antes del pulso, los dos contendientes se miran a los ojos, en una prueba enfrentada de Intimidar. El que gane, obtiene un +4 en los dos primeros asaltos del pulso. Para simular el pulso ambos contendientes deberán hacer una Prueba enfrentada de Fuerza. Cada Éxito acerca al ganador a la victoria, teniendo que sumar 3 para ganar, pero al perder su rival recupera una posición. A su vez, un personaje puede aguantar el pulso un número igual a su Puntuación de Constitución antes de quedar fatigado. El DJ hará bien describiendo la escena dramáticamente, explicando como los brazos se inclinan a cada tirada, las gotas de sudor y las muecas de los contendientes.
Si gana el PJ, el Escorpión enmudecerá, mirándose estúpidamente la picadura y palideciendo intensamente. Seguidamente romperá a llorar como un niño. Sus hombres lo mirarán con desprecio, y lo abandonarán, siguiendo a Sarita al encuentro contra los militares. Por cierto, la jefa se colgará a la primera ocasión que tenga del brazo del PJ en cuestión, le dirá ¡Muchas gracias! y le dará (¡Ella a él!) el mayor beso de tornillo que nunca le hayan dado al PJ en cuestión.
En caso de que el Escorpión gane, el idem picará al PJ. Este deberá superar un Fortaleza CD 20. Caso de fallar se le deberán administrar en el acto un Medicina CD 20 con éxito (hacer torniquete, extraer veneno chupándolo, cauterizar herida con pólvora, etc) para evitar que muera entre grandes dolores en 3 horas. De no morir, el PJ quedará muy débil durante varios días, precisando guardar cama y atención médica regular.
El Escorpión se dará una palmada en la rodilla, soltando una risotada y diciendo "*¡Ven a mí, cariñito!".* Para su sorpresa, Sarita se pondrá ante él en la mesa, cogiéndole la mano cómo para un nuevo pulso y diciendo suavemente: *"Ahora yo, corazón".*
El bandido fruncirá el ceño, primero con enojo y luego con sorpresa. Y es que, si un PJ mira disimuladamente debajo de la mesa, verá como Sarita se ha sacado el cuchillo de la bota, y lo ha colocado en la entrepierna del bandido. Entre dientes, Sarita continuará: "*Si tus bichos me pican te corto los huevos, y si te pican a ti, mueres. Pase lo que pase pierdes. Y eso quiere decir que gano yo".* Tras unos instantes de tensión, el Escorpión se derrumbará de la misma manera que en el caso anterior, provocando idénticos resultados (desprecio de sus hombres y deserción en masa, siguiendo a Sarita). Esta se levantará lentamente de la mesa, se encarará a Pepita, que la mira confusa, sin saber qué hacer, y la tumbará de un potente derechazo, mientras masculla entre dientes algo así cómo: "*¡Mala puta!*" Luego se interesará por la salud del PJ herido.

CONCLUSIÓN
El DJ puede representar la batalla en el desfiladero contra los militares o no (incluso, si quiere, puede aplicar las reglas de batalla). A pesar de los refuerzos, es difícil que los rebeldes aniquilen a los militares, pero pueden hacerles sufrir suficientes bajas o, como mínimo, retrasar su marcha lo suficiente como para que Márquez gane la batallas de Miahuatlán (en la que organizó el cerco) y la de la Carbonera (en la que destrozó la columna de socorro). Herradura caerá antes de fin de año, y a mediados de Marzo de 1886 los últimos militares huyen. La suerte del régimen está echada. Sarita y sus hombres recibirán la orden de dirigirse hacia la plaza fuerte de Querétaro... Pero eso, es otra historia.

CAPÍTULO CUARTO – PLATA DE SANGRE

Ciudad de Herradura, 15 de Noviembre de 1885. Los PJs y Sarita se encuentran sentados en la desvencijada mesa de la terraza de un café (sí, sí, al estilo europeo, no una pulquería) de la Avenida de la Constitución, dando cuenta de un par de botellas de coñac auténtico y de media caja de puros habanos que los militares han dejado tras de sí. Entre grandes muestras de alegría popular, el desvencijado carruaje negro de Márquez ha entrado por fin en la ciudad. Sarita, con cierta perspectiva política, les explicará que es evidente: acabada la guerra, el general Díaz huyó a Europa, ya que es uno de los hombres más odiados en México.
Apurando su parte del coñac, se levantará, diciendo que la guerra ha terminado, y que hay mucho por hacer. Deseará suerte a los PJs, por lo que es fácil que el grupo se dé cuenta que acaba de ser licenciado del ejército rebelde. Y fumando su puro, las manos en los bolsillos, Sarita desaparecerá entre la multitud que festeja la victoria, y saldrá de la vida de los PJs, quizá para siempre.
Por cierto, si alguno de los PJs le recuerda a Sarita que la causa rebelde les debe dinero... su ex-jefa procurará cambiar de tema, y si no tiene más remedio se excusará diciendo que, de momento, el gobierno de la república anda algo escaso de fondos... Si alguno de los PJs quiere vender sus servicios cómo asesor militar, oficial o soldado limpia-letrinas, Sarita le dirá tristemente que Márquez piensa reducir en un tercio el ejército de México...

VIVA MÁRQUEZ, VIVA MÉXICO
Posiblemente esas noticias dejarán a los PJs de un humor de perros, tanto más cuanto sus economías no deben estar precisamente demasiado boyantes. Por suerte, no tienen que preocuparse de alojamiento: el ejército de Márquez ha requisado las mansiones de los conservadores más destacados, y ha acuartelado en ellas a sus tropas. Hasta que no se les haga entregar las armas y dispersarse, los PJs tienen techo y comida (de rancho) gratis.
Por otro lado, hoy es fiesta grande en la ciudad, todo el mundo ríe, baila y bebe en calles y plazas, y los PJs (o algunos de ellos) pueden terminar pensando que las penas, con tequila, son menos. Tanto más cuando es difícil que nadie se atreva a cobrarles algo a unos "héroes de la patria" como son los PJs.
Lo que ya es algo más fácil es que los PJs se separen en pequeños grupos, momento ideal para que el DJ les hiciera vivir alguna de las siguientes "incidencias". Sería interesante que no se repitieran:

- Una mujer bastante atractiva se colgará del brazo del PJ que parezca estar más borracho e intentará llevarlo aparte, a un lugar tranquilo donde poder pasar un ratito a solas. La muy concha es en realidad un gancho para atraer incautos, y en el callejón esperan un par de tipos fornidos para darle una paliza al tonto de tumo y robarle lo que lleve... Si el tonto se resiste no tendrán inconveniente en darte un par de cuchilladas de propina.
- Un zambo gigantesco (y totalmente borracho) agarrará al PJ más cercano por la camisa diciéndole furioso: ¿por qué me has llamado peno, gringo de mierda? Tras ellos, un grupito de mexicanos se está desternillando de risa (ya que son ellos los que han engañado al negro borracho). El PJ deberá arreglar sus problemas a golpe de gatillo, de puño... o pasando una tirada de *Diplomacia CD 20.*
- En una pulquería se ofrecen a pagar 500 pesos al que sea capaz de tumbar bebiendo a Panchito. Un retrasado mental de casi 2 metros, que se encarga de limpiar las mesas y sacar por la ventana a los borrachos alborotadores y morosos. Si alguno de los PJs se anima a desafiarle, las apuestas estarán 3 a 1 contra él. Pedrito tiene un Bebedor 4. Cuando uno de los participantes se emborrache se derrumbará inconsciente, y la competición habrá terminado. Por cierto, en caso de perder, el PJ tendrá que abonar lo consumido... por él y por Panchito.

- En cualquier momento, un PJ puede empujar a un charro especialmente irascible, que se gire golpeando al que tenga más cerca... ¡Y organizando UNA BUENA PELEA! Si alguno de los PJs tiene ganas de darle gusto a los nudillos, es su oportunidad...
- Un PJ más o menos atractivo y ágil con los pies, puede ponerse a bailar en cualquier momento con esa chica descalza y provocativa que te derrite con la mirada y que está improvisando ese baile tan sensual encima de la mesa... el tierno idilio terminará cuando llegue el celoso de su marido.
- Dos tipos borrachos están discutiendo. En un momento determinado uno de ellos sacará su revólver y le pegará un tiro a bocajarro al otro. Ante la sorpresa de todos, dirá que ese tipo era un mal nacido y un cabrón, ya que le dijo que él no tenía huevos de pegarse un tiro. A continuación... ¡Se volará la tapa de los sesos! Si a alguno de los PJs se le escapa un comentario tipo ese tío era idiota o ¡vaya primo, mira que matarse por una chorrada así! los mexicanos que estén a su alrededor lo mirarán con franca hostilidad, diciéndole que ese tío lo que era un mexicano con un par de huevos, gringo... antes de apalear al pobre PJ.

FANTASMAS

Cuando los PJs empiecen a estar hartos de fiestecita, un andrajoso pelao (Derribar +4) chocará bruscamente con uno de ellos, con la posibilidad de tirarlo al suelo. Mascullará una excusa e intentará seguir su camino. El motivo de su precipitación es evidente: lo siguen varios tipos bastante recios y con cara de pocos amigos. Si alguno de los PJs supera un Atención CD 18, se dará cuenta de que el tipo ha hablado con acento francés. Si alguno pasa otra de Atención CD 20 distinguirá detrás de los matones a un tipo que parece darles órdenes y al que de fijarse un poco más identificarán como a don Esteban Merino, ese tipo bajito y de gafas de culo de vaso al que había que mendigar un puesto de favor en el nido de ratas que era El Osario. Ha cambiado su uniforme de soldado conservador por un elegante traje de señorito occidental (bombín incluido), pero por lo demás sigue teniendo la misma cara de mal nacido. De fijarse un poco más en el lepero se darán cuenta que no es otro que Jean-jacques Crosteaux, el ingeniero francés que dirigía la explotación de El Osario. Si los PJs no pasan ninguna de las dos tiradas, el DJ puede hacer que algún personaje con la dote Intuición tenga un mal presentimiento (y si supera un Voluntad CD 15) e identifique a perseguidor y perseguido, con el fin de que se animen a ir tras ellos.
En caso de enfrentamiento directo, Merino escurrirá el bulto, perdiéndose entre la multitud que invade las calles y dejando que sus matones se entiendan (revólver y cuchillo en mano) con los PJs. Respecto a Crosteaux, caerá jadeando a un rincón, sin fuerzas para moverse más.
Si los PJs pasan de todos los matones y Merino alcanzarán a Crosteaux en un callejón cercano, le darán patadas en todo el cuerpo, le romperán algunas costillas, le harán hablar lo que sepa sobre la plata y finalmente le pegarán un tiro en la cabeza. Y si a pesar de todo los PJs siguen pasando de todo... el parchís a seis sigue siendo toda una opción.

LA PLATA DEL OSARIO

Jean tiene las ropas sucias y harapientas. Su aliento apesta a alcohol y hace bastante tiempo que no se ha dado un baño. Además, su encuentro con los matones de Merino le ha supuesto una cuchillada de muy mal aspecto en el costado, de la que se resiente bastante.
No reconocerá a los PJs, pero les suplicará que lo ayuden, afirmando que, si lo hacen, los hará ricos. Una prueba de *Medicina CD 15* revelará que es poco lo que pueden hacer por él. Se está muriendo lentamente y delira. Si alguno de los PJs le da un poco de cuerda y tiene la paciencia de estar con él toda la noche, Jean le contará más o menos toda su vida, en especial el tiempo vivido en El Osario, dónde hace años era ingeniero de la mina-penal. En complicidad con el capitán de los guardas y con el secretario encargado de la administración, empezaron a apartar unos pocos lingotes de plata de cada envío, lingotes que el secretario se preocupaba en no anotar. Así consiguieron acumular cincuenta y dos lingotes (2.600.000 pesos, más de un cuarto de millón de

dólares!), que guardaban en un ramal abandonado de la mina. Cuando la situación política empezó a empeorar para los partidarios del general Días, el capitán y él decidieron huir con la plata. Hicieron que varios penados cargaran los lingotes en una carreta, asesinándolos después junto a los soldados que los custodiaban. Cubrieron su fuga volando la mina y huyendo por una salida de la galería 3 que solamente él conocía. Llevaban la plata en un carromato tirado por un par de mulas, y pretendían cruzar la región llamada Mala Hierba hasta el pueblo de Puerto Viejo, desde donde cruzar la frontera y huir a EEUU. Durante el viaje a Jean se le hizo evidente que El Español pretendía eliminarlo para quedarse él solo con todo el botín. Así que en un descuido le cortó un tendón a una de las mulas, huyendo a lomos de la otra. Pero el Español alcanzó a tirotearle, dejándolo malherido. La mula lo llevó hasta donde había agua, a una misión donde unos religiosos lo cuidaron. Cuando pudo ponerse en pie se fue, ansioso por volver a por la plata, pues sabía que el Español no habría podido cargar con ella. Pero las circunstancias políticas le impidieron acercarse de nuevo a la zona. Además, la mala vida le hizo enfermar, y se aficionó a beber bastante. Para colmo de males, en Herradura se tropezó con Esteban Merino, uno de sus antiguos "socios" (al que dejó en la estacada cuando lo de la mina) que desde entonces le anda tras la pista, para obligarle a decir donde escondió la plata. La verdad es que, con el tiempo, el tesoro ha dejado de interesarle. Es más, ha llegado a convencerse de que esa plata está maldita, y que solamente traerá el infortunio y la miseria a quien la toque...
No dirá más, y callará durante un largo rato. Si el PJ le interroga sobre dónde está exactamente la plata, dirá apenas con un susurro: *"quedó al lado del poblado en la piedra".* Jean Jacques Crosteaux, el ingeniero que vino a México en busca de oportunidades y fortuna, morirá al amanecer.

LA SANGUIJUELA
Los PJs tienen dos problemas inmediatos: el primero deshacerse del cadáver (que es de suponer que habrán llevado a la casa donde se alojan) y el segundo desprenderse de Merino, que los ha hecho seguir discretamente al sospechar (con razón) que el francés les dirá todo lo que sabe antes de morir. Así que mantendrá siempre a algún lepero vigilando a las PJs, con la esperanza de que lo terminen conduciendo hasta la plata. Caso de que alguno de los PJs detecte la vigilancia (Atención CD 20*)* y consiga capturar vivo al sicario, un simple Intimidar CD 15 (o en su defecto, un par de tortas) hará que el tipo cante todo lo que sabe: que está al servicio de don Esteban, un funcionario de la

recién restaurada administración rebelde que se ha rodeado de un pequeño ejército de matones a los que paga bien.
Los PJs pueden hacer varias cosas: intentar dar esquinazo a Merina, lanzándolo tras una pista falsa, aliarse (o simular hacerlo) con él, o ir a hacerle una visitita "en recuerdo de los viejos tiempos" y clavarle unos cuantos plomos en el cuerpo. Una solución más sutil sería simplemente denunciarlo a las autoridades. Por el simple hecho de haber estado en la causa conservadora ya es un traidor. Precisamente eso es lo que más terne Merino, así que si los PJs intentan chantajearle o les reconoce, no dudará en eliminarlos rápidamente.
En caso de que, por algún motivo, PJs y Merino lleguen a un acuerdo, el funcionario costeará de su bolsillo los gastos de la expedición hasta Mala Hierba, pero se hará acompañar de media docena de sicarios con la intención de eliminar a los PJs nada más lleguen a ese famoso poblado en la piedra
Si los PJs no se dan cuenta de la vigilancia a la que son sometidos, Merino y su media docena de hombres los seguirán desde lejos, con la esperanza de que lo lleven hasta la plata. De un modo u otro, tarde o temprano los PJs tendrán que enfrentarse a la amenaza del exsecretario de la mina.
Caso de que los PJs hagan hablar (por las buenas o por las malas) a Esteban Merino, lo que sabe es francamente poco: confirmará que, junto a Jean Crosteaux y al Capitán Azagra, consiguió escamotear al anterior gobierno más de cincuenta lingotes de plata, y que sus socios lo dejaron en la estacada, huyendo de la mina con el botín. Pero, que él sepa, la plata nunca salió de la región de Mala Hierba. Debe estar allí, en alguna parte.

MALA HIERBA
Desde Herradura, los PJs deberán dirigirse hasta la mina del Osario, para desde allí rehacer la ruta que emprendieron el ingeniero y el capitán español. Sepulcro está totalmente abandonado. Las explosiones que provocaron los dos "socios" para cubrir su huida, y el saqueo que sufrió más tarde por parte de las tropas rebeldes, lo han arruinado totalmente. Los edificios están en su mayoría quemados, y las herramientas y maquinaria robadas o rotas.
Si el grupo quiere bajar a la mina para explorar la tercera galería, encontrarán los cadáveres de los seis presos que cargaron la plata robada, así como los de los tres guardias que los custodiaban, y que según la narración del francés fueron asesinados por él y por Azagra. El ramal termina, algunas decenas de metros más allá, en una salida, disimulada por unas peñas y matorrales. La "puerta trasera" por la que huyeron ambos con el botín.
Partiendo de allí, y trazando con la ayuda de un mapa la ruta más rápida con destino a Puerto Viejo, el grupo deberá internarse por la región de Mala Hierba, en busca de los restos del carro de la plata, o en su defecto de ese misterioso poblado en la piedra del que Jean hablara antes de morir. Desde Herradura, para trazar la ruta a seguir podría ser interesante superar un Supervivencia CD 15 para orientarse, aunque si alguno de los PJs no es demasiado ducho en la materia, el DJ puede obviarlo (¡nada más tonto que un grupo de rudos pistoleros muriéndose de sed perdidos en un desierto de México! ¿no?)
La región llamada Mala Hierba es un gigantesco valle de origen volcánico, con escasa agua y aún menos vegetación. Un auténtico desierto rocoso, donde la imaginación popular afirma que residen fantasmas y aparecidos... Nada que tenga por qué inquietar a los PJs., ¿no?
Y sin embargo... Sin embargo por la noche, cuando los PJs monten guardia, aquellos que pasen una tirada de *Atención CD 15* creerán oil un lamento ahogado, como de lloros o gemidos de mujer. No tienen por qué saber nada de la leyenda de la Llorona, el espíritu de la diosa madre azteca que llora por sus hijos muertos por los blancos, ni tienen por qué saber que es mejor que no se alejen del campamento siguiendo ese sonido, ni aunque vean una figura blanca, como de mujer, que huye de ellos. No tienen por qué saber, a no ser que hayan tenido curiosidad y en el pasado algún mexicano se lo hubiera explicado, que los blancos que se alejan de noche de los campamentos siguiendo a La Llorona son atacados por fieras salvajes, y que sus compañeros suelen encontrárselos devorados al amanecer...

POBLADO EN LA PIEDRA
A los dos días de viaje los PJs que pasen una tirada de *Atención CD 15* divisarán, a lo lejos, los restos de una carreta de madera y los huesos de una mula, roídos por los zopilotes y blanqueados al sol. Cerca se alza una masa rocosa en cuyo centro hay una gran hendidura. Si se fijan bien, verán que hay paredes de adobe en ella. Ese es el famoso poblado en la piedra del que hablara el francés. El "poblado" es poca cosa más que unas cuevas naturales que se han intentado hacer un poco más habitables añadiéndoles algunas paredes de adobe, aunque todo parece abandonado desde hace años.
No hay ni rastro de la plata, pero si un PJ pasa una prueba de *Atención o Artesanía (carpintería) CD 15* se dará cuenta de que alguien hizo con maderas de la carreta una especie de carretilla, posiblemente para transportar algo pesado. Teniendo en cuenta que según el relato del francés el capitán español se quedó junto a la plata, seguramente debió llevarse los lingotes al poblado para esconderlos allí. Nadie más ha vuelto a pasar por la zona, ya que si no posiblemente hubieran aprovechado la madera de la carreta para encender fuego, ya que la leña es escasa en la región, y las noches son frías.
Para alegría de los PJs, hay una especie de aljibe natural, dónde se acumula algo de agua de lluvia. La poca que hay tiene un regusto salobre, pero parece buena al fin y al cabo.
Si los PJs husmean un poco y pasan un Buscar CD 20, pueden encontrar unos papeles manuscritos, que les harán saber que el lugar era una antigua leprosería. Al parecer, los enfermos fueron abandonados allí a su suerte, y terminaron muriendo hace años.
En un rincón hay una serie de tumbas, diez en total. Han sido profanadas recientemente, y los restos humanos que contenían están tirados aquí y allá, como si alguien hubiera estando buscando algo oculto... y con desesperación. También hay algunas toscas cruces de madera caídas, pero no hay ni rastro del la plata.
Un examen detallado de las tumbas (quizá con una tirada de *Saber o Buscar CD 20)* hará que los PJs se fijen en que todas fueron cavadas por la misma época... hace unos dos meses. Un registro algo más intenso (acompañado quizá de otra prueba de Buscar CD 20*)* hará que los PJs se encuentren un pedazo de madera, posiblemente los restos de una puerta o contraventana, que alguien ha usado como lápida para escribir a punta de machete lo siguiente:

R.I.P.
Descansen en paz estos hombres, hermanos en *la enfermedad, hermanos en la misericordia divina.*
Padre Luís, misionero de San Antonio, 18 de Septiembre de 1885.

Resumiendo: Hace dos meses, Azagra, el capitán español, fue abandonado en las cercanías con cincuenta y dos lingotes de plata. El único sitio dónde podía esconderlos era en las ruinas de la leprosería, dónde los PJs no han encontrado plata, pero si unas tumbas de una antigüedad más o menos similar. Conociendo mínimamente al Español, es difícil que fuera él el que se entretuviera enterrando los cuerpos, y mucho menos enterrándolos cristianamente. De hecho, si hacen algo de memoria solamente hay alguien supuestamente cristiano en esta historia: los misioneros que cuidaron a Jean cuando éste estaba herido por los disparos de Español... Quizá ese "Padre Anselmo" hizo algo más aparte de dar cristiana sepultura a los muertos...
Por cierto, puede ser un buen momento para que Esteban Merino y los suyos (si los PJs no los han eliminado antes) se decidan a actuar...

LA MISIÓN DE SAN ANTONIO
La misión se encuentra a unas horas de marcha a caballo, ya casi en las fronteras del valle de Mala Hierba con EEUU y el enorme cauce del Dead River. Es fácil distinguirla en la lejanía porque es la única mancha de verdor que tiene el paisaje. Eso se debe a un pequeño manantial de agua, excavado por los misioneros, con la ayuda de Dios y de sus propias manos. Alrededor de la misión se ha fundado una pequeña aldea, en la que viven

varias docenas de indios mestizos, que cultivan las tierras circundantes, más o menos fértiles gracias al agua.
Al acercarse, los PJs se darán cuenta de que la misión ha sufrido un asalto. Aún hay restos de fuego ennegreciendo sus muros. Los del lugar los mirarán con abierta hostilidad, aunque no harán ningún gesto amenazador: sus únicas armas son unos pocos machetes y azadones, insuficientes contra la abundante artillería de los PJs. En la pequeña pulquería de la plaza, o en cualquier lugar donde se les pregunte, los aldeanos dirán a los PJs lo que éstos quieren saber.

"En efecto, aquí vivían aquí dos misioneros, el padre Luís y el padre Anselmo. Ambos levantaron la misión, excavaron el pozo y enseñaron a las familias dispersas cómo cultivar mejor la tierra. También nos enseñaban la fe verdadera. Hará unos dos meses, llegó un hombre herido, y el Padre Luís lo cuidó. Estuvo a su lado día y noche, y muchas veces el hombre herido hablaba en sueños. Cuando el hombre se fue, el misionero reunió a varios hombres, y se internó en Mala Hierba. Encontró la leprosería, dio cristiana sepultura a los cadáveres que allí encontró y volvió con muchos lingotes de plata. Entonces los dos padres se pelearon. Padre Anselmo dijo que era dinero del Diablo, y que había que purificarlo, mientras que Padre Luís pretendía usarlo para traer la prosperidad a la aldea. La discusión duró toda la noche. Al amanecer, Padre Luís cargó sus cosas en una mula y se fue. Nunca volvimos a verle.
Con la plata, el Padre Anselmo hizo forjar la imagen de una Virgen, de una Virgencita de plata. Nos dijo que así purificaba el metal maldito de los hombres, y nosotros le creímos, porque nuestra fe en él era grande. También nos dijo que seria una Virgen muy milagrera, y que traería la felicidad y la prosperidad. Se engañó.
Lo único que trajo al pueblo fueron unos hombres de armas, guiados por un tipo al que llamaban El Español. Llegaron hace un mes. El hombre dijo que había estado en la leprosería, y que habla visto las tumbas, y que por los rastros de huellas no había estado nadie más en ese tiempo: solamente él cuando dejó la plata y el que enterró los cadáveres. El padre Anselmo le enseñó la virgencita, pero al forastero no le gustó. Allí mismo mató al buen Padre Anselmo, y sus hombres quemaron la misión, y saquearon lo que quisieron, que no fue mucho, porque somos pobres. Luego se fueron llevándose la virgencita de plata. Y mejor que se la llevaran, porque solamente nos ha traído desgracia."

Los PJs no tienen por qué creerse la narración de los aldeanos, pero por mucho que rebusquen por San Antonio no encontrarán ni un gramo de plata. Tarde o temprano tendrán que partir, tan pobres o más que antes.

LA MALDICIÓN DE LA VIRGEN DE PLATA

Deja que tus PJs se sientan frustrados. Deja que se alejen pensando que la aventura termina así. Deja que hagan planes, en cualquier pulquería que encuentren de paso, ante unos vasos de tequila o un plato de frijoles... y entonces haz que entren en el local tres o cuatro mexicanos, indudablemente bandidos, que pidan unos vasos de pulque y pregunten precisamente por la aldea y misión de San Antonio.

Los recién llegados se sentarán aparte y se pondrán a cuchichear entre ellos. Si alguno de los PJs aguza la oreja para oír lo que dicen, o bien consigue ganarse su confianza a base de labia, simpatía y alcohol, descubrirá que se trata unos exploradores enviados corno avanzadilla por un tal Pedro, jefe de una banda de un par de docenas de bandidos. Hace unos días atraparon y torturaron a un misionero vagabundo, que antes de morir les habló de que en esa misión había una fortuna en lingotes de plata. El tal Pedro ha jurado arrasar la misión y los alrededores si no encuentra esa plata. (Esto último puedes hacer que lo digan en voz alta, dando *risotadas,* sin tiradas de *Atención* ni mindangas varias).

Los PJs pueden, por supuesto, permanecer sentaditos sin meterse en líos. De hecho, sería lo más sensato. Porque el jefe de los bandidos no es otro que Pedro, el Escorpión, el "amigo" de Sarita que los PJs conocieran en la aventura anterior. Parece ser que ha sobrevivido a la picadura del idem (seguramente el pobre bicho moriría envenenado). El Escorpión se la tiene jurada al grupo y aunque ya no tiene un par de centenares de hombres a su mando, dos docenas son dos docenas. Sería de idiotas que los PJs se jugaran el pellejo en algo que ni les va ni les viene, solamente para salvar a unos pocos mestizos piojosos, ¿verdad?

Deja que a los PJs les remuerda la conciencia un poquito. Con un poco de suerte, y si son de buena pasta, uno a uno irán mascullando eso tan sobado de ¡oh mierda! Quizá aún consigan adelantarse (forzando los caballos y tomando atajos) al grupo de bandidos. Quizá consigan alertar a los de la aldea y organizar una defensa. Quizá consigan tender una emboscada a los bandidos (que por lo demás avanzan sin precauciones). Quizá sean demasiados quizá... o quizá no.

CONCLUSIÓN

Para bien o para mal, todo termina aquí. Si los PJs se comportan como unos tontos romanticotes y consiguen salvar a San Antonio... pues contarán con su agradecimiento, pero nada más. Así que seguirán tan pobres como antes, y quizá decidan que México ya les ha dado suficientes quebraderos de cabeza. Después de varios años de aventuras, es posible que añoren volver de nuevo a casa, al Norte.

CAPÍTULO QUINTO – RANCHEADORES

INTRODUCCIONES
Abril de 1870. Han pasado algo de tiempo (entre meses a un par de años) desde que los PJs vivieran juntos sus aventuras en México. El DJ haría bien en interesarse por sus vidas, en preguntarles qué han hecho. Si es necesario, no sería mala cosa hacerles jugar, independientemente, alguna partida por separado. La cuestión es que pasado ese tiempo, los diferentes PJs se han separado, y cuando ya nadie se acuerda de Sarita, ésta reaparece en sus vidas.
Según lo que hayan hecho los PJs en los últimos tiempos, el DJ arbitrará para cada uno de los PJs, por separado, una de las siguientes introducciones. Por supuesto, no es necesario que las arbitre todas, y puede inventarse de nuevas, siempre que sea lógico con el historial del PJ. A su vez, si el DJ lo cree conveniente, también puede hacer jugar estas introducciones de manera progresiva: es decir, ir reclutando a los PJs uno a uno, y que los reclutas acompañen a Sarita en la búsqueda de los siguientes.

El PJ va a ser ejecutado
Ya sea por un delito que no cometió, o que si cometió, la cuestión es que un jurado lo ha declarado culpable, y en este momento está en un patíbulo de madera, tragando saliva y mirando cómo una multitud se de de él. El verdugo le pondrá la soga alrededor del cuello, mientras el sacerdote que por la noche se empeñó en salvar su alma empieza a rezar. Por fin, el ejecutor accionará la palanca, y la trampilla se abrirá bajo los pues del PJ. Entonces sucederá algo extraño: la cuerda es demasiado larga, ya que el PJ, en lugar de quedar colgando, se precipitará por la trampilla, desapareciendo por completo. Extrañado, el verdugo tirará de la cuerda, izando, no el cuerpo del PJ... sino un cartucho de dinamita encendido, que explotará justo debajo de sus sorprendidas narices...
¿Qué ha sucedido? El PJ ha caído de bruces en el suelo, justo a tiempo de ver como Sarita Veracruz corta de un tajo la cuerda, ata un cartucho y lo enciende con el puro un instante antes de que lo icen de arriba. Luego, aprovechando la explosión y el caos, arrastrará al PJ por debajo de la tarima, hasta un callejón donde un viejo mexicano tiene preparados unos caballos. Ambos ayudarán a montar al PJ, Y luego picarán espuelas, alejándose de allí.

El PJ se ha convertido en un borracho
El PJ está bebiendo de su botella, medio sentado y medio tirado en un montón de basura, en un sucio callejón de cualquier ciudad. De pronto nota como un caballo se pone a su lado. Levanta la mirada para ver la silueta de Sarita, fumando su eterno puro, que lo mira con desprecio y le dice: "*¿Eres un borracho... o estás borracho? Tengo un trabajo. Para todos. Si aún puedes montar a caballo y disparar, ¡sígueme!".*

El PJ va a casarse
Todo está dispuesto en el altar, la novia está casi guapa, el embarazo no se le nota demasiado... y el padre y los hermanos de la novia parece que se han dejado los garrotes de roble en casa. En el momento en que el sacerdote diga aquello tan bonito de "si alguien tiene algo que decir en contra de esta unión, que hable ahora o que calle para siempre", las puertas de la iglesia se abrirán con estrépito, y Sarita entrará montada a caballo, llevando otro por la brida. Se abrirá paso entre los estupefactos invitados a la ceremonia, mantendrá alejados a los hermanos de la novia (que acaba de desmayarse) con su revólver y gritando al PJ le dirá: "*¡Bueno! ¿Te vienes o te quedas?"*

El PJ va a batirse en duelo
El PJ sabe que en la calle lo están esperando tres hombres, amigos de un tipo al que mató anteriormente. La calle está vacía, no puede esperar ayuda ni de amigos ni de autoridades. Si no sale y los enfrenta, entrarán dentro a cazarle como una rata, o prenderán fuego al edificio para que muera como un cobarde.

Así que apurará el vaso de whisky y saldrá a la calle. Caminará unos pasos, y cuando esté a la vista de sus tres enemigos oirá una voz conocida que sale de las sombras de un callejón: ¿Es que quieres morir solo, gringo? Allí, recostada contra la pared, vestida de lana y cuero, con su cotona ajustada y su eterno puro en los labios, se encuentra Sarita Veracruz, que sin decir más tirará la colilla y se pondrá a su lado.
Una vez resuelto el tiroteo (esperemos que de manera satisfactoria), Sarita le dirá: "*¿Tienes algo más que hacer o estás libre?".*

El PJ se ha "situado"
Al PJ las cosas le han ido bien. Tiene un negocio, o un rancho, o lo que sea, y se ha retirado de la vida aventurera. Incluso puede que se haya casado y tenga un par de hijos. Al atardecer, mientras esté sentado en el porche de su casa fumando un cigarrillo y disfrutando de la puesta de sol, verá cómo un jinete se acerca despacio. Pronto reconocerá a Sarita, que descabalgará con parsimonia del caballo, 10 atará y se sentará aliado del PJ, sin decirle palabra. Por fin dirá: "*Parece que te van bien las cosas... Estoy reuniendo al viejo grupo. Os necesito a todos. Y el trabajo que os quiero proponer no podremos hacerlo sin ti".*

El PJ está tranquilamente jugando al póquer
Para su sorpresa, se sienta a su mesa Sarita... ¡vestida de mujer! Lleva un traje de noche, y está francamente preciosa. Pedirá cartas, y empezará a jugar. Entre mano y mano, le dirá al PJ que tiene un negocio que proponerle. Si éste se niega... Sarita lo desplumará, y terminará proponiéndole un todo o nada, a la carta más alta: si gana el PJ, recuperará lo perdido. Si gana Sarita... el PJ deberá acompañarla una vez más. Adivina quién gana...

El PJ está en un penal
Finalmente el PJ fue alcanzado por la justicia, y está en un penal cumpliendo condena. Un día recibirá visita de "su hermana". Se trata de Sarita, vestida como una mujer respetable, que le preguntará si quiere salir de ahí. Ante la (evidente) respuesta afirmativa del PJ, Sarita le dará un sobrecito con unos polvos blancos, diciendo que se los tome al oscurecer. Si el PJ sigue las indicaciones de Sarita, sentirá nauseas y un agudo dolor en el vientre. Lanzará un grito y caerá inconsciente al suelo.
Cuando despierte estará en una caja de madera cerrada, totalmente a oscuras... ¡un ataúd! Posiblemente empezará a dar gritos y a golpear la tapa, descubriendo con alivio que no está cerrada. Se sentará para ver que está en una habitación, junto a Sarita, que lo mira burlonamente sentada en un rincón, fumando su eterno puro y diciéndole en ese momento: bienvenido a la vida, gringo.

EL TRABAJO
Por fin todos reunidos de nuevo, Sarita explicará al grupo qué es lo que quiere de ellos: Terminada la guerra contra los imperialistas, Márquez fue reelegido presidente. Pero con eso no terminaron los problemas de la República: la reducción de parte del ejército juarista, unido a la disolución de las fuerzas conservadores, colocó a más de 100.000 hombres acostumbrados a vivir de las armas en situación de embarcarse en cualquier aventura, por desesperada que fuera. A esto hay que unir los problemas con los indios del Yucatán y de la frontera con los Estados Unidos. El resultado es que hay una docena de pequeñas guerras y revueltas en todo el país, disturbios que está intentando contener el mejor general con que cuenta ahora la república, don Sostenes Rocha.
Uno de los peores dolores de cabeza del presidente se llama Arístides Martí. Luchó con las tropas imperialistas, y se autodenomina "General". Según parece ha encontrado un pariente más o menos lejano del emperador Iturbide, el hombre que en 1822 se proclamó emperador del imperio de México (siendo desterrado un año más tarde). Ya Maximiliano adoptó a un nieto de Iturbide para dar mayor legitimidad a su gobierno, y el hecho de que ahora aparezca un nuevo pretendiente puede reagrupar entorno a su persona a descontentos y a viejos partidarios del desaparecido régimen. Hay que dar el golpe y darlo ahora, cuando el enemigo aún es débil.

El General Arístides Martí no tiene muchos hombres, apenas algunos centenares, principalmente antiguos soldados de imperialistas e indios comanches. Su cuartel general está en algún punto de la frontera de Estados Unidos, en Dead River Valley, entre la confluencia del Río Fuego y el Dead River. Desde allí hacen incursiones por toda la el territorio y amenazan tanto México como los Estados Unidos. Por vía diplomática, México ha solicitado la ayuda de los Estados Unidos, pero aunque su embajador insiste en que los Marshalls se están encargando del caso, aunque hasta ahora no han dado resultados positivos. Por otra parte, el gobierno norteamericano se niega a que un ejército mexicano atraviese la frontera y busque ese nido de ratas para destruirlo... así que deberán ser Sarita y los PJs los que se encarguen de ello.
Sarita ha descubierto que actualmente Arístides está buscando armas, todas las que pueda conseguir. Por cierto, parece ser que paga bastante bien. Su plan es simple: ella y los PJs se harán pasar por traficantes de armas, entrarán en contacto con los agentes de Arístides y se harán conducir hasta el cuartel general del rebelde. Una vez sepan dónde está, solamente tendrán que cruzar el Dead Fuego y ponerse en contacto con el Coronel Ignacio Martínez de Castro, cuyas órdenes son poner su regimiento a las órdenes de Sarita. Ya solo habrá que guiar al regimiento mexicano hasta donde se encuentra Arístides, aplastarlo y volver a cruzar la frontera antes de que el ejército norteamericano reaccione. A cambio de ese trabajito, Sarita está dispuesta a pagar a los PJs, y por una vez la paga es buena: 5.000 pesos de plata mexicanos por persona (al cambio, unos 500 dólares)

EL ASALTO AL TREN
Si alguno de los PJs, muy inocentemente, pregunta que de dónde van a sacar las armas con las que preparar el cebo para Arístides, Sarita lo mirará sorprendida y dirá tranquilamente: ¡Pues del ejército de los Estados Unidos, claro! Quizá algún PJs piense que lo que Sarita quiere decir es que el gobierno colabora con armas... se equivoca. Lo que Sarita pretende es robar al ejército (bueno, robar es una palabra muy fea... ¿digamos mejor "tomar prestadas").
Sarita sabe que dentro de unos días partirá de Herradura un tren de la Southem Pacific Rail Road con destino a Yellowport. Está previsto que en Puerto Viejo se les una un vagón militar, así como una escolta de soldados, que tiene que llevar un cargamento "muy especial" al Fuerte Albama de la capital. El procedimiento es el mismo que cuando se trata de transportar la paga del ejército, pero en esta ocasión Sarita sabe que no se trata de ello, sino de un arma bastante curiosa: Una ametralladora Gatling.
Por cierto, la cosa debería hacerse limpiamente. No se trata de provocar, ni una masacre, ni un conflicto bélico entre México y Estados Unidos. ¿Qué hacer, pues? Es el momento en que los PJs se rompan los cuernos buscando el mejor plan. Deberá ser un plan mínimamente bueno: disfrazarse de soldados, desenganchar el vagón militar, hacer rehenes, bloquear la vía pueden ser algunas de las soluciones posibles. El DJ deberá darles algo de cancha, pero sin pasarse demasiado.
Si no se les ocurre nada, Sarita preparará ella misma un plan bastante sencillo. Algunos PJs y ella subirán al tren como pasajeros. En un momento determinado sacarán sus armas y harán rehenes al resto de viajeros, obligando al maquinista a parar el tren en un punto determinado (donde esperarán el resto de los PJs con los caballos) y exigiendo a los soldados que entreguen sus armas, amenazando con, en caso contrario, hacer una masacre. El tomar prisionero al teniente del pelotón (que viaja con toda comodidad con los demás pasajeros) puede ser una baza más a su favor. Si todo va bien, y ni el sargento ni los diez soldados de escolta se hacen los héroes, el PJ tendrá una flamante ametralladora Gatling. En caso contrario... bueno, pues habrán problemas... y muchos tiros. Si el maquiavélico DJ cree que esto es demasiado fácil, siempre puede aderezar el guiso con la presencia de una banda de bandidos auténticos, dispuestos a todo y que creen que lo que se transporta es la paga del ejército.

PUERTO VIEJO
Puerto Viejo es una población fronteriza que destaca porque muchos de sus habitantes han sido convictos, o hacen méritos para serlo. Es un buen lugar para hacer negocios

sucios... y para sufrir la muerte más idiota. Uno tiene la sensación, cuando se pasea de noche por la ciudad de que la mitad de los que lo miran lo degollarían solamente para robarle los cordones de las botas. Y quizá no ande muy desencaminado.
Y evidentemente, es a esta ciudad donde dirigen sus pasos Sarita y los PJs, llevando en una mula su flamante Gatling recién robada, que tiene que servirles de cebo para capturar al general Arístides Martí.
El PJ con más *Engañar* hará el papel de traficante, Sarita de su "novia" y el resto del grupo, de sus guardaespaldas. El grupo se alojará en un hotel mediocre, y una vez instalados dejarán correr la noticia de que tienen algunas Gatlinq que vender a muy buen precio...
Al cabo de unos días, el grupo entrará en contacto con Michael Ricaud, un antiguo oficial francés que prefirió quedarse en México cuando su unidad volvió a Europa. Michael afirmará hablar en representación del heredero al trono imperial mexicano. A continuación preguntará de cuántas ametralladoras Gatling puede disponer el grupo. Según el plan preparado de antemano, el PJ que hace el papel de traficante explicará que tiene un contacto en el ejército, y que podrá conseguir fácilmente algunas docenas. Michael, por supuesto, exigirá una demostración, que el PJ se apresurará a conceder... siempre que se haga ante su jefe en persona. Michael intentará negociar eso, pero el PJ deberá mostrarse inflexible. Por fin, el francés cederá, afirmando que dentro de un par de días conducirá al grupo hasta el campamento de los partidarios del emperador Julián de Iturbide.
La velada, pues, será un éxito. El momento de mayor peligro quizá sea cuando el francés se muestre excesivamente galante con Sarita, encantadora en su papel de amante de escasa inteligencia. Los PJs, que conocen a la mexicana, posiblemente se sonreirán por lo bajo, sabedores de los esfuerzos que debe estar haciendo Sarita para no balear a este francés chachalaca.

LA FORTALEZA DEL GENERAL ARISTIDES MARTÍ

El grupo, acompañados de Michael y dos hombres más, partirán de Puerto Viejo unos días más tarde, dirigiéndose hacia el noreste durante los tres días siguientes. Lo único que alterará la rutina del viaje será un ataque nocturno (bastante torpe) que organizarán media docena de bandidos, que han oído hablar de la ametralladora y planean robarla. Es de suponer que el grupo sabrá rechazarlos con cierta facilidad.
Por fin, Michael conducirá al grupo al interior de la región de acantilados conocida como Balcones Hierro. Allí, en lo alto de una meseta, y dominando perfectamente los alrededores, se encuentra la fortaleza del general Arístides Martí. Es probable que al verla los PJs traguen saliva un par de veces, y Sarita será la primera en soltar un silbido de admiración. Se trata de un viejo poblado de indios, con torres de adobe de hasta cinco pisos de altura. Para tomar esa posición... harían falta cañones.
Mientras los PJs hacen subir a sus monturas por el escarpado camino que conduce hasta la cima, serán dolorosamente conscientes de que un grupo de defensores mínimamente alerta podría balearles una docena de veces antes de que consiguieran llegar hasta la cima, a la que llegarán al atardecer.
Una vez arriba, los PJs serán llevados a presencia del general Arístides. Se trata de un hombre bastante alto, muy delgado, de facciones angulosas y mirada de fanático. Saludará algo fríamente al grupo, (aunque mostrará una exquisita educación con Sarita) y los invitará a todos a refrescarse un poco antes de cenar con él. Por la mañana el grupo podrá realizar su exhibición, y si Arístides y sus oficiales quedan satisfechos con la ametralladora podrán hablar de negocios.
A los edificios se accede por el techo, mediante escaleras de mano. Los PJs serán alojados en un edificio pequeño, quizá demasiado cerca de los cuarteles. Se trata, de hecho, de una torre con tres pisos: uno de ellos para Sarita y "el traficante", otro para todos los demás, y un tercero para dejar los trastos. No hay muebles. El grupo tendrá que dormir en el suelo. Por lo menos hay una cierta intimidad, por lo que los PJs y Sarita pueden trazar algunos planes. Para la jefa de los PJs es evidente que el regimiento de caballería que espera tras la frontera es insuficiente para atacar el reducto: no con el

tiempo con el que cuentan para ultimar el negocio, antes de que se presente aquí el ejército estadounidense. Quizá lo mejor sea ver cómo se presentan los acontecimientos... Si alguno de los PJs se entretiene en matar el tiempo dando un paseo, fumando un cigarrillo y teniendo los ojos muy abiertos, puede ver (Saber Tácticas/Arquitectura CD 15) que, aunque imponentes, las defensas del reducto dejan bastante que desear. Habrá unos cien defensores, en su mayor parte mexicanos e incluso varios soldados con restos del uniforme estadounidense. La disciplina brilla por su ausencia, y los brotes de violencia son constantes. La vigilancia se hace de manera muy relajada. Total, ¡hasta un ciego vería a un enemigo acercarse aquí!

LA CENA

A la hora de la cena, el PJ que hace de traficante y Sarita serán conducidos a la torre del General. Este se ha vestido con el uniforme de gala del ejército de mexicano, totalmente cubierto de medallas. Ceremoniosamente, les presentará a Julián Miguel de Iturbide, un adolescente caprichoso e insolente, que se pasará toda la cena haciendo proposiciones más o menos veladas (y claramente deshonestas) a una muy paciente Sarita.

Junto al PJ, Sarita, el general e Iturbide en la mesa también se sienta Michael Ricaud, al que Arístides presentará como uno de sus dos coroneles. El otro es un antiguo oficial del ejército estadounidense, que se encuentra en este momento negociando la compra de más armas. Espera su llegada para mañana por la mañana, así que podrá participar en la exhibición de la ametralladora de los PJs. El tercer miembro del estado mayor de Arístides es el caudillo comanche Keoma, cuyos jinetes son los que están actualmente haciendo incursiones en el territorio mexicano y masacrando inocentes.

Arístides mantendrá en todo momento una actitud fría y desdeñosa hacia el PJ. Si éste pasa una tirada de Averiguar Intenciones CD 20 se dará cuenta de que lo desprecia por el hecho de ser un mercenario, un tipo que solamente busca el dinero. Si el PJ juega bien sus cartas (ya sea por la interpretación del jugador o por unas buenas tiradas de *Diplomacia o Engañar)* poco a poco se irá ganando la confianza de Arístides, haciéndole rebelar sus locos planes: el general espera que en el plazo de unos meses las incursiones de sus comanches, unidas a la situación caótica que vive el país, provoque que los mexicanos vean con buenos ojos un retomo al orden y la disciplina, en la figura de un nuevo emperador. Ese será el momento preciso para que Iturbide y él, con un puñado de hombres fieles fuertemente armados, entre triunfalmente en México. Evidentemente, muchos hombres justos se apresurarán a engrosar sus filas, y su campaña será un desfile militar hasta llegar a la capital, donde quizá halla algo de resistencia que esperan eliminar de raíz y para siempre. Después vendrá la dolorosa pero inevitable purga del país: todos los que hayan tenido algo que ver con el régimen de Márquez serán fusilados, y sus familias con ellos. Sólo así México será la gran nación que siempre debió haber sido.

Si el PJ corta ese bonito cuento de la lechera preguntando que con qué dinero piensa pagar sus armas Arístides, ofendido, lo llevará hasta los sótanos de la mansión. Allí se encuentra una cámara cerrada, permanentemente custodiada por dos hombres fieles a la causa. Dentro hay una buena cantidad de oro, plata y joyas, un pequeño tesoro que Arístides e Iturbide se llevaron consigo cuando se largaron (por piernas) de México. Entre otras cositas, el PJ se sorprenderá muy mucho al ver, entre los trastos, una Virgencita de plata... Si se interesa por ella Arístides explicará que fue la donación de un patriota, de un español comprometido con la causa, que por desgracia tuvo que irse, por problemas personales, de regreso a su tierra.

Mientras tanto el resto del grupo puede cenar algo de rancho con la tropa. Si son medianamente hábiles pueden, a su vez, sonsacar algunos datos más a los hombres de Arístides:

- La tropa no comparte el fanatismo de su jefe: la mayor parte de ellos están aquí por dinero, por desesperación o simplemente porque no tienen otro lugar dónde ir. En caso de que las cosas se torcieran lo más mínimo, casi todos desertarían en masa.
- Hace unos días pillaron a un tipo curioseando por ahí. Le dieron una paliza, pero el muy tozudo se negó a decir quién era o qué hacía aquí. Así que lo han metido en un pozo

seco, que hace las veces de calabozo. Seguro que el sol por el día, el frío por la noche y la falta de comida y bebida lo dejarán suave, suave dentro de unos días.
- Si los PJs hablan con los ex soldados estadounidense (que por cierto, hacen vida un tanto aparte), éstos les dirán que están aquí principalmente por las promesas que les ha hecho un antiguo oficial, el otro coronel de Arístides. Se llama Reginald Budler... y es un viejo conocido de los PJs (ver capítulo 1).

LA EXHIBICIÓN

Al grupo se le ofrecen ahora varias líneas de acción: si se enteran de que su querido amigo Reginald viene en camino sabrán que tienen que moverse, y rápido. Una vez los vea, todo el pastel se descubrirá sin remedio. Sarita, expeditiva como siempre, propondrá rápidamente prender fuego al polvorín, lanzar cartuchos de dinamita encendidos en los barracones donde duermen los soldados, colocar la Gatling en un lugar donde puedan barrer a los despistados que logren salir de los barracones, entrar a saco en la residencia principal para tomar a Iturbide como rehén... Pero, en un principio, deberían ser los PJs los que desarrollaran el plan de acción. ¡Al fin y al cabo, Sarita Veracruz solamente es un PNJ!

En caso de que se interesen por el prisionero deberán acercarse con cuidado hasta el pozo seco donde se encuentra. No hay vigilancia en las cercanías, ya que está demasiado debilitado para trepar por las paredes sin la ayuda de una cuerda. El PJ deberá ganarse su confianza (¿Prueba de Diplomacia o ayudarle a salir y a escapar?). Entonces (y sólo entonces) confesará que se llama Henry Baxter, y que es un Marshall encargado de investigar qué infiernos está pasando aquí. Si los PJs lo ayudan a escapar de la fortaleza (los aburridos vigías están vigilando alguien que entre, no que salga) irá a alertar a un pelotón de compañeros suyos acampados en las cercanías. También puede ser toda una opción que uno de los PJs (o Sarita) se largue con él, pero para ir en dirección contraria: para cruzar el Río y dirigirse a donde está acampado el regimiento de caballería del Coronel Ignacio Martínez de Castro.

Si los PJs no hacen nada (por ignorancia o por temeridad) al amanecer llegarán cincuenta guerreros comanches, al mando de su jefe de guerra Keoma, que ha venido a ver la exhibición del palo de fuego que habla rápido. La exhibición está prevista hacia las 10 de la mañana... y sobre las 8 llegará Reginald, que reconocerá rápidamente a los PJs (y en especial a Sarita, a la que es francamente difícil olvidar). El grupo deberá entonces luchar por sus vidas, sabiendo que en caso de que los cojan vivos solamente pueden esperar la tortura y la muerte.

CONCLUSIÓN

Si todo sale bien, los PJs y Sarita montan una buena juerga de tiros y logran aguantar hasta la llegada de refuerzos, Arístides luchará hasta la muerte. Sus oficiales e Iturbide intentarán escapar o simplemente se rendirán. Keoma y los suyos optarán por una retirada estratégica cuando no lo vean demasiado claro. La mayor parte de los soldados del general se rendirán o huirán si las cosas se tuercen demasiado.

Si los PJs llegan hasta la Virgen de plata (de la que quizá tuvieran noticias en anteriores módulos), les espera una sorpresa. Está hecha de plomo, con una pequeña capa de plata. Parece ser que el español burló a todo y a todos, una vez más, y logró llevarse la jodida plata a Europa...

Queda la cuestión del robo de la Gatling, claro. Henry sugerirá a los PJs que quizá seria mejor que se quedaran una temporadita en México, hasta que se enfriaran las cosas. Sarita se ofrecerá amablemente a conseguirles alojamiento... e incluso es posible que algo de trabajo...

CAPÍTULO SEXTO –
REQUIEM POR EL VIEJO MUNDO

Puerto de Cádiz, 20 de Diciembre de 1870. Cuando Sarita propuso a los Pis un empleo en el cuerpo diplomático, con posibilidades de viajar al continente, no les dijo que consistiría en cargar con las maletas. O al menos, eso es lo que deben estar pensando los miembros del grupo, en esa fría mañana de Diciembre, incómodamente embutidos en sus elegantes trajes de lechuguinos del Este, mientras se hacen cargo del abundante equipaje de don Miguel y de Sarita.

AL SERVICIO DE LA REPÚBLICA DE MÉXICO

Las cosas ocurrieron del siguiente modo: tras sus aventuras en la frontera con los USA (y después de darle para el pelo a un tal Arístides) los PJs regresaron a México con Sarita, para dejar que las cosas se enfriaran un poquillo en su país y se olvidara cieno incidente con una ametralladora Gatling. Al principio las cosas fueron bastante bien, los PJs se alojaron en un ala de la antigua embajada francesa (requisada por el gobierno) y la juerga con las criaditas y el tequila eran constantes. Pero a los pocos días Sarita se presentó en sus habitaciones, y empezó a gritarles que la república no podía permitirse el lujo de mantener a gringos apestosos y vagos. Así que los envió al Yucatán, a pacificar una revuelta como asesores militares de una columna de indios Yaquis. Fueron tres meses de emboscadas, selva, fango y sangre, que solamente tuvieron de bueno el que los PJs pudieron visitar unas misteriosas ruinas perdidas en las montañas. Pero eso, es otra historia.

A su regreso, Sarita les informó de que estaba a punto de partir hacia la vieja Europa. Su nueva misión consistía en acompañar a don Miguel de Terán, sobrino de don Jesús Terán, ministro de Justicia y Fomento y uno de los mejores amigos de Márquez. Don Miguel debe dirigirse a España para asistir a la coronación del nuevo rey, Amadeo 1, y negociar con el nuevo gobierno un tratado de ayuda económica entre México y España. Miguel de Terán no tiene una gran carrera política, pero en cambio cuenta con una baza inapreciable: es amigo personal del general Juan Prim, uno de los tres miembros del Directorio Militar que gobierna el país en estos momentos, y al que conoció en los tristes días de la Intervención, cuando Terán era uno de los asesores de don Manuel Doblado (responsable mexicano de las negociaciones), y Prirn era el portavoz de las naciones europeas.

El trabajo de Sarita, evidentemente, consiste en hacer de guardaespaldas del joven político, asegurándose de que llega a la capital española sano y dispuesto a cumplir su misión. Por cieno, está autorizada a hacerse acompañar por varios... colaboradores. Seguro que los PJs adivinan en quien está pensando .

LA BENEMÉRITA

La travesía ha durado tres semanas, y en ellas los PJs han tenido ocasión de conocer bien a su nuevo jefe: Miguel Terán ha resultado ser un hombre de una treintena de años, algo obeso, de gafas redondas y prematuramente calvo, pero con modales exquisitos y una eterna sonrisa en el rostro. En suma, un tipo en el que es muy fácil confiar. Que luego tenga una retorcida alma de diplomático, es otra cuestión.

Los PJs encontrarán el puerto andaluz simplemente caótico, lleno de gente vestida de manera rarísima que habla el mexicano marcando mucho la zeta, lo que lo hace muy difícil de entender. Además, hay algunas mujeres de piel rojiza, como si fueran indias, vestidas con faldas muy amplias y no demasiado limpias, que los siguen queriéndoles coger la mano y diciéndoles algo así como "*ven pa'ca, resalao, que te vay a dezí la buenaventura, moreno, que ere mu apañao".*

Nota para el DJ: *Debería explotarse al máximo la situación de* que *los PJs son de origen americano, que si algo hablan* es *mexicano, y que están en pleno país castizo. Esto* puede *dar lugar* a *juegos de palabras y equívocos* que *el DJ deberá administrar con tiento*

para no *agobiar demasiado* a *sus jugadores. En el texto ya se proponen algunos, pero el* D] *puede improvisar otros si lo cree oportuno.*

Debido a su condición de diplomáticos, el grupo no debería tener excesivos problemas en pasar la aduana, donde hay unos tipos con bigote, gorro a lo Napoleón y capote verde que parecen estar de muy mal humor. Al parecer se llaman algo así cómo números, aunque la gente los llama guardiacivi. Cuando don Miguel, muy seguro de sí, les presente sus credenciales, el tipo en cuestión se las mirará muy serio, luego mirará al grupo... y finalmente gritará ¡Cabo! Un tipo vestido más o menos como el otro, pero con galones rojos, recogerá la credencial de los PJs, se la mirará con mucha atención.... y finalmente les dará la vuelta para mirarlos boca abajo.
Si además los PJs llevan cierta "artillería" encima, o en su equipajes, puede que empiecen a tener bastantes problemas (en caso bastante raro de que los PJs no llevaran armas encima, ni siquiera un cuchillito de nada, los azorados y muy bigotudos números de la guardia civil con lo que se encontrarán será con las "cuatro cositas" del equipaje de Sarita, entre las que destacan sus doce cartuchos de dinamita en una caja de puros).

MÍNGUEZ ER GADITANO
En el momento en que los PJs empiecen a ver muy claro su traslado a Madrid por cuenta del gobierno español y su posterior alojamiento (igualmente gratuito) en el penal de Carabanchel el *DJ* hará aparecer un PNJ "ángel de la Guardia" en la figura de Minguez. er gaditano. Minguez es un tipo alto y delgado, vestido con un raído gabán que ha visto años mejores y un deslustrado sombrero de copa. Muy educadamente se presentará al grupo como Cesante, y en la actualidad. por necesidad, memorialista, y como disculpándose asegurará que está seguro de poder solucionar los problemas burocráticos de los PJs en un periquete. Sin nada que perder, Miguel y Sarita accederán a ello.
Tras media hora de charla, Minguez y el cabo de la Guardia Civil saldrán muy amigos, aunque el cabo (de origen gallego) no parece terminar de entender cómo puede ser que el Cesante sea paisano suyo con ese *acento* andaluz que tira de espaldas.
Ya más tranquilos, Minguez los llevará a una taberna cercana, donde podrán tomar algo y descansar. Los PJs encontrarán el lugar bastante pintoresco: oscuro y sin ventanas, con un tabernero vestido con manguitos y delantal verde atrincherado detrás de un mostrador forrado de zinc. Los vinillos que se sirven, sin embargo, son muy decentes, aunque es dudoso que el rudo paladar de los PJs, acostumbrado al Whisky, el Tequila y la Cerveza sepa apreciar la finura de un Jumilla o de un Valdepeñas. Si alguno tiene algo de hambre, en la taberna sirven algunos fritos: gallinejas (tripas fritas de gallina) y tarangas (morcillas hechas de despojos).
Si le preguntan, Minguez les explicará que un cesante es un funcionario o burócrata sin empleo. Con tristeza, suspirará diciendo que en los últimos años ha habido tantos pronunciamientos, cambios de gobierno y revoluciones en el país que los chupatintas sin trabajo como él son legión. Algunos malviven como pueden, llegando incluso a la mendicidad o a la caridad de los amigos. Otros se convierten, como él, en memorialistas, tipos que se instalan en los zaguanes de las casas o de las tiendas, con una mesilla plegable, papel y tinta, y que por pocas monedas escriben cartas por encargo de analfabetos, redactan instancias e incluso enseñan a leer y a escribir a los adultos iletrados. Tras pensar un poco, don Miguel le ofrecerá a Minguez un puesto como secretario suyo, al menos mientras dure su estancia en España. En un aparte, explicará a los Pis y a Sarita que cree mucho mejor disponer de un guía nativo para moverse mejor dentro de este extraño país.

Nota al DJ: *Minguez tuvo un tío abuelo que luchó en Rusia junto* a *las tropas de Napoleón, y que de hecho murió allí, defendiendo el puente del Beresina.* Se *callará muy mucho* de *decir que su antepasado era un mariconaza de tomo* y *lomo, cosa que él también es... De hecho, si viene* a *cuento,* no *estaría de más que se enamorará (platónicamente, claro) de* uno *de los PJs,* a *ser posible de* un *morenazo alto* y *de ojos azules, que lo chiflan. Este personaje está inspirado* en *el fusilero Minguez, de la novela*

de Arturo Pérez Reverte La Sombra del Águila, novela que recomiendo leer, si no *entera sí al menos el capítulo X.*

VIAJANDO EN TREN

Minguez recomendará al grupo que se desplacen hasta Madrid en tren, afirmando que es el transporte más cómodo y directo. En él tardarán apenas tres días, mientras que si van en diligencia (ya sea regular o alquilada) no tardarían menos de una semana. Además, cruzar en esta época del año la Sierra Morena puede ser muy duro... eso sin tener en cuenta la presencia de bandidos, que aunque perseguidos por la guardiaciví (esos bigotudos de capote verde) siguen siendo abundantes.

El recorrido que deberán hacer será el siguiente: desde Cádiz tomarán un tren de los Ferrocarriles Andaluces hasta Utrera, dónde deberán hacer trasbordo a otro tren, de la compañía de Norte de España que cubre la línea Morón-Utrera-Sevilla-Córdoba. Por fin, en Córdoba cogerán un tercer ferrocarril de la compañía M.Z.A, que hace el recorrido Manzanares – Ciudad Real - Alcázar - Castillejos- Madrid. En España no hay coches-cama ni servicio de bar (de hecho, los Pullman americanos de 1859 no llegarán a la península hasta 1887), así que existe la costumbre de hacer en las estaciones lo que se dice parada y fonda: el tren para cada cierto tiempo una hora o así, para repostar agua y carbón y para que los viajeros puedan estirar las piernas, tomar un bocado o hacer sus necesidades.

Si los PJs no se entretienen, el grupo podrá coger el último tren a Utrera, haciendo noche en esa localidad para, al día siguiente tempranito, continuar su viaje. Deberán pasar otra noche en ruta, ya en el tren de la M.Z.A. y si no hay problemas llegarán a Atocha al atardecer.

Sarita adoptará para el viaje lo que ella llama "un traje cómodo": Gabán, levita, chaleco, corbata y camisa, con ¡por supuesto! pantalones y botines. Todo ello rematado por una chistera baja. Muy satisfecha, ahora puede fumar sus apestosos puros sin ser excesivamente mal vista.

El viaje es pesado y aburrido. Los departamentos de cada vagón tienen capacidad para unos ocho pasajeros, así que seguramente el grupo ocupará uno entero. Tiene bancos transversales enfrentados dos a dos, con puertas a uno y otro lado de la vía. Para cambiar de departamento o de vagón hay que esperar a la siguiente parada, aunque en caso de emergencia (por ejemplo, estar a punto de morir de asfixia por los puros de Sarita) hay unos estribos exteriores y unos pasamanos sujetados a las paredes exteriores del vagón. Miguel (con el dinero de la República de México) ha adquirido billetes de primera, así que el grupo disfrutará de asientos relativamente cómodos, iluminación nocturna (unas lámparas de aceite introducidas por el techo) y calefacción (unos tubos de agua caliente renovados cada cierto tiempo por unos hombres con manoplas).

Si el DJ lo desea, puede ilustrar el viaje con algunas incidencias:

- En una de las paradas de parada y fonda uno de los PJs se fijará en que, aliado de la vía, hay una cabeza humana cortada, metida en una jaula y colgada de un ¡árbol! Si se lo hacen ver a Minquez, éste contestará con indiferencia que debe tratarse de la cabeza de algún bandolero, puesto aquí como ejemplo para todos. Añadirá que esta costumbre solía ser en otros tiempos muy habitual, aunque últimamente parece que ha caído un poco en desuso.
- En un momento determinado, el tren da un brusco frenazo, deteniéndose al poco definitivamente.

Estará parado en mitad de ninguna parte un par de horas largas. Si los PJs se asoman a investigar, descubrirán que la vía está bloqueada por un enorme rebaño de ovejas, que está cruzando tranquilamente la vía delante del ferrocarril. Todos los argumentos que se le puedan decir al calmoso pastor caerán en saco roto: esta cañada ya la usaba su abuelo y el abuelo de su abuelo, y los derechos de la mesta son los derechos de la mesta.

- En una parada una mujer vestida con andrajos abordará al grupo, llevando en brazos a un niño pequeño, casi desnudo, que llora desconsoladamente. La mujer pide limosna para dar algo de leche al niño, que se muere de hambre. Si uno de los PJs pasa una

tirada de Averiguar intenciones CD 15 se dará cuenta de que la mujer pellizca disimuladamente al niño, para hacerle llorar e inspirar más lástima.
- En uno de los transbordos, un. tipo intenta escamotear una de las maletas del equipaje de los PJs. Caso de ser descubierto, intentará salir corriendo con ella. Caso de ser perseguido y acorralado, sacará una navaja trapera, abriéndola con un golpe seco y diciendo algo así corno ¡te vi a sacá la entraña… malaje!
(Nota del autor: En el playtesting esto le sucedió a un Scout Apache Mescalero, que se divirtió mucho al ver la cara del chorizo cuando se sacó de la bota su cuchillo)
- En uno de los pagos que tenga que hacer, Miguel será estafado, ya que se hará un lío con los cambios. Minguez les explicará cómo funciona la moneda en España, para que eso no le vuelva a suceder a ninguno: Desde 1868 la moneda oficial es la peseta de oro, que se divide en cuatro reales de plata (también llamados cuartos), que a su vez son 25 céntimos cada uno. Pero anteriormente funcionaba otro sistema monetario, basado en el escudo de oro Clamado medio duro), que vale 10 reales. Muchas monedas de Escudo aún están en circulación, evidentemente, y el truco habitual de picaros y desaprensivos es timar al extranjero haciéndole contundir pesetas por escudos.

EL ASESINATO
El grupo llega a Madrid al anochecer del día 23. Cae una fuerte nevada y no hay nadie esperándoles en la estación de Atocha, pese a que Miguel cursó un telegrama desde Sevilla anunciando su llegada. Con cierta preocupación, ordenará a Minguez que busque algún medio de transporte para ir hasta la embajada. Rápidamente, el gaditano contratará los servicios de un par de coches de caballos, en los que se acomodarán PJs, PNJs *y* bultos. Quizá los PJs se sorprendan un poco al enterarse que, en Madrid, todos los cocheros se llaman Simón (Nota al DJ: Evidente-mente es un juego de palabras: Simones es el nombre que tienen los coches de alquiler, no los cocheros que los conducen, pero los PJs no tienen por qué enterarse a la primera).
La “embajada" mexicana está situada en la calle Atocha. De hecho, no son más que un par de habitaciones alquiladas, donde vive don Segundino Marqués, el embajador en funciones. La seña Paca, la portera (algo espantada por la invasión de ingleses *y* de indios que le acaba de caer encima) dice que hace ya un par de días que no se le ve. El telegrama de Miguel está en el buzón, junto con varias cartas más. La puerta está cerrada y bien cerrada. Para entrar, los PJs deberán forzar la cerradura, saltarla de un par de tiros (propuesta de Sarita) o pedirle educadamente a la seña Paca que la abra con su juego de llaves de recambio (propuesta de Minquez).
La embajada consta de un salón amplio, que hace las veces de despacho, un dormitorio, una habitación pequeña que se usa como archivo y trastero y un pequeño retrete "a la inglesa", es decir, con cisterna de agua (detalle que a los PJs les parecerá un lujo oriental, acostumbrados como están a los retretes exteriores o comunitarios, cuando no a las letrinas). El piso ha sufrido un registro brutal, y la ropa de los cajones, los libros de las estanterías y los papeles del escritorio alfombran el suelo. Hasta los cojines y el colchón de la cama han sido acuchillados y desgarrados. Al lado de la chimenea del salón, el grupo se encontrará con Segundino Marqués... de cuerpo presente. Lo han maniatado y amordazado, para después golpearle salvajemente la cabeza y la nuca con el atizador de la chimenea, hasta desparramarle el cerebro. La cara, no obstante, ha quedado, bastante intacta, por lo que el cadáver aún es identificable. Al verlo, don Miguel se pondrá a vomitar casi en el acto, Minguez palidecerá y Sarita se acercará a mirarlo muy interesada, mientras da fuertes chupadas a su puro. Seña Paca, a no ser que los PJs se hayan librado de ella, se asomará a ver qué pasa Y empezará a dar gritos de ¡Asesino! Asesino!

PROBLEMAS LEGALES
Ante los gritos de la Seña Paca (o avisados por don Miguel, una vez se reponga) aparecerán los Serenos primero (unos tipos muy folclóricos, con capote y una lanza que llaman chuzo, que al parecer patrullan las calles por la noche) y la policía después. Estos insistirán en retirar el cadáver (para darle cristiana sepultura)... y en llevarse a todo el grupo al cuartelillo para tomarles declaración.

Don Miguel protestará alegando que el asesinato se produjo en la figura de un súbdito mexicano, y en la embajada mexicana, por lo que se considera suelo de la república, no suelo español… así que entra fuera de la competencia de las autoridades madrileñas. Aunque está en lo cieno, y cualquier tirada de Derecho puede darle la razón, sus argumentos no harán mella en los policías, que harán pasar a todo el grupo la noche en la comisaría. Allí les tomará declaración el inspector Morales, de la sección de homicidios, que no los dejará marchar hasta el amanecer. Una tirada de Averiguar intenciones CD 15 demostrará que Morales no tiene demasiado interés en el caso, y si no le tocan mucho las narices lo archivará dentro de un par de días alegando que se trata de un simple robo. Ni siquiera se presentará en el lugar del crimen, ni lo hará precintar, así que el grupo puede ocuparlo si quiere, cosa que don Miguel solicitará hacer en el acto. Aparte de enviar un telegrama a México notificando el hecho, preparar el entierro del pobre Segundino y asumir temporalmente sus funciones hasta que le llegue sustituto, Miguel encargará a los PJs la investigación del caso, alegando, una vez más, que corresponde a los delegados de la República de México descubrir a los culpables. El grupo puede alojarse en un hotel cercano a la embajada, aunque Miguel insistirá en usar ésta como despacho durante el día.

PISTAS

Antes o después de la llegada de la policía es más que probable que los PJs empiecen a investigar el lugar del crimen, buscando pistas en el más puro estilo Sherlock Holmes. A pesar del violento registro llevado a cabo por el asesino (o asesinos) aún es posible encontrar algunos indicios. Para ello deberán pasar las tiradas que se indican entre paréntesis, aunque si los jugadores dicen que buscan específicamente en los lugares adecuados, el DJ puede darles bonus a la tirada o concederles directamente la información:

- Registro somero del piso en general *(Atención CD 15):* Hay que ser ciego para no ver que se ha practicado un registro a fondo, y que han desaparecido bastantes papeles tanto del despacho como del archivo. No obstante, un PJs observador se fijará en que hay bastantes números atrasados de un periódico llamado La Gaceta de Madrid. Si se hojea alguno de ellos los PJs se encontrarán con artículos firmados por Segundino, que al parecer seguía la práctica común de muchos políticos liberales de la época, y era articulista además de diplomático. Sus artículos son comentarios sobre la peculiar situación política que vive España en esos momentos, siendo su principal interés el que estén escritos por un político mexicano. Alguien con Español 4 (y la lectura detenida de dichos artículos) hará que el PJ en cuestión se fije en que aparece a menudo citado un tal "Demóstenes", evidentemente un alias con el que el autor denomina a un colega suyo, también periodista. El hecho de que los PJs no estén al tanto de la política española les impide identificar al personaje en cuestión.
- Ni la puerta ni las ventanas han sido forzadas. O el asesino tenía una llave (cosa poco probable) o el mismo Segundino le abrió la puerta, lo que quiere decir que eran como mínimo conocidos. El agresor/es han actuado como profesionales: no han dejado ninguna pista de su identidad.
- Examinar el cadáver (*Saber Biología CD 15):* Evidentemente, no se trata de que los PJs le practiquen la autopsia al difunto, pero por la rigidez, olor y estado general del cadáver, cualquier medicucho medianamente listo podrá calcular que llevará muerto dos o tres días (lo cual coincide con la declaración de la portera). Aparte de la cabeza, no hay rastros de violencia en su cuerpo, lo que quiere decir que no luchó contra su agresor, y se dejó maniatar sin más.
- Registrar los bolsillos del cadáver (automático): Aparte de algo de dinero (treinta pesetas en billetes y algo de calderilla) lo único que lleva el cadáver encima es un pañuelo de seda con sus iniciales bordadas (y algo sucio, por cierto. al parecer estaba resfriado), una tarjeta de visita y un reloj de bolsillo.

La tarjeta de visita pertenece a un tal Germán Areta, y no tiene dirección. Su esquina superior derecha está doblada hacia adentro, y al parecer el doblez ha sido hecho intencionadamente. Si Minquez se fija en eso explicará que en la alta sociedad hay todo

un código con las tarjetas de visita, y presentar una tarjeta doblada de una u otra manera quiere decir esto o lo otro. Por desgracia, desconoce dicho código.
El reloj de bolsillo es un reloj normal, bastante fuerte y está parado, simplemente porque se le ha acabado la cuerda. De la cadena cuelga, como contrapeso, un curioso colgante de plata que representa un compás, una escuadra y una estrella de cinco puntas. Si un PJs pasa una tirada de Saber (Historia) CD 15 y por su backgraund es lógico que lo sepa, lo identificará como un símbolo de la Francmasonería. Si don Miguel ve ese colgante, intentará metérselo disimuladamente en el bolsillo, ya que él lo reconocerá en el acto. Al igual que Márquez, Prim y muchos políticos liberales de la época, él también es un Masón.
Examinar la chimenea (Buscar CD 20*):* Hay bastantes cenizas de papeles quemados con bastante precipitación. Si los PJs se fijan en ello, podrán descubrir entre los restos un papel que por “azares del destino" no se quemó del todo. Parece un fragmento de una carta, y dice así:

.. así pues El Gran Hermano corre peligro de ahogarse en su propia sangre ...dria. que hab… ado los mensaj… de los que lo quieren. Ahora (…) que Demóstenes anuncie el día y la hora....

- Leer las cartas del buzón *(Idioma Español 4):* Aparte del telegrama de don Miguel., anunciando la llegada del grupo, hay tres cartas más:
Una invitación oficial a la comida de Navidad que se celebrará en el Palacio Real, y a la que están invitados todos los diplomáticos extranjeros residentes en la villa.
Una nota, anónima, en sobre cerrado y sin sellos (lo que quiere decir que fue traída a mano). Dice solamente: Próxima reunión en las Cuatro Naciones, el día 26 a la hora de siempre.
Un sobre cerrado, en cuyo interior hay una tarjeta de visita con el nombre de Segundino Marqués (el difunto). Tiene las esquinas derechas (superior e inferior) dobladas hacia adentro.

LA INVESTIGACIÓN
Las siguientes líneas de investigación pueden ser llevadas por el grupo en las horas (o días) siguientes... siempre que sus obligaciones para con Miguel y Sarita se lo permitan. La información que consigan los PJs dependerá de su *Diplomacia y encanto...* y de su habilidad en hablar Español.
- Hablar con la seña Paca: Unas cuantas copas de chinchón a palo seco harán que a la buena seña Paca se le desate la lengua. La pobre portera sabe muy poco del difunto: *“que era muy buena persona, mire usté. Muy educado, muy correcto. Eso sí, a veces recibía visitas de lo más raro, tipos de esos a los que les hace falta un afeitado, un corte de pelo y una chaqueta nueva. Y es que ya se sabe, estos indios del otro lado del charco no son de fiar. ¡y si además juegan a politiquillos, a periodistas o a las dos cosas, peor!”.*
- Visitar la Gaceta de Madrid (Diplomacia*):* En la redacción del periódico la noticia de la muerte de segundino será recibida con cierta frialdad. Solamente algunos articulistas, periodistas semiaficionados y románticos como Segundino, sentirán de verdad su desaparición.
Estos bohemios periodistas (a los que, corno dijo la seña Paca, no les iría mal un afeitado y un corte de pelo) suelen reunirse en un café denominado La Fontana de Oro. Si los PJs se saben ganar su confianza, no tendrán inconveniente en contarles quién era el Demóstenes al que se refería en sus escritos Segundino. Se trata del diputado y periodista José Paul y Angulo, un jerezano que desde el periódico El Combate lanza acusaciones políticas al gobierno del general Prim, cada vez más exacerbadas (el mote le viene de cierto orador y político ateniense, enemigo feroz de otro militar, Alejandro Magno). Si los PJs se interesan un poco sobre ese personaje, se les explicará que es un señorito andaluz, exportador de vinos, duelista y bravucón, borracho y amigo de la peor canalla del submundo de Madrid. Es republicano *fede*ralista, y colaboró con el general Prim en la revolución de 1868, pensando que proclamaría la República. Unos dicen que su odio hacia el general nace de allí. Otros, que no le concediera una embajada en

Londres, cosa que le habían prometido. Por último, no faltan los que afirman que Angulo ha perdido la razón a raíz de un accidente que sufrió hace cosa de un año, de resultas del cual tiene el rostro desfigurado por horribles cicatrices.
- Visitar "El Combate" *(Diplomacia CD 15):* Los empleados del periódico no han visto a Angulo (que por cierto, es el dueño del periódico) desde que el pasado día 23 pasó un momento para dejar el artículo del día de Navidad. Si los PJs consiguen hacerse con él (gracias a una propinilla o a un Colt 45 debajo de las narices del impresor) verán que gira entorno a una idea recurrente: Voy a cambiar la pluma por el fusil. Es el último articulo, y en él anuncia también el fin de la publicación., que ya no se editará más. Angulo ha desaparecido. Nadie sabrá decir a los PJs donde está. Si los PJs hojean algunos periódicos atrasados (que pueden consultar allí mismo) verán que los amigos de Segundino no les mintieron: los ataques (verbales) de Angulo a la política, gobierno y persona física de Juan Prim son constantes. En uno de sus artículos Angulo llega a decir que a Prim habría que matarlo en la calle como a un perro.
Ir al “Cuatro Naciones": A no ser que los PJs acudan a la fonda con don Miguel de Telán, o enseñando el colgante encontrado en los bolsillos del difunto, no sacarán nada positivo. Y es que la fonda sirve de local social a la logia masónica de Madrid, que se mueve con la discreción que caracteriza a la secta. Si los PJs simulan ser masones, o si don Miguel los avala (antes o después de sincerarse con ellos), los miembros presentes de la logia terminarán diciéndoles que Segundillo había solicitado una reunión urgente de todos los miembros, pues había descubierto hechos de vital importancia para el futuro del país. Hechos que afectaban directamente a uno de los hermanos... (Nota del DJ: Prim). No saben más.

LOS PELIGROS DE LA VILLA Y CORTE
Tanto ir y venir de un sitio a otro de Madrid siguiendo pistas puede resultar monótono y un tanto aburrido. Para dar alguna nota de color, el DI puede ilustrar los paseos de los PJs por la capital de España con alguno de los siguientes incidentes:
- En un momento determinado, los PJs pueden tropezarse con una manifestación más o menos multitudinaria que protesta contra el advenimiento del nuevo rey. Esos tipos del sombrero raro Oos del capote verde, vamos) la disolverán en un santiamén cargando contra la multitud a caballo y con el sable desenvainado (Como inspiración del suceso recomiendo ver el cuadro de Ramón Casas La Carga).
- Un tipo con una navaja barbera en la mano aborda a los PJs en una esquina mirándolos con ojos ansiosos y diciéndoles que si quieren que les afeite. Aunque es posible que los PJs crean que es un loco o un chorizo, en realidad es un aprendiz de barbero que busca '"voluntarios" para aprender el oficio, según la costumbre de la época. Por cierto, su Destreza es 9 (caso de cometer una pifia... pues ya se sabe).
- Hace bastante frío, y si los PJs andan mucho por la calle es posible que busquen algo para entrar en calor. Aquí y allá hay una especie de barranquillas donde unas viejas sentadas al lado de una estufa de leña asan unos extraños frutos (castañas y boniatos), de extraño aspecto y sabor, pero bastante reconfortantes.
- Cuando menos se lo esperen uno de los PJs se llevará... un bolazo de nieve en el cogote. Un grupo de pilluelos ha decidido tomarla con estos extranjeros tan raros. Caso de agresión física contra los niños... bueno, pueden aparecer sus padres, amigos, hermanos mayores y demás vecinos.
- Los PJs se tropezarán con un tipo que le está diciendo a su novia algo así como ¿Dónde vas con mantón de Manila? Por lo demás, la pareja ignorará completamente al grupo.
Los PJs están andando por una calle solitaria y estrecha... cuando ven que dobla la esquina un grupo de personas corriendo a la desbandada. Si se quedan a ver por qué corren verán que las está azuzando una especie de Loghorn, pero de cuernos más pequeñitos... y bastante mala leche (Se trata de un toro Miura semental, que estaba siendo trasportado en un carro de carga a la dehesa. Por W1 accidente la puerta del carro se ha abierto, y el animalico se lo está pasando en grande organizando unos Sanfermines navideños en pleno Madrid)

COMPROMISOS SOCIALES 1: MUCHA CHARLA, POCA DIVERSIÓN
Por mucho que se entusiasmen los PJs con su pequeña investigación sería interesante recordarles que su principal misión es velar por la seguridad de Segundino, así que, independientemente del resultado de sus pesquisas, deberán interrumpirlas para acompañar a sus jefes a los actos sociales a los cuales asistan: Básicamente se trata de dos: la Comida de Navidad en el palacio Real y el entierro del pobre Segundino, previsto para el día 26.
Comida de Navidad en el Palacio Real. Se trata de una comida de gala, en la que los miembros masculinos del grupo deberán lucir con más o menos elegancia un frac de tonos oscuros, mientras que las mujeres (incluyendo a Sarita) deberán llevar vestidos de noche de escote generoso. Mientras se arreglan, los PJs oirán a Sarita maldecir en su cuarto, mientras intenta encontrar entre su colección un revólver que pueda llevar en el escote sin que se vea.
La recepción empezará a las doce, la comida (copiosa y abundante) a las dos, y se servirán cafés en el salón a partir de las cinco. Habrá baile hasta las ocho, momento en el que se dará por terminada la celebración. Eso significa que, para desesperación de los PJs, perderán en la fiesta casi todo el día de Navidad.
El DJ puede divertirse un poco con los PJs preguntándoles cuántas armas llevan encima y sobre todo dónde las llevan (el frac es un traje bastante ceñido, y artillerías de determinado calibre "cantan" bastante). La diversión puede continuar a la hora de la comida: a no ser que los PJs (por historial) gocen de una educación de señores (o bien que especifiquen que se fijan en cómo comen los demás) el DJ les hará tirar Des x 2. En caso de pasarla se comportarán más o menos correctamente en mesa. En caso contrario... el DJ aplicará la situación que considere más oportuna:
- El PJ se frota las manos, se anuda la servilleta al cuello y empieza a comer como un auténtico gorrino, prescindiendo, por supuesto, de los cubiertos: bebiendo la sopa directamente del plato, cogiendo la carne con los dedos, etc, bebiendo a morro de la botella. Pronto un criado, muy amable, le invitará a seguir la comida... en la cocina.
- El PJ intenta usar más o menos bien los cubiertos... con resultados desastrosos. La comida se le cae antes de llegar a la boca, empuja (disimuladamente) con el dedo la comida hasta el tenedor, salpica de salsa a la vecina de su izquierda, se le escapa un eructo, etc...
- El PJ tiene mucha hambre... hasta que le ponen ante sí un plato lleno de marisco. Deberá superar una tirada de Voluntad CD 15 para superar sus nauseas y atreverse a comerlo. Por cierto, lo encontrará exquisito.
- El PJ empieza a darle al vino cosa fina, pensando para sí que es bebida de maricas, con la posibilidad de acabar totalmente borracho.
- El PJ se comporta con la máxima corrección y finura... o eso cree él. En un momento determinado notará algo raro en el ambiente. Se ha olvidado de que puso su servilleta sobre las rodillas y se acaba de limpiar la grasa de la boca con la servilleta que estaba, a su derecha... y que correspondía al embajador italiano.
- El PJ se está comportando correctísimamente, hasta le da conversación a la gorda que está sentada a su derecha, que no le contesta pero que le ríe las gracias. Se trata de la mujer del embajador prusiano, y lleva un par de copas de más. Según como vayan las cosas, no se cortará un pelo en empezar a meterle mano al PJ por debajo de la mesa, y si la cosa se anima es capaz de arrastrarlo al suelo para violarlo allí mismo.
Tras la comida, el grupo pasará al salón., donde algún habilidoso (o loco suicida) puede intentar desenvolverse con este baile rarísimo que llaman Vals... sin darles demasiados pisotones a la hija del embajador sueco, que por cierto está la mar de rica. Los PJs que se fijen en ello pueden pasar un rato divertidísimo viendo como el Coronel Jacques de la Pomme de Terre (agregado de la embajada francesa con un par de copas de más en el cuerpo) intenta ligarse a Sarita, sin saber lo poco que a la brava mexicana le gustan los franceses. Así que los avances más o menos sutiles del gabacho se verán cortados de raíz por una bastante poco discreta patada en la entrepierna.
Por sus modales, torpeza o simplemente mala suerte es posible que los PJs molesten en algún momento a algún diplomático, que muy ofendido les presentará su tarjeta doblada por la mitad, para seguidamente quitarse el guante de la mano derecha y abofetear con él

al PJ. Mientras éste le contesta adecuadamente (posiblemente con directo a la mandíbula que lo haga volar y caer sobre la fuente de los canapés) sus compañeros pueden aprovechar para preguntar a alguno de los presentes en qué consiste ese código de las tarjetas de marras. Así sabrán que, mientras una tarjeta doblada por la mitad significa desafío, el doblez de la esquina superior derecha quiere decir visita y las dos esquinas dobladas… entierro.

COMPROMISOS SOCIALES 2: ENTIERROS Y RESPUESTAS

El entierro del pobre embajador está previsto para las diez de la mañana del día 26, festividad de San Esteban, aunque puede retrasarse un poco si alguno de los PJs ha sido retado a duelo. El retado (es decir, el PJs) puede elegir arma: espada o pistola de un tiro. Por lo demás, el desafío es a primera sangre, así que no merece demasiada atención.
Aparte de los PJs, Sarita y Miguel y de algunos periodistas amigos del difunto, al entierro acudirá un individuo bajito, con bigote abundante, vestido con traje, gabán y bombín negros, que asistirá al sepelio un poco apartado de los demás. Terminada la ceremonia (y si los PJs no lo abordan antes) acudirá a dar sus respetos a Miguel y Sarita, entregando su tarjeta, negra con letras blancas, como corresponde en caso de luto: Su nombre es Germán Areta.
Si los PJs lo interrogan un poco y ponen sus cartas sobre la mesa, él también pondrá las suyas: pertenece a la llamada banda de la porra, un grupo auxiliar de la policía dirigido por don Felipe Ducazcal encargado de la seguridad del estado. Segundino se puso en contacto con él hace unos días, explicándole que creía haber descubierto un complot contra el gobierno. Al parecer uno de sus confidentes había descubierto que el periodista revolucionario Angulo estaba en tratos con el Marqués de Guaramillos, brazo derecho del ultra conservador duque de Montpesier, antiguo candidato al trono español que en su día fue desechado por Prim. Segundino argumentaba que ambos personajes solamente tenían algo en común: su odio hacia el jefe del gobierno... par lo que éste podía estar en peligro.
Areta Y sus superiores consideraron las sospechas de Segundino fantasías propias de un político y periodista liberal, así que le agradecieron cortésmente la información... pero sin hacer nada más. No obstante, y por pura rutina, Areta inició una investigación por su cuenta: descubrió entonces que el coronel Salís, otro de los hombres de Montpesier, había estado reclutando en París exilados políticos de extrema izquierda, entre los que había repartido dinero para una misteriosa operación que debla realizarse en Madrid
La idea de una conspiración de extrema derecha, ejecutada por miembros de extrema izquierda, empezó a tomar cuerpo. Se ha confeccionado una lista con los nombres de los diez asesinos, que se entregó a Rojo Arias, gobernador de Madrid y encargado de La seguridad personal del general, el cual ha dado la orden de capturarlos con la máxima prioridad. Gracias a Segundino, el asesinato de Prim y quizá una revolución han sido evitadas. Por desgracia, el mexicano ha pagado el aviso con su vida.
Cuando Areta se negó a escucharle, le advirtió que proseguiría la investigación por su cuenta, ya que tenía otros canales para avisar al general (los PJs pueden saber cuáles son, estaba hablando de su contacto con los masones). Al descubrir que la conjura intuida por Segundino era cierta, Areta intentó avisarle (con el código de las tarjetas al cual está tan acostumbrado). El aviso llegó demasiado tarde.
Si los PJs le preguntan sobre Prim, Areta les contestará que su seguridad esta garantizada: El gobernador en persona ha jurado hacerse responsable de todo cuánto le suceda. Por otra parte, Prim abandonará la capital el día 28, para recibir al nuevo rey, Amadeo de Sabaya, que desembarcará en Cartagena el 30 de este mes.
Si Los PJs le preguntan qué acciones se van a emprender contra los instigadores del crimen (es decir, contra Angulo, el marqués de Guaramillos o contra el duque de Monrpesier), Areta les explicará que Angula está siendo buscado por los de La partida de la porra, pero de momento no han dado con éL Respecto a los otros, su alta posición los hace intocables. El general en persona, al ser puntualmente informado de todo, ya decidirá qué hacer.

EL BRAZO OSCURO DE LA LEY

Si los PJs no se contentan con las explicaciones de Areta y deciden proseguir la investigación, ya sea intentando vigilar a Prim, buscando a Angulo o acechando al marqués de Guaramillos (el duque de Montpesier está fuera de la capital)... serán detenidos por la quardiaciví, bajo sospecha de querer atentar contra la vida del General Primo El DJ debería evitar en lo posible un enfrentamiento entre los PJs y la policía, exagerando el número de números que detengan a los PJs y pillando a éstos literalmente en bragas, para que no tengan capacidad de reacción. Además. Miguel de Terán puede tranquilizarles diciéndoles que se pondrá en contacto con Areta para que los saquen cuanto antes de la cárcel, y que él se encargará de avisar al general, mediante sus dobles contactos diplomáticos y masónicos.

No obstante, la historia no se alterará. Pese a que Prirn recibirá un anónimo alertándole de una conjura contra su vida, pese a que el diputado republicano Garda López (enemigo político de Prim) le suplicará que aquella noche cambie el recorrido que normalmente hace, pese a que recibirá una nota de la logia masónica en la que se le urge a presentarse en las Cuatro Naciones... el tozudo general catalán se negará a adoptar precauciones extraordinarias, y un grupo de ocho o diez individuos harán fuego de trabuco contra su coche de caballos en la calle del Turco, disparando casi a bocajarro, hiriendo de muerte al general y gravemente a Nandín, uno de sus dos ayudantes. Se dice que el general, antes de morir, afirmó haber reconocido a Angulo entre los asaltantes.

Se dice que el gobernador de Madrid, Rojo Arias, estaba implicado en el complot, ya que no adoptó ninguna medida de seguridad especial. Sea como fuere, Prim caerá herido de muerte el 27 de diciembre de 1870 a las siete de la noche, en mitad de una fuerte nevada, sin que los PJs puedan hacer nada por evitarlo.

ASALTO AL PALACIO DE GUARAMILLOS

Por parte de los PJs, serán encerrados junto a otros presos comunes, algunos de los cuales intentarán atacarles por la noche. Es de suponer que los PJs, ex presidiarios del Osario, no tendrán excesivos problemas en librarse de esos desgraciados, que con un par de sopapos en el cuerpo confesarán haber sido pagados para asesinar a los PJs.

El grupo será liberado (gracias al buen hacer de Areta) alrededor de las nueve de la noche. El policía les informará de las últimas novedades: del asesinato de Prim... y del asalto a la embajada mexicana.

Según parece las manipulaciones de Miguel de Terán (intentando avisar a Prim) han llamado la atención de los conjurados, como antaño ya lo hicieran las de Segundino. Así que un grupo de hombres entró a saco en las habitaciones de la "embajada", abriendo la puerta con una llave que traían consigo (hurtada hace ya tiempo de la portería de la Seña Paca).

Por desgracia para ellos, esta vez, aparte de un politiquilla mexicano estaba también Sarita. El resultado de la batalla han sido media docena de sicarios muertos o malheridos, Miguel de Terán medio bajado y medio empujado por la ventana y Sarita cogida prisionera por los matones (seguramente se le acabarían las balas). Al bueno de Areta lo que se le ha acabado es la paciencia, y se ha empleado a fondo con los supervivientes: Sarita ha sido llevada al palacio del Marqués de Guaramillos, donde será torturada por el Marqués en persona, para que diga todo lo que sepa.

Legalmente, el Marqués es intocable, como lo son todos los responsables de la conjura… Pero Areta está dispuesto a entrar a saco en el palacio... si los PJs lo acompañan. Y si éstos tienen algo de sangre en las venas, es posible que se quiten sus chaquetas, se abrochen sus cananas y salgan a la calle una vez más, porque ya sea en la vieja Europa o en la Joven América, la vida de un hombre apenas vale lo que vale una bala.

Los PJs deberían diseñar un plan rápido para entrar en la mansión, situada en el barrio de Salamanca. La típica estrategia de patada a la puerta y pa' dentro es muy loable, pero no demasiado discreta. Saltar al tejado desde el edificio de al lado, para colarse por una buhardilla y abrir la puerta por dentro puede ser mejor. De todos modos, la decisión final corresponde al grupo.

Dentro de la casa, aparte de una docena de criados (que poca cosa harán) y ocho sicarios (más o menos alerta, según lo discretos que sean los PJs al entrar) a los PJs les

espera una última sorpresa: el Marqués de Guaramillos no es otro que Ramiro de Azagra, el Español, su captor, su torturador y su carcelero, que con la plata robada en México ha conseguido hacerse con una nueva identidad en su tierra natal. El Marqués no huirá, defendiendo su palacio y su vida hasta la muerte.
En las bodegas, los PJs encontrarán a Sarita. Esta colgada por los brazos de una argolla del techo, y le han dado una paliza infernal. No obstante, al cuando se acerquen los PJs aún tendrá fuerzas para medio abrir los ojos y articular con sus labios tumefactos: *"...ya era hora que llegarais..."*

CONCLUSIÓN
El grupo tendrá que salir por piernas de la mansión lo antes posible, antes de que llegue la policía. Prim morirá el 30 de Diciembre. El nuevo rey llegará a la capital el 2 de Enero. Su reinado no llegará a durar un año.
Se iniciará una ardua investigación para intentar descubrir a los asesinos y a los instigadores de éstos. Pero muchas pruebas serán falseadas, y los testigos de importancia serán acallados, ya sea mediante sobornos o mediante la muerte.
Finalmente, Areta aconsejará a los PJs y a Sarita que se vayan de España, ya que su vida corre peligro. El asesinato de Prim, como bien dijo el historiador inglés Oliver Bertrand, fue un crimen colectivo que no se quiso descubrir.
Es de suponer que los PJs volverán a Estados Unidos. Sarita, por supuesto, volverá a México. El 12 de Julio de 1892 morirá víctima de un ataque cardíaco su amado presidente Márquez, y los PJs le perderán la pista a la mexicana. Se dice que en 1914 Pancho Villa andaba acompañado de una anciana llamada "Chamuscada", que llegó a intimar con un gringo viejo al que todos llamaban "Escritor". Algunos especialistas en el tema, como el catedrático de Historia Norteamericana Danniel A. Lhento, afirman que se trataba efectivamente de Sarita, y que su compañero podría ser el mismísimo Ambrose Bierce. Evidentemente, solamente son especulaciones...

PERSONAJES PRINCIPALES

REGINALD BUDLER (ROBERT BRANDOM)
Hombre blanco, criminal, timador (50 puntos)
Descripción: Es un europeo de estatura media, bigotillo cuidadosamente recortado montado en el labio superior, marcado acento sureño y mirada sarcástica. Fuma excelentes puros de Virginia
Historia: En realidad se llama Reginald Budler, conocido contrabandista y traficante de armas entre México y Estados Unidos. Ahora sirve a los revolucionarios de Márquez, para los que ha robado un cargamento de armas.
Personalidad: Es elegante, educado y diplomático, aunque en realidad esconde en su impecable fachada su inseguridad y ganas de agradar a los demás.

Características: Fuerza 10 (0), Destreza 14 (+2), Constitución 11 (0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Habilidades: Acrobacias +5, Artesanía (mecánica) +5, Artesanía (escritura) +3, Atención +6, Atletismo +2, Averiguar intenciones +8, Buscar +5, Diplomacia +7, Engañar +9, Idiomas (Inglés 6, Español 4), Inutilizar mecanismo +4, Juegos de manos +4, Montar +4, Recabar información +7, Saber (Geografía) +5, Sigilo +7, Supervivencia (llanuras) +3.
Dotes: Competencia con armas (fuego cortas), Contactos, Distraer (Engañar), Encanto, Esquiva asombrosa 1, Charlatanería, Ocultar información, Riqueza 1.
Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +0, Reflejos +5, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (desprevenido 13), Pelea +3 (1d3), Armas de fuego cortas +3 (2d6), Presa +0.
Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 11.
Equipo: Ropa de viaje elegante, botas de cuero, Revólver Colt New Model Army, 200 $.

SARITA VERACRUZ (MARGARITA)
Mexicana, criminal, bandida (60 puntos)
Descripción: Margarita, la mujer de Roben, va vestida a la manera europea, con un amplio vestido de viaje, pero se cubre la cabeza y el rostro con un rebozo de color oscuro, según costumbre mexicana. Tiene ojos grandes y almendrados, muy hermosos... y extremadamente inteligentes.
Historia: Hija de un terrateniente mexicano que cayó en desgracia con la llegada del gobierno de Díaz, que le confiscaron las tierras y fusilaron a su padre. Desde joven empezó a luchar contra el gobierno y por la liberación de su país, convirtiéndose en una de los líderes del movimiento. Ha viajado a EEUU para eliminar al militar Martínez y volver a Tres Hermanas con un cargamento de rifles. Por ello se ha disfrazado de Margarita, como mujer de Robert.
Personalidad: Decidida y de pensamiento rápido, Rosita es un líder natural. A su vez, tiene un gran deseo de venganza contra el ejército mexicano y no se detendrá hasta acabar con la tiranía de Díaz.

Características: Fuerza 11 (0), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+1).
Habilidades: Acrobacias +6, Artesanía (Farmacéutica) +5, Atención +6, Averiguar intenciones +4, Buscar +5, Disfrazarse +7, Engañar +10, Idiomas (Español 4, Ingles 4), Inutilizar mecanismo +10, Medicina +5, Montar +7, Oficia (Guía) +5, Saber (Geografía) +5, Sigilo +10, Supervivencia (llanuras) +7.
Dotes: Bebedor, Competencia con armas (Fuego largas), Competencia con armas (Fuego cortas), Contactos, Distraer, Esconderse a plena vista, Especialidad en ataque con rifle, Esquiva asombrosa, Liderazgo, Pelea 2.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +2, Reflejos +8, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +8, Velocidad 9 m, Defensa 18 (desprevenido 15), Pelea +8 (1d3+2), Rifle Winchester +8 (2d8), Pocket Derringer +6 (2d4), Presa +2.
Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 14.

Equipo: Winchester, Pocket Derringer (oculta bajo el vestido), vestido elegante, botas de montar.

CAPITÁN RAMIRO DE AZAGRA (El Español)
Hombre blanco, soldado, bandido, 60 Puntos.
Descripción: Es el oficial responsable de la seguridad y buena marcha de la mina-penal del Osario. Es un hombre español de unos cuarenta años que viste el viejo uniforme del ejército regular español. Tiene unos ojos profundos en un rostro maltratado por el tiempo, aunque aún conserva su lacio pelo oscuro como la noche.
Historia: Don Azagra es un militar español que en 1876 llegó a México como mercenario a las órdenes de Díaz. Era un comandante de prometedora carrera, que se enamoró de Doña Teresa de Alama, una joven viuda de la nobleza local de El Salvador. Por ella renunció a su carrera de militar, pero su tumultuoso idilio no duró mucho más. La joven viuda se había encaprichado de un apuesto soldado español, no de un perdedor cargado de autocompasión y que cada vez bebía más. Una noche, tras una violenta pelea cargada de veneno y rencor por ambas partes, la señora ordenó a los criados que expulsaran de su casa a aquél desgraciado. La causa militar fue su salvación, y don Azagra volvió junto a las tropas de Díaz, donde pronto llegó a capitán. Pero ya no era el mismo, pues sus facultades mentales estaban afectadas, y para sus superiores fue todo un alivio poder enviarlo a pudrirse a un estercolero como Osario.
Personalidad: Después de su obsesión con Doña Teresa, Azagra es ahora un ser rencoroso y paranoico, orgulloso hasta el delirio y partidario de una disciplina tan rígida que roza el sadismo. A su vez, aún desea convertirse en alguien importante y hacerle pagar a Doña Teresa su desprecio.

Características: Fuerza 11 (0), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).
Habilidades: Atención +5, Atletismo +4, Averiguar intenciones +8, Buscar +3, Diplomacia +8, Engañar +8, Idiomas (Español 4, Inglés 4), Intimidar +6, Inutilizar mecanismo +5, Montar +9, Recabar información +5, Saber (Tácticas) +7, Saber (Geografía) +4, Sigilo +8, Supervivencia (Llanuras) +6.
Dotes: Ataque en torbellino, Charlatanería, Competencia con armaduras (ligeras), Competencias con armas (Fuego Largas, Fuego Cortas y Marciales), Esconderse a plena vista, Especialidad con sable, Pelea 1, Recarga rápida, Riqueza 1, Evasión.
Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (desprevenido 13), Pelea +8 (1d3+1), Carabina +7 (2d8), Revólver +7 (2d6), Sable +9 (1d6), Presa +2.
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Carabina Spencer, Revólver Peacemaker, Sable.

ESCORPIÓN
Mexicano, criminal, bandido (50 Puntos).
Descripción: El tal Escorpión es un mexicano gordo y grasiento, de cortas barbas rizadas, mediana edad y rostro colorado.
Historia: Su nombre real es Pedro Sanlucar, hijo de un líder del ejército que luchó contra EEUU. Tras la muerte de su padre y al caer en la pobreza, El Escorpión se hizo bandido y lleva años como jefe de un grupo de rebeldes. Durante las continuas guerras civiles que han asolado el país, ha ido sirviendo a uno u otro bando según su conveniencia y ha logrado amasar una pequeña fortuna. Durante esta época tuvo un romance con Sarita, pero ella le dejó al poco tiempo.
Personalidad: El Escorpión es egoísta y traicionero, que puede cambiar de bando en medio de una batalla sin ningún pudor. Sigue enamorado de Sarita, y no soporta que ella le rechazara en el pasado.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 11 (0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 11 (0).

Habilidades: Atención +6, Atletismo +4, Averiguar intenciones +9, Buscar +4, Diplomacia +8, Engañar +6, Idiomas (Español 4), Intimidar +6, Juegos de azar +8, Juegos de manos +5, Montar +5, Recabar información +4, Saber (Actualidad) +4, Saber (Bajos fondos) +4, Supervivencia (Montañas) +3.
Dotes: Bebedor 3, Competencia con armas (Fuego cortas), Contactos, Distraer, Fama, Posición social 2 (jefe rebelde).
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (desprevenido 14), Pelea +4 (1d3+2), Revólver New Model army +4 (2d6), Presa +4.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Revólver New Model army, 20 $.

GENERAL ARISTIDES MARTIN
Mexicano, soldado (55 Puntos).
Descripción: Se trata de un hombre bastante alto, muy delgado, de facciones angulosas y mirada de fanático.
Historia: Fue general con el dictador Díaz, pero huyó a EEUU con la derrota. Aquí se ha unido a un mocoso llamado Iturbide, con la esperanza de hacer creer que es descendiente del emperador y regresar a México para hacerse con el poder.
Personalidad: Traicionero y cambia capas, Arístides siempre se pone del lado del ganador, por lo que no es de fiar. Por lo demás, es atento y correcto, y esconde siempre sus verdaderas intenciones bajo una intachable educación.

Características: Constitución 12 (+1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 14 (+2).
Habilidades: Atención +6, Atletismo +2, Averiguar intenciones +7, Buscar +x, Engañar +8, Idiomas (Español 4, Inglés 4), Intimidar +6, Montar +3, Recabar información +8, Saber (Tácticas) +8, Saber (Negocios) +8, Sigilo +6.
Dotes: Ataque furtivo 4, Competencia con armas (Marciales y cortas), Empatía, Especialidad con sable, Liderazgo, Ocultar información.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +2, Voluntad +6.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (desprevenido 12), Pelea +6 (1d3), Revólver Schofield +6 (2d6), Sable +8 (1d6, +6 si ataque furtivo), Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Revólver Schofield, Sable, 20 $.

PERSONAJES MORRALLA

En este apartado se describen las puntuaciones de aquellos bandidos, ladrones, soldados y demás chusma que los PJs se encontrarán en sus aventuras y que no se merecen ni tener un nombre. Para facilitar su consulta, tan sólo se dan las puntuaciones en que destacan, considerándose el resto como normales (10 en las características o 0 en las habilidades). Por supuesto, el DJ puede (y debe) variar alguna de las puntuaciones para que no todos los borrachos tengan las mismas habilidades.

LEPEROS
Mexicano, criminal (23 puntos)
Estos individuos son los mexicanos que dan mala fama a los suyos, los típicos delincuentes callejeros, borrachos de bar y buscabroncas.
Características: Destreza 13 (+1), Carisma 12 (+1).
Habilidades: Atención +3, Atletismo +4, Averiguar intenciones +2, Buscar +2, Engañar +3, Idiomas (Español 4, ingles 2), Inutilizar mecanismo +2, Juegos de azar +3, Montar +3, Sigilo +3.
Dotes: Bebedor 2, Competencia con armas (fuego cortas), Competencia con armas (cuerpo a cuerpo), Lucha desde el suelo, Pelea.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (desprevenido 11), Pelea +3 (1d3+1), Cuchillo (1d4, 20/x3), Presa +1.
Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Puñal, petaca whisky, 2 $.

COMANCHES
Indio cazador, (30 puntos)
Son los indios que cazan y asolan las tierras del hombre blanco, para saquear o capturar aquello que puedan, y huir antes de ser capturados. La gran mayoría de los indios son cazadores que persiguen a sus presas, tanto animales como humanas, por las regiones de la frontera.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 9 (-1), Sabiduría 13 (+1), Carisma 10 (0).
Habilidades: Acrobacias +3, Artesanía (trampero) +3, Atención +6, Atletismo +5, Buscar +2, Diplomacia +x, Idiomas (Indio 4), Montar +6, Saber (Biología) +3, Sigilo +5, Supervivencia (llanuras) +5, Trato con animales +5.
Dotes: Competencia con armas (Marcial), Competencia con armas (Fuego largas), Entorno predilecto (llanuras), Furia, Oponente predilecto (soldado EEUU), Rastrear.
Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +2, Reflejos +3, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (desprevenido 12), Pelea +3 (1d3), Arco corto +3 (1d6/20x3), Hacha de mano +3 (1d6/20x3), Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Arco corto, 20 flechas, hacha de mano, caballo ligero, hierbas.

BANDIDOS MEXICANOS
Mexicano, criminal (30 puntos)
Estos son salteadores de caminos y ladrones que operan en el territorio de la frontera, robando y matando para luego gastarse el botín en cochas y tequila.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Habilidades: Acrobacias +4, Atención +4, Atletismo +4, Averiguar intenciones +3, Buscar +4, Engañar +4, Idiomas (Español 4), Inutilizar mecanismo +4, Juegos de azar +2, Juegos de manos +3, Montar +4, Sigilo +5, Supervivencia (llanuras) +5.
Dotes: Bebedor 3, Competencia con armas (Fuego largas), Competencia con armas (Sencillas), Distraer, Especialidad con rifle.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +0, Reflejos +4, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (desprevenido 13), Pelea +4 (1d3+1), Rifle +6 (2d8), Cuchillo +4 (1d6+1), Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Rifle sharps, cuchillo, 4 $.

PRESOS MEXICANOS
Mexicano, criminal (20 puntos)
Estos son los mexicanos que llevan años encerrados en la prisión y que han aprendido a sobrevivir allí, entre peleas a cuchillo y engaños.
Características: Fuerza 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades: Atención +2, Atletismo +3, Averiguar intenciones +2, Buscar +2, Engañar +5, Idiomas (Español 4), Intimidar +4, Inutilizar mecanismo +2, Juegos de azar +4, Recabar información +3, Saber (Civismo) +4, Sigilo +2, Supervivencia (Urbano) +2.
Dotes: Bebedor 1, Competencia con armas (Sencillas), Especialidad con cuchillo, Pelea 1.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +0, Reflejos +1, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11, Pelea +3 (1d3+2), Cuchillo +4 (1d6+1), Presa +2.
Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Cuchillo, cigarrillos, 2 $.

GUARDIAS DEL OSARIO
Mexicano, soldado (35 Puntos).
Estos son los encargados de vigilar a los presos, aunque en realidad son todos exconvictos y vividores aficionados a la violencia indiscriminada y el soborno.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Carisma 12 (+1).
Habilidades: Atención +4, Atletismo +4, Averiguar intenciones +3, Buscar +2, Idiomas (Español 4), Intimidar +6, Montar +3, Juegos de azar +2, Oficio (Guardia) +4, Saber (Civismo) +3.
Dotes: Bebedor, Competencia con armadura (Ligera), Competencia con armas (Fuego largas), Competencia con armas (Sencillas), Dureza, Especialidad en rifle, Estrangulación, Pelea 1.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +3, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (desprevenido 12), Pelea +6 (1d3+2), Rifle +7 (2d8), Porra +5 (1d6+1), Presa +1.
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 12.
Equipo: Rifle sharps, porra, cuerda para atar, 5 $.

CHARROS MEXICANOS
Mexicano cowboy (35 Puntos)
Vaquero mexicano, los charros visten camisa blanca, cotona o chaleco de gamuza, pantalones anchos con una vistosa abotonadura a los lados, faja, sombrero y botas. Cabalgan por las praderas en busca de presas, en particular bisontes que cazar para vender sus pieles.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Sabiduría 12 (+1).
Habilidades: Artesanía (Cuerdas) +4, Atención +6, Atletismo +5, Buscar +3, Idiomas (Español 4, Inglés 4), Montar 6, Oficio (Vaquero) 5, Recabar información +x, Saber (Geografía) +6, Saber (Biología) +5, Sigilo +5, Supervivencia (llanuras) +6, Trato con animales +3.
Dotes: Competencia con armas (Fuego largas), Competencia con armas (Sencillas), Empatía animal, Oponente predilecto (búfalos), Rastrear.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (desprevenido 12), Pelea +4 (1d3+1), Rifle +4 (2d8), Cuchillo +4 (1d4+1), Presa +2.
Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Rifle Harper's Ferry, Cuchillo, tabaco de mascar.

MILITARES MEXICANOS
Mexicano, soldado (35 Puntos)
Estos son la tropa del ejército del gobierno mexicano, que siguen al dictador Díaz y se aprovechan de su poder contra la población civil. Visten el uniforme caqui del ejército mexicano y van armados con rifles Harpers y espadas cortas.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2).
Habilidades: Atención +3, Atletismo +6, Buscar +2, Idiomas (Español 4, Inglés 2), Intimidar +6, Juegos de azar +4, Montar +4, Oficio (soldado) +7, Saber (Tácticas) +3, Sigilo +3.

Dotes: Aguante, Bebedor, Competencia con armadura (Ligera), Competencia con armas (Fuego largas), Competencia con armas (Marciales), Especialidad en rifle, Pelea 1.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +2, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (desprevenido 11), Pelea +5 (1d3+3), Rifle Harpers +6 (2d8), Espada corta +4 (1d6+2), Presa +2.
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Rifle harpers, Espada corta, 3 $.

U.S. MARSHALLS
Hombre blanco, soldado, sheriff (40 Puntos).
Son los agentes de la ley que sirven al gobierno estadounidense para acabar con los traficantes y criminales más peligrosos. Visten un uniforme elegante y llevan una placa que les identifica como agentes federales.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 11 (0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1).
Habilidades: Atención +4, Atletismo +5, Averiguar intenciones +5, Buscar +5, Idiomas (Inglés 4), Intimidar +8, Montar +7, Recabar información +3, Saber (Civismo) +9, Saber (Actualidad) +4, Sigilo +4.
Dotes: Competencia armadura, Competencia con armas (Fuego cortas y largas), Especialidad rifle, Pelea 1, Posición social 1 (marshall).
Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (desprevenido 12), Chaleco de cuero (RD 2), Pelea +8 (1d3+1), Rifle Winchester +9 (2d8), Colt Peacemaker +7 (2d6), Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Winchester, Revólver Colt Peacemaker, Chaleco de cuero, 10 $.

ANTIGUOS SOLDADOS DE ESTADOS UNIDOS
Hombre blanco, soldado (30 Puntos).
Son los soldados estadounidenses que abandonaron el ejército y sirven como mercenarios a Arístides, aunque visten el uniforme azul y conservan su odio por los mexicanos.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 13 (+1), Inteligencia 12 (+1).
Habilidades: Atención +3, Atletismo +5, Buscar +3, Engañar +x, Idiomas (Inglés 4), Intimidar +4, Montar +4, Oficio (Guardia) 3, Saber (Tácticas) +5, Sigilo +3, Supervivencia (Llanuras) +3.
Dotes: Bebedor 1, Competencia armaduras (ligeras), Competencia con armas (Marciales y Largas), Enemigo predilecto (mexicanos), Pelea 2.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +2, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (desprevenido 11), Chaleco de cuero (RD 2), Pelea +6 (1d3+1), Rifle Henry +4 (2d8), Sable +4 (1d6+1), Presa +1.
Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Rifle Henry, Sable, Chaleco de cuero, 3 $.

POLICÍA ESPAÑOLA

Blanco, soldado (35 Puntos).
La policía española, unos tipos con bigote, gorro a lo Napoleón y capote verde que parecen estar de muy mal humor. Se llaman algo así cómo números, aunque la gente los llama guardiacivi.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Sabiduría 12 (+1).
Habilidades: Atención +4, Atletismo +5, Buscar +2, Averiguar intenciones +5, Diplomacia +4, Idiomas (Español 4), Intimidar +6, Juegos de azar +6, Recabar información +2, Saber (Civismo) +4, Saber (Bajos fondos) +4, Sigilo +4.
Dotes: Agarre mejorado, Beneficio (policía), Competencia armaduras ligeras, Competencia con armas (Marciales y Largas), Especialidad fusil.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +2, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (desprevenido 11), Chaleco de cuero (RD 2), Pelea +5 (1d3+1), Porra +5 (1d6+1), Fusil +7 (2d8), Presa +x.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Rifle, porra, capa y ropas de cuero.

PERSONAJES TERCIARIOS

En este apartado se dan las puntuaciones de diferentes tipos de personaje que pueden aparecer durante la aventura. Estas plantillas pueden usarse por el DJ para saber las puntuaciones de los diferentes personajes que no salen descritos de forma detallada.

TENDERO
Colono (20 Puntos).
Se trata de los tenderos, fruteros, camareros y en general cualquiera que regente un negocio de pequeño tamaño.
Características: Carisma 12 (+1).
Habilidades: Artesanía (aquella apropiada) +6, Atención +2, Atletismo +2, Averiguar intenciones +5, Buscar +2, Diplomacia +5, Engañar +5, Idiomas (apropiado 4), Juegos de manos +2, Montar +2, Saber (apropiado) +4, Saber (Negocios) +3.
Dotes: Pelea 1.
Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +1, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11, Pelea +2 (1d3), Presa +1.
Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 8.

PROSTITUTA
Colono, prostituta (30 Puntos).
Las chicas de compañía abundan en el territorio de la frontera, ya sea estadounidenses del propio estado o chinas llegadas en barcos ilegales por las mafias orientales.
Características: Constitución 12 (+1), Carisma 14 (+2).
Habilidades: Atención +2, Atletismo +2, Averiguar intenciones +5, Buscar +6, Conducir +2, Engañar +6, Idiomas (Propio 4, otro 2), Juegos de manos +5, Montar +2, Recabar información +8, Saber (Actualidad) +6, Saber (Bajos fondos) +4, Supervivencia (urbano) +2.
Dotes: Bien informado, Empatía, Encanto, Pelea 1.
Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13, Pelea

+2 (1d3), Presa +1.
Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 9.

BANQUERO
Funcionario, banquero (30 Puntos).
Estos contables trabajan en los bancos manejando el dinero de los demás y pensándose que eso les convierte en alguien importante. Son personajes habituados a vivir en la seguridad de los libros, las cifras y que confían en la fuerza del orden para protegerles.
Características: Constitución 8 (-1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2).
Habilidades: Atención +5, Averiguar intenciones +5, Buscar +7, Diplomacia +8, Engañar +8, Idiomas (propio 4, otro 4), Oficio (Contable) +6, Saber (Negocios) +9, Saber (Civismo) +8, Saber (Actualidad) +6.
Dotes: Beneficio (acceso a fondos económicos), Contactos, Ocultar información, Posición social 2, Riqueza 2.
Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza -1, Reflejos +2, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12, Pelea +0 (1d3), Presa +0.
Salud: Puntos de Resistencia 16, Umbral de herida grave 7.

MÉDICO
Sanador, médico (30 Puntos).
El médico del pueblo es aquel que cuida de la salud de los ciudadanos, por lo que es respetado, a la vez que suele ser una de las personalidades de la población.
Características: Fuerza 8 (-1), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 12 (+1).
Habilidades: Artesanía (Farmacia) +9, Atención +3, Averiguar intenciones +3, Buscar +9, Diplomacia +4, Idiomas (propio 4 y otro 4), Medicina +9, Saber (Biología) +9, Saber (Psicología) +9, Saber (Ciencias) +7.
Dotes: Bien informado, Calmado bajo presión, Cirugía, Herramientas improvisadas, Posición social 1, Riqueza 1.
Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +0, Reflejos +2, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12, Pelea +0 (1d3–1), Presa -1.
Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 8.

ARTISTA
Creativo (25 Puntos).
Se trata de los cantantes, actrices y cómicos vagan por los pueblos del oeste viviendo gracias a su habilidad para el arte.
Características: Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).
Habilidades: Acrobacias +4, Artesanía (cuerdas) +4, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +7, Disfrazarse +8, Engañar +8, Idiomas (Propio 4 y otro 2), Interpretar +8, Juegos de manos +6, Recabar información +6, Saber (Arte) +4.
Dotes: Charlatanería, Distraer, Encanto, Fascinar.
Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +1, Reflejos +4, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14, Pelea +0 (1d3), Presa +0.
Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in

conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.