



ABILENE

DEADLANDS: TIERRAS MUERTAS

En este número, en nuestra sección de módulos, te ofrecemos una aventura introductoria para *Tierras Muertas*, que acaba en la ciudad de Abilene. Si quieres continuar tus aventuras en dicha ciudad, ahora te incluimos una ayuda de juego para explicarte como es esta localidad. Eso sí, la Abilene que vas a encontrar en *Tierras Muertas* poco tiene que ver con la Abilene histórica que te hemos descrito en el artículo anterior sobre las ciudades ganaderas.

POR DANNIEL A. LENTHO

Para empezar, el marco no tiene nada que ver con el marco histórico al que estás acostumbrado. Nos hallamos en 1876, y la Guerra Civil continua, sin que ninguno de los dos bandos haya sido capaz de imponerse o de obtener una ventaja decisiva sobre el otro. En estos momentos, la guerra se halla en una situación de "status quo", con los frentes firmemente fijados, y ninguno de los dos bandos tiene la fuerza suficiente para variar esta situación. Se sabe que el ejército del Sur está esperando que le suministren nuevas máquinas y vehículos para que Lee pueda atacar de nuevo Washington. Sin embargo, la mayor capacidad industrial del Norte hace suponer al general sudista que por muchos vehículos y armas nuevas que le suministren, el ejército yanqui le seguirá superando, y más si se limita a defenderse. Por eso está apremiando a los inventores para que se ganen el sueldo y le suministren algo que el Norte no tenga. En el Norte, por su parte, la mayor capacidad industrial les permite estar muy tranquilos, defensivamente hablando, pero sus gobernantes han notado una caída de la moral de las tropas y una desgana de la población en general. Se están hartando de la guerra, y empiezan a pensar si no sería buena idea dejar a los sudistas en paz. Es un estado de ánimo transitorio, y que puede cambiar a la que los ejércitos del Norte obtengan algún éxito de importancia. Pero Lee también lo sabe y no piensa hacerle ese regalo al enemigo.

Kansas

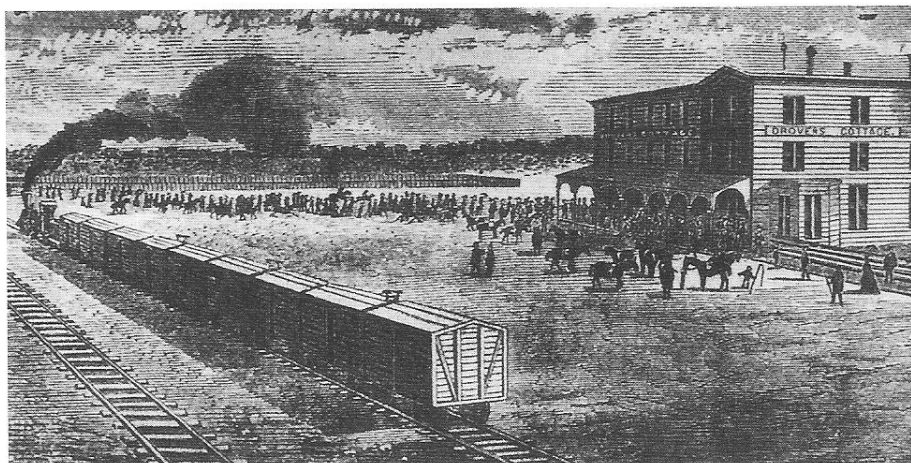
Al principio de la guerra el estado de Kansas se mostró indeciso hacia cual de los dos bandos decantarse. Y la guerra empezó sin ellos. El miedo a que la entrada de tropas en su territorio fuera considerado una provocación por parte de sus habitantes ha mantenido fuera de Kansas a ambos ejércitos contendientes, deseosos de ganarse la adhesión de este estado por las buenas, además de que necesitaban las tropas en otros frentes.

Y la situación inicial de indecisión se transformó en otra más mercantilista. A pesar de estar en guerra, no hay tantas diferencias entre Norte y Sur. Una historia común, la misma lengua y cultura. Es una guerra puramente política, que no ha hecho olvidar los lazos entre Norte y Sur. Y Kansas es un lugar a medio camino entre ambos bandos, el lugar ideal para encontrarse... y comerciar.

La guerra consume muchos de los recursos de una nación. Y el Sur necesita hasta el último centavo para pagar a sus tropas e inventores. Tejas, además, está amenazada por las tropas mejicanas, deseosas de recuperar su antiguo territorio. Y el Sur no tiene tropas ni dinero disponible para proteger este estado. Así que sus ciudadanos también necesitan todo el dinero disponible para protegerse. En el Norte las cosas no están mucho mejor. La independización de los territorios de los indios de las praderas los ha cortado por la mitad, y los ha alejado de sus zonas de pastos, de las regiones donde criaban su ganado. Así que para conseguir carne, nada mejor que comerciar con Tejas. El problema es que están en guerra con el Sur, y Tejas pertenece al Sur. Por eso les beneficia que Kansas se mantenga neutral.

En este momento de la guerra, vemos que a los dos bandos les va bien que Kansas se mantenga al margen. Así que mantienen apartados sus ejércitos del estado. Como mucho, de vez en cuando entran algunos agentes de la Pinkerton o unos cuantos Texas Rangers persiguiendo algún criminal o alguna abominación. Lo que no evita que cada bando haya organizado en el estado su red secreta de partidarios, dispuestos a controlar el estado (aunque sin inclinarse hacia su bando) y contrarrestar las acciones de los agentes enemigos.

Abilene es el principal mercado ganadero del Estado y, por lo tanto, de toda América. Ha



Grabado de Abilene donde se ven las vías del tren y el Hotel Drover's Cottage.

crecido bastante desde que Joseph McCoy convenció a los barones del ferrocarril de la necesidad de crear un gran mercado de ganado en terreno neutral. De la ciudad parten dos ramales, uno hacia Chicago, el gran matadero del Norte, y otro hacia el Sur, a través de los estados de Missouri, Arkansas y Mississippi. De las doce cabañas iniciales se ha pasado a una localidad con una calle principal (Texas Street) con 1 banco, 4 almacenes y 4 hoteles, además de 2 "saloons" con música ("El Álamo" y el "Bull's Head Saloon", ambos con un pianista), y unos cuantos bares más. El núcleo urbano lo integran unos 100 edificios, para una población de unas 500 personas. Dispersas por los alrededores hay un buen número de granjas y pequeños ranchos, que elevan la población de Abilene hasta unas 1000 personas. Las vías del tren parten la localidad en dos, de este a oeste, delimitando también la clase social de sus habitantes. Texas Street se halla al norte de las vías, y es en esta zona donde habitan las gentes de mayor posición social, mientras al sur de las vías se hallan las gentes de menores recursos. Al sudoeste de la localidad se halla el Texas-Village, el barrio donde viven las prostitutas. Al sudeste se hallan los corrales para el ganado.

La vida en Abilene

La ciudad tiene dos temporadas. Desde junio hasta octubre hierve de actividad. Está en plena temporada ganadera. Las primeras reses, salidas de Texas durante la primavera, empiezan a llenar los corrales a principios del verano, y sigue llegando ganado hasta bien entrado el otoño, cuando el mal tiempo hace muy difícil guiar el ganado hasta Kansas.

Los compradores de ganado y comerciantes en general llegan a la ciudad a finales de la primavera. Se alojan en los hoteles de Texas Street y hacen sus primeros contactos con agentes del ferrocarril y rancheros que se han avanzado a sus reses en los elegantes "saloons" de la calle principal. Luego, cierran sus tratos en torno a unas cuantas botellas de whisky, para acabar su fiesta en el Texas-Village. La llegada de estos hombres adinerados provoca la llegada de los jugadores, dispuestos a desplumar a unos hombres aburridos a la espera de la llegada de las reses. Una vez se han cerrado los tratos y el dinero ha cambiado de manos, los jugadores cambian de víctimas, y se dedican a los rancheros que han vendido sus reses y los cowboys que han cobrado su paga. Sin embargo, estos son más peligrosos.



Bar Pearl de Abilene.

No son hombres civilizados y aburridos que quieren pasar el tiempo, son personas que se han pasado mucho tiempo sobre el caballo, trabajando duro y pasando muchas penalidades, y que ahora quieren divertirse. Son gente que no soporta que se les engañe y que, con unas copas de más, es posible que incluso no soporten perder.

La llegada de los cowboys se nota por el ruido. Del silencio invernal se pasa al bullicio y jaleo constante durante la temporada ganadera. Son constantes los gritos y risas, las galopadas por la ciudad, el sonido de los tiros y las peleas, a lo largo de las 24 horas del día. Los bares están abiertos las 24 horas, y muchos están llenos al menos 16 de esas 24 horas. El Texas-Village, deshabitado prácticamente en invierno, es la zona más animada de la ciudad.

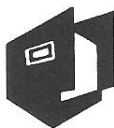
Cuando acaba la temporada ganadera, muchos de los habitantes de la ciudad marchan a buscar dinero en otros lugares. La ciudad queda medio desierta y silenciosa... hasta el verano siguiente.

Personajes distinguidos de la ciudad

La ciudad es manejada en su totalidad por tres personas, que se han puesto de acuerdo para ello. Uno es el banquero, Henry Gatewood, que se ha hecho con buena parte de las propiedades de la ciudad y de las tierras colindantes gracias a los embargos por los préstamos no devueltos. De hecho, es el principal terrateniente de la zona. Otro es el alcalde, Theodore J. Henry, propietario de los corrales donde se guarda el ganado, y que controla la celebración de las subastas de ganado, y el tercero es el agente del ferrocarril Brian Barshee, que controla el transporte del gana-

do. Estas tres personas son las que tienen la última palabra en la mayoría de negocios que se hacen en Abilene.

El equilibrio de poder reinante en la ciudad se ha roto con la llegada de Jeff Surret, un jugador de ventaja (o sea, un tramposo) y chantajista que ha abierto un local en el Texas Village. Luce un fino bigote, y siempre va vestido elegantemente y de lo más acicalado. Por el momento, ha conseguido hacerse con algunos de los ranchos que ambicionaba Gatewood, y está presionando al agente Barshee con explicarle a su compañía, la Sant Louis Midland Railway Company, algunos negocios poco claros sobre cobro de comisiones no declaradas. Contra el alcalde está utilizando los encantos de la principal estrella de su local, la cantante Ruby Gilman. Por supuesto, ninguno de los tres socios sabe que Surret los presiona a los tres, sino que piensa que es el único en estar bajo presión. Así, Surret ha conseguido eliminar la amenaza de la ley y el orden en Abilene, al conseguir que nombrarán comisario al cobarde, inepto, inmenso y obeso Link Appleyard, un hombre incapaz de pensar en nada más que en llenar su estómago con inmensos bistecs. El jugador, además, se ha traído consigo un grupo de forajidos que en los últimos meses han asaltado un buen número de conducciones de ganado, matando a todos sus integrantes y robándoles el ganado. Este ganado es transportado luego hasta el Rancho Notorius, ganado por Surret en una partida, donde las reses son marcadas de nuevo y luego llevadas a Abilene para ser vendidas (en el módulo que te ofrecemos en este número de Tierras Muertas, los PJs son asaltados al final por un grupo de bandidos, que si el máster quiere, pueden pertenecer a esta banda). La cabeza visible de la banda es Nelse McLeod, un peligroso pistolero con una cica-



triz que le recorre de arriba a abajo la mejilla izquierda.

La prensa está representada por Dutton Peabody, fundador, editor, director y redactor del "Abilene Star", un pequeño diario desde el que denuncia los abusos del ferrocarril sobre los pequeños ganaderos, así como la corrupción y el clima de violencia que reina en la ciudad. Ha iniciado una campaña por su cuenta para conseguir un verdadero representante de la ley, y no la burla que tienen ahora. Por lo demás, es un hombre de mediana edad, no demasiado alto, y un bebedor de mucho cuidado, aunque ha conseguido limitar sus excesos alcohólicos a los sábados por la noche.

El grupo de los pequeños rancheros está liderado por Kevin McDonald, un hombre de lo más terco que hasta ahora ha conseguido ir pagando puntualmente al banco, y que lleva mucho tiempo rechazando las ofertas de compra de Gatewood. Sus tierras tienen abundante agua, y se hallan cerca del pueblo, lo que las convierte en ideales para ampliar en ellas los corrales de la ciudad.

La ciudad no tiene iglesia ni predicador, pero se celebran oficios religiosos, cuando el buen tiempo lo permite, en una explanada en las afueras de la ciudad. Los servicios están a cargo de algún predicador ambulante que pasa por la ciudad o por religiosos de alguna localidad cercana. A veces se celebran oficios a cargo de George Grubb, un predicador de aspecto ruin que se gana la vida como sanador o curandero (cura por imposición de manos),

aficionado a la bebida, y que frecuenta los burdeles del Texas Village (para llevar la palabra de Dios a los pecadores, según él). Sobra decir que no acude demasiada gente. El médico de la localidad es el doctor Joseph Frail, muy hábil con el revólver (por un pasado como jugador y pistolero que la gente de Abilene no conoce), quien empieza a hartarse del clima de violencia y delincuencia de Abilene y se está planteando tomar cartas en el asunto. Tiene su consulta en el Texas Village, ya que de allí es de donde vienen la mayoría de los pacientes de la ciudad (sobredosis masivas de alcohol, enfermedades venéreas, indigestiones de plomo,...).

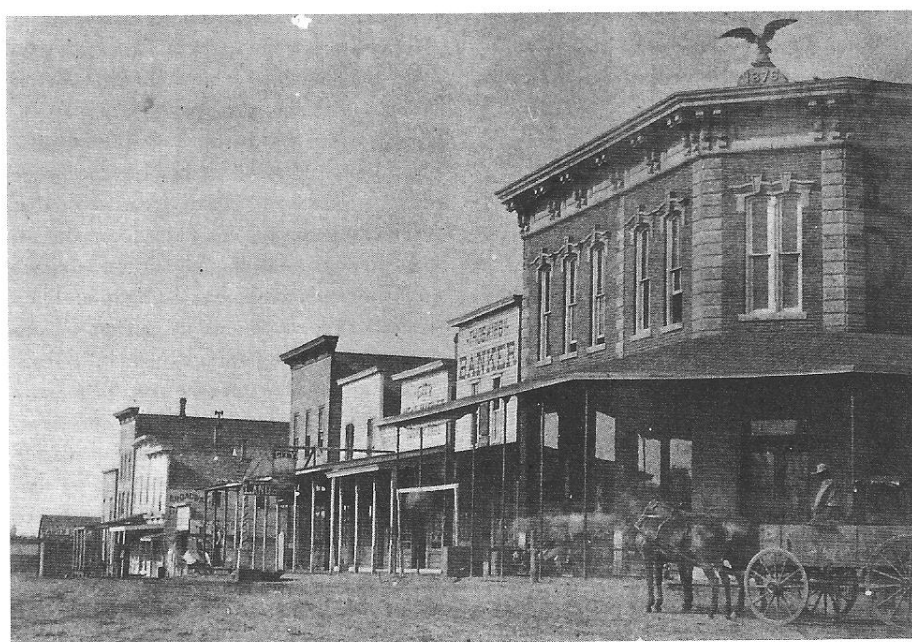
Locales de interés

La afluencia de ganado y, por tanto, de dinero fresco, ha hecho aparecer en Abilene nuevos edificios. El más famoso es el hotel de tres pisos "Drover's Cottage", el lugar de alojamiento de los rancheros ricos, con 100 habitaciones, cuadras para 100 caballos y un patio para estacionar 50 vehículos. La ciudad contaba con 3 hoteles más, mucho más modestos que el anterior, 10 pensiones y 5 almacenes, además de un buen número de bares (eso que no falte). Como ya hemos dicho antes, las vías del tren cruzan Abilene de Este a Oeste, estableciéndose la categoría social de los ciudadanos en función de a qué lado de la vía viven. En Texas Street, la calle principal, podemos hallar un buen número de bares y algunos

establecimientos mercantiles, así como los hoteles y los locales de juego más lujosos. Al norte, en tristes chozas y barracones, se hallan los burdeles, tabernas de mala muerte y tugurios de tramosos.

El más famoso de los bares es el "Álamo", en Texas Street. Tiene un espejo que se extiende a lo largo de toda la barra, además de cuadros que representan desnudos venecianos del Renacimiento italiano. Estos cuadros atraen a un buen número de visitantes (masculinos, por supuesto), y son capaces de calentar las mentes de los vaqueros después de una dura conducción de ganado (lo que les aumenta la sed y redundan en beneficio del local). El juego tiene mucha importancia en este local, con una serie de mesas con tapetes verdes colocadas al lado de la puerta principal. Otros bares conocidos son el "Gold Room", o el "Bull's Head Saloon", famoso por la cabeza de toro que hay en su interior.

En el Texas Village tenemos el "Club Social Cheyenne", una elegante y aristocrática mansión que ahora alberga el burdel más distinguido de la ciudad (y quizás de toda Kansas). Las 10 chicas que trabajan en él son de lo mejor de la profesión (y también de lo más caro). Es un local muy exclusivo, con un buen servicio de seguridad y que restringe la entrada a borrachos y personas consideradas indeseables por los porteros (con un criterio muy subjetivo, a veces). En este mismo barrio tenemos el "Chuck-A-Luck", un gran local con mesas de juego y escenario para actuaciones. Es el local propiedad de Jeff Surret, y su principal característica es una ruleta vertical (al estilo de "La Ruleta de la Fortuna y puesta de pie, no sobre una mesa) que da nombre al local. Apostando en ella se puede ganar una fortuna, pero es muy difícil (sobre todo teniendo en cuenta que está trucada). Está abarrotado a todas horas. La música la pone una orquesta de músicos negros que Surret se ha traído de Nueva Orleans. Dispone de un cuarto en la parte trasera en la que Surret monta sus partidas privadas de póker, en las que suele desplumar a algún incauto con la ayuda de sus compinches (incluyendo a Ruby, muy hábil para distraer a los "primos", mirarles las cartas, e incluso cambiárselas si hace falta). Por supuesto, el local dispone de unos cuantos matones para guardar el orden en su interior. Estos dos lujosos edificios son la excepción en el Texas Village. El resto de construcciones son desvencijados y polvorientos barracones, llenos de goteras, o grandes tiendas de campaña, muchas sin tablas para el suelo (con lo cual cuando llueve su interior se transforma en un barrizal).



Abilene en 1879, cuando ya no era una ciudad ganadera.