



Guía de Califonia del Epitafio de Tombstone

Material original de Matthew Cutter y Shane Lacy Hensley
Traducción española de M.Alfonso García.

ADVERTENCIAS LEGALES Y PERMISOS

Estas páginas son gratuitas y pueden imprimirse para uso privado. Este documento no puede ser distribuido de forma física o electrónica sin el permiso por escrito de Pinnacle Entertainment Group.

Imágenes y mapas © 2008 Pinnacle Entertainment Group. Usado sin permiso.

Deadlands, Savage Worlds, Smilin' Jack, el Logo Savage Worlds y todos los demás términos relacionados son Copyright 2008, Pinnacle Entertainment Group.

LEGALESE AND PERMISSION TO PRINT, BIND, AND PHOTOCOPY

These pages are free and may be printed for personal use. They may not be distributed by any electronic or physical means without express written consent of Pinnacle Entertainment.

Images and maps © 2008 Pinnacle Entertainment Group. Used without permission.

© 2008 Pinnacle Entertainment Group. Deadlands, Smiling Jack, Savage Worlds, and all related marks and logos are trademarks of Pinnacle Entertainment Group. All Rights Reserved.

LA GUÍA DE CALIFORNIA DEL EPITAFIO DE TOMBSTONE

UNAS LETRAS DE NUESTRO EDITOR:

LEALES lectores:

No puedo sino informarles con nuestro más sincero alivio del regreso de nuestro hijo pródigo, Lacy O'Malley, a nuestro rebaño tras una larga ausencia. No se preocupe, amable lector, pues el Sr. O'Malley no ha estado de brazos cruzados. Como siempre, ¡ha ido justo allá donde esta la noticia para traerles la verdad!

Esto no significa que tengamos posados nuestros ojos en el Sr. O'Malley -ni mucho menos-, pues su contribución nos ha llegado gracias a un correo de la Wells & Fargo desde algún lugar de Nevada. En una carta adjunta al manuscrito, el Sr. O'Malley se tomó la molestia de asegurarnos que se encuentra bien de salud, sin darle importancia a los terribles rumores que habían surgido sobre su deceso. Sus investigaciones continuarán, sin duda, pues no puede sino seguir el hilo de cualquier historia allá donde le lleve. Como respuesta solo podemos desearle que Dios le acompañe en esta empresa.

Sin más preámbulos, pasamos a mostrarles los últimos informes de Lacy O'Malley, hablándonos de los peligrosos lugares y las amplias llanuras de California. El Sr. O'Malley sinceramente solo desea hacer algo de bien en una tierra que, literalmente, se muere de hambre por ello.

Sinceramente,

John Clum
Editor, *El Epitafio de Tombstone*

LA GUERRA SE ACERCA A PASO LIGERO

Sin esperararlo, nos encontramos en una nueva era de oportunidades. La guerra entre los estados ha dado paso a lo que sin duda es un renacimiento científico, alimentado por el nuevo "supercombustible", la roca fantasma. Este precioso mineral atrae prospectores, mineros, colonos y compradores de tierras a puñados, y alimenta todos y cada uno de esos novedosos inventos de los que se ha estado quejando su abuelilla. Dado que el alto el fuego entre el Norte y el Sur parece ir en serio, todo *debería* ir suave como la seda.

Pero el miedo acecha por todas partes, desde los encantados canales del norte del Laberinto hasta los gigantescos ejércitos de Santa Anna situados justo al sur de la frontera mexicana. En mis viajes a lo largo de los restos destrozados de la costa oeste, he sentido el miedo, formando un nubarrón de tormenta sobre la ciudad

de Shan Fan, como un murmullo ansioso apenas sentido junto a los patíbulos de Lynchburg, y atestiguado la abyecta hambruna que campa a sus anchas a lo largo de las ciudades mineras que rodean Lost Angels.

Pero aún así, todo el mundo se apresura a alcanzar la costa oeste, y sus razones, amigos míos, se pueden resumir en dos palabras: roca fantasma. El oro negro. El café de California. Es un recurso increíblemente valioso, de eso no hay duda, y el Gran Laberinto parece rezumarlo por todos sus poros... Pero no se come.

Y aquí descansa la esencial ironía del Laberinto. En una tierra fabulosamente rica, con la sustancia más valiosa que jamás haya conocido el hombre, no puedes encontrar ni un puñado de gusanos que echarte a la boca ni un trago de agua dulce. Allí donde las madres viven con el constante temor a que sus hijos enfermen y se mueran de hambre, donde los hombres se pelean cada día por un mendrugo de pan, donde el ánsia y el deseo consumen cada aliento, sin duda es un lugar donde el mal se multiplica entre las sombras.

He pasado los últimos años viajando por todo el Gran Laberinto, con la esperanza de hacerle llegar la guía que nos acompaña, y el deseo de que usted no acabe como tantos otros: muerto de hambre, abandonado y aterrorizado. Si aún así se dirige a California, recuerde dos cosas: primero, si quiere seguir viviendo, no se interponga jamás entre un hombre hambriento y sus vituallas. Y segundo, ahí fuera *todo el mundo* tiene hambre. Recuerde estas palabras, y llegará lejos.

Su narrador,
Lacy O'Malley

LA BATALLA QUE CONCLUIRÁ LAS GUERRAS DEL FERROCARRIL

Cada restallido del martillo sobre el clavo, y cada traviesa colocada sobre la tierra son un paso más hacia el final de esta guerra no declarada. Los ejércitos de los barones del ferrocarril están convergiendo sobre Lost Angels, y quien vá ganando la carrera es algo que aún está abierto a debate. Bayou Vermillion y Ferrocarriles Dixie forjan sus rutas a través del traicionero Desierto de Mojave, mientras que Dragón de Hierro avanza desde el noroeste del Pacífico. Azul Unión y Río Negro, operando sobre líneas del Denver-Pacífico, también está moviendo sus tropas hacia el lugar.

Solo Wasatch parece destinado a quedar el último de esta carrera continental. Lo último que supimos de las operaciones del Dr. Darius Hellstromme fue en 1877, justo cuando sus cuadrillas de trabajo desaparecieron entre los recovecos de las Montañas Rocosas, trabajando duro para abrirse camino a través de ellas -algunos dicen que *bajo ellas*-, la barrera natural más formidable de esta nación.

THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24

Casi todo el mundo está de acuerdo en que Wasatch ya se ha rendido, tal y como nosotros, en el *Epitafio*, ya anunciamos el año pasado.

LAS GUERRAS DEL LABERINTO

No importa qué barón del ferrocarril llegue primero, a los demás no les gustará nada el resultado. Y, a medida que las denominadas “Guerras del ferrocarril” avanzan, la Costa Oeste verá una *guerra total*, cuya ferocidad no tendrá ni comparación con nuestra reciente guerra entre estados. Cuando los barones del ferrocarril intenten llegar finalmente a Lost Angels por las bravas, veremos si el revelando Grimme está dispuesto a contener la marea y defender con la fuerza su Edicto del ‘77, momento en el que la historia verá escribir sus letras con sangre y fuego.

Tanto la Confederación como la Unión matienen una importante presencia militar en el Laberinto, pero ninguno tiene los recursos necesarios para implicarse en una batalla por Lost Angels. Tras años de desajustes logísticos y transferencias de personal, sus cadenas de mando están totalmente desorganizadas. En caso de un conflicto abierto, lo más probable es que entierren la cabeza como las aves-truces y que dejen que sus apoderados -Azul Unión y Ferrocarriles Dixie- sean quienes se involucren.

LA VENGANZA DE SANTA ANNA

Y nada de esto ni siquiera ha empezado a tener en cuenta a la mayor amenaza militar individual a la que deberá afrontar el Gran Laberinto: la, durante mucho tiempo anunciada, invasión de Santa Anna. Mexico tiene una flota superior a la de los yanquis o rebeldes, y un ejército diez veces más número que lo que el Norte o el Sur pueden reunir a corto plazo. Lo más importante, Santa Anna ha estado moviendo ocultamente ese ejército a posiciones de ataque durante los últimos dos años, eliminando diversos puntos de resistencia en California con devastadores ataques nocturnos.

Es el emperador Maximiliano, aunque las riendas las tenga Santa Anna, quien esgrime el poder de cambiar por completo el aspecto del Laberinto. Santa Anna aún rumia la pérdida de Texas, y está ansioso por ajustar cuentas. Como la hambruna y malnutrición vagan tan campantes por México como por el Laberinto, la presión hace que Santa Anna deba iniciar su invasión cuanto antes.

Y ominosas historias recurrentes siguen afirmando que el ejército de Santa Anna no está solo formado por reclutas a la vieja usanza. Refugiados huyendo de Mexicali informan de que además de las tropas convencionales, Santa Anna comanda un terrible “*Ejército nocturno*”, que ataca con una violencia inigualable y jamás es derrotado. Solo el tiempo dirá exactamente cuándo, pero no pasará mucho antes de que empiecen a llegar informes de que las tropas mexicanas han comenzado a moverse.

EL HAMBRE GOLPEA

Es extraño, pero a las gentes del Gran Laberinto no les preocupa demasiado la guerra. Como un sabio prospector de roca fantasma me dijo una vez: “*No es que a un cadáver le preocupe demasiado un tiro en la cabeza o que lo revienten con dinamita, ¿sabe?*”. Por extraño que pueda sonar, la posibilidad de un conflicto a una escala tan inigualable no asusta tanto a estas gentes como la idea de morirse de hambre. La hambruna acecha en estas tierras como un lobo famélico, mostrando las costillas através de su desarrapada pelambrera. Las historias que se cuentan junto a las fogatas de campamento hablan de mineros condenados que, literalmente, enloquecieron de un hambre que parece extenderse como una enfermedad.

TIERRA SALADA

Desde que el Gran Tiemblo del ‘68 destruyera California convirtiéndola en el increíble puzzle de roca fantasma que es hoy en día, las cosechas parecen negarse a crecer. No es una sorpresa cuando consideras que toda la parte occidental del estado quedó destruyada en lo que es un enorme laberinto de canales profundos, todos ellos inundados con agua marina que constantemente arroja más sal sobre la tierra. Tirando más hacia el interior es posible encontrar algún valle arable ocasional, pero estos lugares son más una fuente de conflictos que de sustento. El bandidaje es tan común que se sabe que incluso las compañías ferroviarias asaltan granjas cuando les golpea la necesidad.

EL ALTO COSTE DE LA VIDA

Incluso los alimentos importados se estropean bastante primero de lo que uno podría esperar casi en cualquier lugar del Laberinto. “*Es algo que tiene que ver con el clima*”, dicen los lugareños (sin importar de dónde sean dichos lugareños), generalmente con un nervioso encogimiento de hombros, como si supiesen algo de lo que prefieren no asustarte. Y se les puede ver a ellos mismos bastante asustados.

En muchos sitios es necesario importar alimentos frescos, lo que hace que sean escasos y, por tanto, caros. Las provisiones, comidas y muchos otros servicios cuestan alrededor de cinco veces el coste normal en la costa oeste. Increíble, pero cierto. Y eso es solo una guía general... Hágame caso y evite comprar su equipo en lugares como H.J. Kent, en Lynchburg, donde el precio de venta supera ocho veces el precio aconsejado.

Con todo, quien desee ahorrarse unos céntimos, siempre puede considerar viajar al puerto confederado de Shannonsburg, donde los CSA imponen el precio de venta y castigan brutalmente a quien intenta aprovecharse de la situación. En Shannonsburg todo cuesta lo que uno cabría esperar, aunque nuestros amigos de la Unión podrían acabar pagando un precio superior al que están acostumbrados.

THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24



LA EXTRAÑA COSTA OESTE

Así pues, ¿estamos todos condenados? Probablemente no. Pero las cosas cambiarán de seguro cuando la guerra alcance el Laberinto. Los precios de los alimentos y otros servicios, ya inflados en la actualidad, explotarán como fuegos artificiales. Pueblos enteros desaparecerán de la noche a la mañana cuando villanos sin principios y extremadamente poderosos intenten hacerse con el control de los mismos.

CALIFORNIA, ¡AQUÍ VENGO!

Hay una horrorosa cantidad de gente que se verá atrapada en el fuego cruzado cuando tantas facciones comiencen a dispararse a la vez. Y sin embargo, la gente continúa emigrando hacia la costa oeste a paletadas. Desde que los *sesentaynueves* comenzaron a llegar en busca de las primeras vetas de roca fantasma, California -y toda la costa oeste en general- ha sido el destino de millones de inmigrantes procedentes de todo el mundo. Y miles más llegarán antes de que estas letras lleguen a la imprenta.

California es el hogar de una increíble variedad de gente, que vino con la esperanza de llenar sus manos con riquezas sacadas de la tierra: y por riquezas consideran cualquier cosa valiosa que ahora mismo esté tapada. Allá donde vayas encuentras hombres y mujeres insuflados por la esperanza de dar con una veta de oro, plata o roca fantasma y hacerse ricos, con poblados mineros surgiendo de la nada como setas. Y la mayoría de ellos se transforman en poblados fantasmas, abandonados cuando la veta se agota, como un amargo recuerdo de lo rápido que cambia la fortuna.

También es un recordatorio del mal que acecha en la costa oeste. Usted sabe que en el *Epitafio* creemos en el ideal del periodismo como servicio público, y luchamos por llevarle la verdad. Así pues, considérese usted avisado, querido lector, de que el Laberinto no es sino el hogar de una miriada de astutas y viciosas monstruosidades -terrores-, dirían algunos- que se abalanzarán sobre usted para matarlo tan pronto como comience a rascar su superficie.

THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24

CALIFORNIA Y EL GRAN LABERINTO

Como ya sabrá el lector, lo que llamamos el Laberinto se creó cuando el Gran Tiemblo del '68 destruyó toda la costa de California, completamente de norte a sur. Gracias una votación, en la que los residentes del estado optaron por no unirse ni a la Unión ni a la Confederación, hoy en día gran parte de la región es una tierra anárquica... gobernada por la ley que reside en el cañón de una pistola y del hombre que sostiene la sogá.

Geográficamente hablando, el Laberinto está formado por miles y miles de mesas y promontorios, de todas las formas y tamaños, separadas por cañones inundados de agua de mar. Anidados en estos cañones hay miles de vetas de roca fantasma -cada día se descubren nuevas vetas- y sobre las mesas descansan las ciudades mineras que las explotan. Desde un lugar con buena visión, literalmente es posible ver docenas de pequeños pueblos mineros.

LA GRAN MEZCOLANZA

En ningún otro sitio de California se nota más la diversidad étnica que en el Gran Laberinto. En mis viajes he encontrado incontables colonos del Protegido Este, así como miembros de tribus indias tan diversas como los cuahillas, chumash, costanoas, gabrielinos, mojaves, payutes del sur, serranos y tipales, entre otros. A esta mezcla hay que añadir el enorme influjo de inmigrantes chinos, soldados de la Unión y la Confederación, las fuerzas mexicanas de Santa Anna, miles de científicos en busca de la roca fantasma de la región, la flota pirata del señor de la guerra Kang... podría seguir, pero es suficiente para hacerse a la idea.

Con gente tan diferente intentando ganarse la vida, y ningún gobierno central que pueda mantener a raya a todo el mundo, solo hay una organización que se interponga entre el Laberinto y el caos económico: La Asociación de Mineros de Roca Fantasma del Gran Laberinto (A.M.L.).

LOS ROCOSOS

Los miembros de la A.M.L. -o "*los rocosos*" como les llaman localmente- son un cártel de magnates del transporte que se consideran a sí mismos la autoridad suprema en roca fantasma. Su objetivo es convertirse en el cuerpo legislativo oficial a la hora de registrar la propiedad de las concesiones, y la única forma legal de exportar mineral a lo largo y ancho de todo el Laberinto.

En realidad estos objetivos son demasiado ambiciosos para que la organización pueda conseguirlos, especialmente cuando debe afrontar rivales como los barones del ferrocarril, los ejércitos confederados y unionistas, las triadas de Shan Fan, la Iglesia de los Ángeles Perdidos del reverendo Grimme y la horda de insidiosos científicos que acuden al lugar como moscas. También ha surgido una industria dedicada al salvamento marino, gracias a los constantes y humeantes restos creados por este conflicto, al que en ocasiones ya denominan "*las guerras del Laberinto*".

Los rocosos tienen dos serios problemas para imponer su autoridad, y ambos causan incontable fricción con la población de mineros. El primero y más importante es que ellos mismos se han otorgado la autoridad que exigen, pero su rechazo a comprar roca fantasma de quien no acepte sus exigencias le sigue de cerca.

En los últimos años los rocosos han usado las guerras del ferrocarril como excusa para aumentar el precio de la roca fantasma (a despecho de estarse batiendo constantemente records de producción), y además han amenazado a cualquier minero que vendiese directamente la roca fantasma a las compañías ferroviarias con perder la propiedad de sus concesiones inmediatamente si continuaban haciéndolo. Tienen un importante poder, recursos e influencia -un verdadero monopolio en la actualidad- pero no está claro que puedan hacer frente a todas las amenazas que les esperan.

Hará un par de años que empezaron a aparecer en el Laberinto navíos con la bandera de las compañías ferroviarias, humeando arriba y abajo por los canales mayores, mordisqueando toda la roca fantasma que pueden conseguir. Los choques violentos entre estos navíos del ferrocarril y las fuerzas de los rocosos no fueron sino el siguiente paso lógico. Hubo varios intentos de negociar un acuerdo durante el año pasado, pero con tantos jugadores envueltos es imposible lograr que se sienten todos en la misma mesa de negociación, y mucho menos que acepten la misma tregua.

No es necesario decir que estas guerras del Laberinto continúan hoy en día, con los recientes sucesos amenazando con subir las apuestas implicadas aún más.

LA VIDA DEL MINERO

Mientras los jefazos, industriales enriquecidos y mandamases del país discuten y hacen la guerra, las multitudes del Laberinto continúan con sus vidas cotidianas. Luchan para conseguir su siguiente comida, tallando sus propias vidas en los canales rocosos que los rodean. En esta tierra, la verdadera medida de éxito es la simple supervivencia.

Hay quien llama al Laberinto "*las tierras rápidas*"⁽¹⁾, porque vivir en él un año envejece tanto como cinco en otros lugares. Es una región dura e implacable, donde los fuertes se aprovechan de los débiles. Pero también es un lugar donde un hombre puede enriquecerse solo por reclamar unas tierras. Hay suficientes historias en la región de gente que ha pasado de la pobreza más absoluta a la riqueza y abundancia como para motivar a muchos hombres y mujeres.

Reclamar un terreno

La forma actual en la que se extrae roca fantasma no tiene nada de espectacular. Casi todo consiste en pasar largos días colgando de una polea junto a los abruptos acantilados de una mesa, extrayendo trocitos de roca fantasma y dejándolos sobre un arnés de cuero que se lleva sobre los hombros. Cuando se vacía por completo una banda, se excava hasta la capa inferior y se reinicia el proceso.

Hay prospectores impacientes que optan por una táctica distinta: buscan un farallón que prometa y lo detonan por completo usando dinamita desde la seguridad de su navío. Toneladas de tierra y roca

¹NdT: Juego de palabras entre "*fast*" (rápido) y "*fast*" (ayunar).

THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24



THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24

caen al canal, donde después el minero selecciona lo que desea y luego parte en busca de otra veta. Estas “*ratas de navío*”, como los mineros honestos les llaman, son universalmente despreciados por su forma de desperdiciar recursos.

Cuando se encuentra un gran depósito de roca fantasma, surgen ciudades enteras en la cima del promontorio, con montacargas de vapor que conectan el asentamiento sobre la mesa con los muelles situados debajo, en el canal. Lo más habitual, sin embargo, es que toda la población de una mesa sea el minero que la trabaja, y quizás su pariente más cercano y querido.

Espíritus de la tierra

En las comunidades mineras circulan todo tipo de extrañas historias, pero ninguna tan impactante como la que afirma que las rocas se animan y matan a los mineros. Estos espíritus -o “*hudú*”, como los mineros los llaman- se cree que están enfadados por la extracción de roca fantasma. Algunos testigos afirman que se enfadan porque les quiten la roca fantasma, mientras que otros dicen que lo están por su presencia. Eso sí, todas las historias se ponen de acuerdo en que estos hudús expresan su rabia aplastando a los mineros hasta convertirlos en despojos sangrientos, para luego desaparecer de regreso en el interior de la roca.

AQUÍ HAY PIRATAS

Sin embargo, el Laberinto está lleno de gente aún más odiosa que las ratas de navío, de crueles oportunistas que se ganan la vida robando el duro trabajo de los demás: las ratas del Laberinto. Cada minero está constantemente alerta, vigilante ante la aparición de barcos piratas, puesto que su llegada solo significa la pérdida de todo lo que le importa: sus medios de vida, su familia y es posible que su propia vida.

Kang mantiene una flota entera de navíos dedicados a robar roca fantasma a quienes son más débiles o pobres y no pueden defenderse. Generalmente estos navíos atracan para reaprovisionarse en una de las ciudades piratas de Kang: Aliento de Dragón, Rugido de León y Garra de Oso. No hace falta decir que nadie que no sea chino es bienvenido en estas mesas, pero aún es posible colarse en ellas si se tiene una buena razón y se es suficientemente determinado.

Incontables piratas independientes recorren los canales del Laberinto, como los incursores mexicanos bajo el mando del temido Capitán Sangre (es decir, *Captain Blood* para nosotros, los gringos). Incluso la Unión y la Confederación han asaltado, en ocasiones, los poblados, y el problema empeora por momentos. Con todo el bandidaje rampante, el Laberinto es otro lugar donde un buen revolver vale su peso en oro.



THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24

LUGARES EXTRAÑOS

A pesar de todo hay multitud de asentamientos importantes y poblados mineros medrando entre las abruptas sendas acuáticas del Gran Laberinto, y al lector le vendrá bien saber un poco sobre ellos antes de dirigirse al lugar como destino. Cuando llegue a la costa oeste, lo más probable es que comience su andadura en una de sus dos grandes ciudades: Shan Fan o Lost Angels.

LOST ANGELS

El reverendo Ezekias Grimme fue el primero en atraer seguidores tras el Gran Tiemblo, y el movimiento fue poco a poco creciendo hasta convertirse en una iglesia hecha y derecha. Así se creó un poderoso asentamiento que acabaría convirtiéndose en la ciudad más influyente del Gran Laberinto: la ciudad de Lost Angels.

La ciudad se construyó siguiendo una serie de círculos concéntricos, de acuerdo a la inspiración celestial de Grimme, situada en la convergencia de tres de los principales canales del Laberinto con el océano Pacífico, una posición de enorme importancia estratégica y sitio ideal para establecer un almacén ferroviario. Si a eso se le añade una población fanática de creyentes, ya tiene usted una receta de puro poder. Y Grimme nunca ha sido especialmente dubitativo a la hora de flexionar sus músculos de poder.

Lost Angels es, con mucho, el puerto más activo del Laberinto, exportando la mitad del mineral que abandona la región anualmente e imponiéndolo dolosos impuestos. A despecho de su prosperidad y el hecho de que sus habitantes indudablemente superan mejor la hambruna rampante del Laberinto, lo cierto es que hay un aura de pecado y degeneración que se aferra a Lost Angels como una garrapata a la piel caliente.

La ley de la Iglesia

Quizás sea su extraña serie de leyes, que permiten el asesinato y exigen que los residentes sean miembros de la Iglesia de los Ángeles Perdidos, pero lo que debería ser un faro de esperanza da más una sensación de prisión. Es mejor que los visitantes cuiden su lenguaje y las preguntas que hacen, si no quieren recibir una visita de los ángeles guardianes, las fuerzas policiales de la ciudad vestidas de rojo.

Si se cruza en el camino de la Iglesia de los Ángeles Perdidos el lector será arrastrado hasta uno de los arcángeles, que es como llaman en la ciudad a los jueces. Conviértase en una verdadera molestia y acabará en una celda de la Prisión de Isla Piedra, la cárcel de máxima seguridad de la ciudad situada en la Bahía de la Prosperidad. Nunca ha vuelto nadie de la Roca.

Algunos hermanos y hermanas de la Iglesia cuentan historias sobre la presencia de *verdaderos ángeles* entre su rebaño. Estas entidades celestiales parecen algo harapientas pero penitentes, y se dice que se han unido a la sagrada cruzada de Grimme en un intento de redimirse. Lejos esté de esta publicación exhibir excepticismo, pero todavía no he encontrado a nadie que pueda testificar el haber visto un ángel con sus propios ojos.

La existencia del Ángel de la Muerte, por otro lado, es un hecho probado. El misterioso líder de los ángeles guardianes es el único de ellos que lleva una cogulla y túnica negra, y su presencia se gana el inmediato respeto de todos los hermanos y hermanas de la iglesia, incluyendo el propio Grimme. A menudo se relata la historia de cómo al Ángel de la Muerte le surgieron unas alas negras de la espalda, mientras alzó a un pecador hasta las alturas del cielo nocturno, seguido poco después de una lluvia de sangre bañando a los creyentes que estaban debajo.

Y Grimme proveyó..

Lo más importante que Lost Angels hace por su rebaño es sustentarlo. Cada domingo hay un festín en la catedral, donde todos los fieles de la iglesia llenan la tripa con estofado y comentan la generosidad y buenas obras del reverendo. Eso es una importante demostración de poder en una región azotada por el hambre, y la gente está dispuesta a ceder muchos de sus derechos a cambio de la promesa de comidas regulares.

EL SUR DEL LABERINTO

Los alrededores inmediatos de Lost Angels son una de las zonas con más movimiento del Laberinto. Además del inagotable desfile de cargueros y vapores armados, humeando en dirección al Pacífico o desde él, hay un buen puñado de lugares a destacar a un día de viaje, o menos, desde Lost Angels.



THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24

Progreso

La ciudad de Progress, localizada justo al norte del asentamiento, está dirigida por completo por “nuevos científicos”. Hace unos cuantos meses un tal Hiram J. McGillicuddy fundó un negocio de “safaris a vapor” que permite a los clientes disparar a las alimañas del laberinto desde la seguridad de un acorazado.

Hasta ahora no ha habido bajas que lamentar (excepto de bichos, claro), y la atracción ha recibido numerosas recomendaciones de *hombres* que se consideran a sí mismos grandes cazadores. Encorajinado por el éxito, Hiram McGillicuddy está buscando inversores -y un asentamiento cercano al desierto de Mojave- para expandir su negocio creando una sucursal de “safaris en carro a vapor”.

El faro de Van Horn

Van Horn's Light es un viejo faro situado en una mesa justo al oeste de Progress, y ha sido un lugar donde se han sucedido repetidamente sucesos extraños. Construido por un tal Maarten Van Horn allá por 1870, el faro aún funciona erráticamente, y parece activarse de acuerdo a algún tipo de secuencia o temporizador. Algunas noches se enciende y en otras no.

En la actualidad el faro es la principal atracción de la ciudad minera que se construyó a sus pies, pues Van Horn murió completamente arruinado en el '74. Hay continuos rumores de que el faro alberga una presencia fantasmal, pero si la hay, no se manifestó para este reportero.

La Cala Serpiente

Asegúrese de alquilar un barco y visitar Serpent Cove uno de estos días. El poblado de Dragonhold (antiguamente Pete's Perch) es donde podrá comprar entradas para una de las atracciones más extrañas de la región: un dragón del laberinto cautivo. Estas enormes criaturas, similares a una serpiente, habitan entre los canales del Laberinto y se las considera una criatura natural (si bien peligrosa) de la región. ¡En Cala Serpiente podrá observar de cerca un dragón del laberinto vivito y coleando! Por solo un dolar por cabeza podrá navegar al interior de la guarida de la criatura y arrojar pececillos a la dentada boca de “*este incomprendido leviatán de las profundidades*”.

La ciudad hundida

Las ruinas de San Diego, hundidas en las aguas a unos diez metros de profundidad por el Gran Tiemblo, se encuentran a menos de un día de navegación al sur de Lost Angels. Siempre hay rescatadores activos en la zona -los más importantes son Rescates Wang Mo y Recuperaciones Blumquist Ltd.- extrayendo con regularidad reliquias de valor de entre las ruinas. Algunas de estas empresas contratan mercenarios como protección, y pagan bien por sus servicios.

Cuando el lector viaje por esta región debe tomar grandes precauciones, y ser consciente de los riesgos antes de contratarse a una compañía de rescatadores. La armada mexicana usa la región como punto de encuentro y suministro, de tal modo que hay un peligro constante de que aparezcan sus vapores y patrulleras. Justo

al sur se alza hasta el cielo una nube de humo negro que indica la presencia de Mexicali, donde las factorías mexicanas trabajan duro manufacturando armas para el ejército de Santa Anna.

Y lo peor de todo, tanto rescatadores como soldados han informado de encuentros recientes con “hombres pez”. Estas bestias escamosas, de dientes afilados y miembros membranosos se dice que asaltan navíos por sorpresa, surgiendo desde debajo, y arrastrando a los indefensos marineros al agua. Estos horrores delatan su presencia con un pungente pestazo a pez podrido y amoniaco.

SHAN FAN

Imagínese lo que es una chinatown en donde usted vive y luego imagínese una ciudad entera así, y tendrá una buena imagen mental de Shan Fan. Algunas gentes la llaman Nuevo Shangai, o la Ciudad de Jade del Laberinto.

El viaje desde Lost Angels hacia el norte hasta Shan Fan -popularmente conocido como “*la carrera china*”- lleva entre uno y tres días, dependiendo de las capacidades de orientación de su capitán y de lo que ocurra a lo largo del camino. No hay un fácil acceso a la ciudad desde el Océano Pacífico, de tal modo que muchos vapores entran en el Laberinto por Lost Angels y luego toman el Canal Norte desde esa ciudad. El Laberinto es incluso más peligroso que el mar abierto, de tal forma que atracar en Shan Fan nunca es algo cien por cien seguro.

Shan Fan está gobernado por la *Hsieh Chia Jên*, que significa “familia que provee”. La mayoría de gente simplemente la llaman la Tríada de Shan Fan.

Tam Orejas Grandes

Cuando el viejo San Francisco quedó reducido a la nada por el Gran Tiemblo, comenzó la carrera por ver quien lo reemplazaba. Construido por inmigrantes chinos, Shan Fan inicialmente sirvió como hogar a las multitudes que llegaron desde China, pero pronto se convirtió también en un refugio de mineros y rescatadores con necesidades menos piadosas que las que ofrecía la Lost Angels del reverendo Grimme.

La tríada, encabezada por el “gran jefe” Tam Orejas Grandes es la única autoridad que jamás ha gobernado en Shan Fan, y a despecho de sus actividades, que podrían considerarse ilegales (como mínimo) en cualquier otro lugar, y las frecuentes peleas por territorio entre tongs practicantes de kung fu, o las constantes maniobras y planes de sus lugartenientes, la tríada de Shan Fan es una de las autoridades más respetadas de todo el Laberinto.

Del mismo modo que Lost Angels tiene sus historias sobre defensores angelicales, recientemente en Shan Fan se rumorea la presencia de una guarida de demonios chinos. Ciertas fuentes que desean permanecer anónimas informan de la presencia, junto a un tong, de bestias de dos metros y medio de alto que poseían la piel del color blanco del papel y ojos hinchados en sus frentes. Estas historias no han sido confirmadas, pero aún así cualquier turista debería ejercer un gran cuidado si visita el lugar.

THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24

Los barrios

Shan Fan está dividido en varios distritos, y el lector querrá diferenciarlos con claridad, para no acabar en un lugar inapropiado a la hora equivocada. La ciudad se extiende alrededor de la Bahía de Shan Fan, cuyas calles nacen en el Muelle y se extienden abriéndose en forma de abanico hacia las colinas que rodean la ciudad. El Muelle es, probablemente, el lugar al que los visitantes llegan por primera vez, mezclándose entre los shampán, juncos y vapores que frecuentan su concurrido puerto.

Justo al lado se encuentra Villa Apestosa, donde se realizan los trabajos sucios. En la zona abundan los mataderos y es la capital del negocio cárnico en el norte del Laberinto. Aún más al norte encontrará el Distrito de las Luces Rojas, un salvaje vecindario lleno de salones y palacios del placer, donde un minero puede finalmente cortarse el pelo y tomarse unos cuantos whiskies tras una dura expedición de varias semanas en alguna mesa olvidada de Dios.

Taelburgo es el barrio financiero de Shan Fan, un lugar donde la mayoría de los jefazos de la tríada tienen su hogar. Villa Astilla es el corazón de la industria maderera del norte del Laberinto y el destino final de millones de secoyas y otros árboles procedentes de la Provincia Kwan. Finalmente, tenemos el Barrio de las Gambas, cuyo olor puede competir con el de Villa Apestosa en un día caluroso, y en donde se procesa para transformarlo en alimentos y aceite todo tipo de pescados. La mayoría de la población china del asentamiento vive en este barrio.

Hay tres grandes islas en la Bahía de Shan Fan: La Isla del Pez Ángel, Isla Sudor y la Isla de las Lágrimas del Fantasma. La Isla del Pez Ángel era la fuente local de roca fantasma hasta que quedó completamente minada; hoy en día esta industria se ha desplazado a Isla Sudor, justo al lado. Aconsejamos a los viajeros que den una amplia vuelta sin acercarse a la Isla de las Lágrimas del Fantasma, puesto que de acuerdo a los lugareños del Distrito de Luces Rojas está encantada de verdad!

La Tríada de Kwan

La tríada de Shan Fan no es la única existente. El señor de la guerra Mu-T'uo Kwan dirige una poderosa banda criminal propia desde su formidable base en Fort Norton. El fuerte recibe su nombre del supuesto líder putativo de la organización, un excéntrico hombre blanco que se hace llamar a sí mismo Emperador Joshua Norton I. Si este hombre posee algún poder real en la organización es algo que desconozco.

No importa quien la lidere, la organización de Kwan no es algo que pueda tomarse a la ligera. La Provincia Kwan está formada por una serie de villas y asentamientos que pagan tributos al general, que mantiene un ejército formal de casi 1.600 inmigrantes chinos, forajidos, expatriados mexicanos y bravos indios. Recientemente la tríada de Kwan ha comenzado a expandirse por otros asentamientos cercanos, chocando violentamente con otras bandas.

La Tríada del Nuevo Mañana

La mancomunidad de ciudades del Nuevo Mañana -Nueva Oportunidad, Armonía y Buena Voluntad- son modelos de tolerancia. En estos lugares los inmigrantes chinos viven codo con codo con los miembros de las tribus indias desplazadas, todos contribuyendo juntos al bienestar de sus comunidades e intentando comerciar abiertamente con los demás.

Tai-Shou Chu'an, el fundador de la tríada y esquivo líder, pretende silenciar a sus críticos con éxitos, pero tiene muchos críticos y muy vociferantes. El mensaje que Nuevo Mañana pretende enviar es que todos deben trabajar unidos para tener éxito, y eso significa en primer lugar que los inmigrantes chinos deben asimilar el modo de vida americano. Tai-Shou predica que los chinos pueden tener éxito haciendo las cosas a la americana, y les incita a demostrarlo.

El hecho de que esta tríada tenga tres asentamientos a su cargo es un testamento al atractivo de su mensaje. Sin embargo, tienen innumerables problemas por delante, entre los incómodos tradicionalistas chinos y los americanos llenos de prejuicios que hablan abiertamente contra sus métodos.

La Tríada de Kang

El señor de la guerra Kang tiene su propia tríada, que compite con las demás a lo largo de toda la costa de California por el control del comercio de vicios. Los líderes de la tríada probablemente se encuentren en Rugido de León -ni siquiera *nosotros* lo sabemos de seguro-, aunque realizan la mayoría de sus negocios en un andrajoso asentamiento situado al este de Lost Angels llamado Ghost Town. Entre sus operaciones piratas, el intento de Dragón de Hierro por hacerse con el control de Lost Angels y las actividades ilegales de su tríada, el señor de la guerra Kang es la apuesta más segura a la hora de valorar quien se hará con el control del Gran Laberinto, y con presa de hierro, si los demás contendientes cometen muchos errores en su lucha por el poder.

EL NORTE DEL LABERINTO

La línea de costa entre Shan Fan y Lost Angels es donde se concentra la mayoría de roca fantasma descubierta, lo cual significa que también es donde se haya la mayor concentración de poblados mineros y prospecciones del continente. Aunque hay otros lugares que el lector podría visitar, es mejor que esté atento cuando visita los siguientes:

Fort Lincoln

Este pequeño, pero razonablemente próspero asentamiento, sirve como base naval y depósito principal de la Unión en el Laberinto. El liderazgo de la Unión mantiene una inestable tregua con la tríada de Shan Fan, puesto que es lo mejor para sus intereses. Además, la Unión ya tiene suficientes problemas tratando con los andrajosos restos de la flota de la Confederación y los innumerables barcos piratas de Kang, por no mencionar el esconderse de los incursores de la armada mexicana.

THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24



El general de brigada Malcolm Gill comanda Fort Lincoln lo mejor que puede, dispuesto a mantener la presencia de los USA en la disputada California, pero discute constantemente con el teniente comandante Locke, el oficial al mando de la flota. Los rumores afirman que Locke preferiría luchar a aferrarse sin más al lugar.

Fort Lincoln mantiene un estrecho vínculo con las ciudades de Sacramento y Placerville, en el interior, que son ejemplos del buen hacer y los cuidados de los ferrocarriles Azul Unión.

Lynchburg

Ninguna ciudad minera es más temida por su justicia de frontera que Lynchburg; está situada a unos cuantos días al sur desde Shan Fan. Con los años, Mariposa Li se ha hecho con el control del Comité de Vigilancia local, hasta el punto que es ella quien dispensa la justicia de la saga. ¡Aconsejamos fervientemente al visitante que acate al pie de la letra la ley durante su estancia!

Pero la ley no es la única razón para ser precavido en Lynchburg. Hay extrañas historias en torno a H.J. Kent, el propietario del General Store de Lynchburg. Se dice que el hombre está aliado con el Diablo. Aunque este reportero ha comprobado de primera mano sus exagerados precios y duro regateo, no tiene aún pruebas de su alianza infernal.

La Trigesimoséptima Cámara

Cuando los chinos vinieron a California, trajeron consigo su misteriosa tradición del kung fu. Aunque esa tradición más o menos ha sido asimilada en numerosas comunidades, hay algunas que se centran en exclusivo en el estudio de las artes marciales. Este es el caso del monasterio conocido como la 37ª Cámara.

¡O eso dicen los rumores! Este reportero jamás ha puesto sus ojos en el fabuloso monasterio shaolin que supuestamente se alza al sureste de Lynchburg oculto, de acuerdo a los rumores, entre las colinas y escudado por las coníferas y la niebla. En él, los maestros celestiales practican su arte y, en ocasiones, admiten a nuevos estudiantes. La proliferación de monjes vestidos con túnicas naranjas y las guerras entre bandas de kung fu rivales sugieren que la 37ª Cámara sí existe, incluso si su ubicación es increíblemente elusiva.

THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24

TIEMPO SALVAJE

Seríamos incompletos si olvidásemos dar un último consejo a los viajeros que visiten la costa oeste: solo los tontos confían en el tiempo. Los datos específicos varían de lugar en lugar, pero una cosa con la que se puede contar del clima es que siempre, en algún momento, comenzará a estropearse. *"Estate preparado a que te coja desprevenido"* es un dicho frecuente entre los habitantes del Gran Laberinto.

Tanto California como el resto de Gran Laberinto son una región árida o semi-árida, lo que significa que el clima es uniformemente cálido y seco. Pero el verdadero problema son las variaciones climatológicas. Como el viaje por la zona se realiza casi siempre en diversos tipos de navíos, tanto marineros como viajeros y prospectores deben ser conscientes de los letales peligros que les amenazan cada vez que ponen un pie sobre la cubierta de un barco.

Para empezar, las mareas son tan extremas que un canal perfectamente navegable podría secarse por completo cuando baja la marea. Incluso si hay suficiente agua para navegar, los denominados "perros del mar" (bajíos) pueden hacer pedazos el buque. Las corrientes a través del Laberinto son impredecibles, empujando o aplastando los botes como juguetes contra los farallones. Poderosos torbellinos, impredecibles géiseres y bolsas de agua sulfurosa en ebullición en zonas de actividad volcánica tampoco son desconocidos; todo ello son amenazas capaces de hacer volcar incluso a los navíos más grandes.

La única regla constante del clima en la costa oeste es que no sigue ninguna regla. Y aunque todos los fenómenos descritos anteriormente son los que salen con más frecuencia en los titulares, el verdadero peligro diario viene del clima que nadie puede prever: chubascos, tormentas de arena, inundaciones, argayos... el tipo de catástrofes que abundan en el Laberinto.

¡Estate preparado a que te coja desprevenido!

THE TOMBSTONE EPITAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24

