

PESADILLA EN EL ÁLAMO





Este módulo es cafre, bastante cafre. Y en algunos momentos deja pocas opciones a los jugadores. Soy consciente de ello. El Álamo no fue más que una espantosa carnicería y un suicidio colectivo en nombre del heroísmo y la libertad (eso es lo que dicen siempre los que no han tenido las narices de morir honorablemente de los que no tuvieron la inteligencia de buscar otra salida), y Deadlands es un juego bastante duro. Así que cuando Eduard García me pidió que le hiciera una mezcla con estos ingredientes, el resultado estaba bastante claro antes de empezar. Que ustedes lo disfruten.

por Daniel Alento



12%

1.- LOS ANTECEDENTES

A) SANTA ANNA

Antonio López de Santa Anna Pérez de Lebrón, nacido en 1791, tuvo un papel destacado en la lucha por la independencia de México, tras haber empezado la carrera militar como cadete en un regimiento realista (al servicio de los partidarios de la Monarquía española). Fue cinco veces presidente de la República, durante los periodos 1833-1835, 1839, 1841-1844, 1847, y 1853-1855. Cuando Texas (por entonces provincia de México) proclamó su independencia en 1836, el general, autoproclamado "Napoleón del Oeste", fue enviado a acabar con la sublevación. Derrotó a la guarnición dejada por los insurrectos en El Álamo para detener su avance. Perdió cualquier simpatía internacional que pudiera tener tras aquel asedio, en el que no tomó prisioneros. Como tampoco lo hizo en la batalla de Goliad, donde también derrotó a los rebeldes. Y todo ello con los americanos esperando su oportunidad para anexionar Texas a la Unión. Fue derrotado por Sam Houston en San Jacinto el 21 de abril de 1836 y hubo de aceptar la independencia tejana. En 1838, en la denominada Guerra de los Pasteles, perdió una pierna luchando contra los franceses.

En 1845, el Presidente Polk bajo el concepto de "destino manifiesto" decidió anexionar Texas a los Estados Unidos. Los mejicanos aún consideraban al futuro Estado de la Unión como una provincia rebelde, y enviaron sus tropas. En la consiguiente guerra contra los EEUU, Santa Anna fue derrotado varias veces, siempre por un ejército norteamericano inferior en número. Méjico acabó perdiendo la guerra, y por el tratado de Guadalupe, en 1848, Nuevo Méjico también se incorporó a los Estados Unidos.

Durante su último periodo de gobierno actuó como dictador, haciéndose llamar "Alteza Serenísima". Fue derrocado por la revolución de Ayutla y se exilió durante varios años. Tras la invasión francesa, en 1863, Santa Anna volvió para ponerse a las órdenes del Emperador Maximiliano. El emperador le confió el mando del ejército con la misión de conquistar California (o lo que queda de ella), con la promesa de luego ayudarlo a recuperar Tejas (la espina clavada en su orgullo). El ejército de Santa Anna no es demasiado

impresionante, y sus hombres no parecen demasiado competentes, ni están bien equipados. En las pocas escaramuzas que han participado, han sido derrotados. Sin embargo, tiene otra unidad que opera por la noche, mucho más efectiva. De hecho, terriblemente efectiva. Y es que con la ayuda de un viejo (muy viejo, realmente) chamán azteca, Xitlan, ha levantado un ejército de muertos. Aunque corren rumores sobre el asunto, nadie ha podido confirmarlos (no suelen dejar supervivientes).

Sin embargo, Santa Anna es ya un hombre mayor y sabe que no le queda mucho tiempo para culminar su venganza sobre Texas. Así que ha decidido tomarse unas pequeñas vacaciones de sus deberes en El Gran Laberinto y acercarse a El Álamo.

La antigua misión reconvertida en fortaleza por los tejanos no ha salido indemne del Ajuste de Cuentas. Todo un símbolo de la independencia de Texas, a partir de 1863 han empezado a producirse extraños acontecimientos entre sus muros. Los rangers de Texas intentan mantener controlado lo que allí ocurre, pero no han podido evitar que empiecen a difundirse historias terroríficas de aparecidos sobre el lugar. La localidad de San Antonio de Béjar, donde se halla el histórico edificio, ha pasado de ser un lugar en crecimiento a candidato destacado a la categoría de ciudad fantasma. Evidentemente, tras estos hechos se halla la mano de Santa Anna, que aconsejado por Xitlan ha decidido ir elevando el terror de la zona hasta convertirla en una Tierra Muerta. Ahora que está a punto de conseguirlo, Santa Anna quiere verlo en primera fila.

B) EL ÁLAMO

Esta construcción formaba parte de la Misión San Antonio de Valero, fundada en 1718. Era llamada "El Álamo" por la importante presencia de estos árboles en sus cercanías. La misión fue abandonada por la Iglesia el año 1793. Luego fue utilizada por los españoles y los mexicanos, que dejaron guarniciones en ella. En el invierno de 1836 estaba prácticamente en ruinas.

En febrero de ese año tuvo de nuevo una guarnición: 180 hombres, entre descendientes de antiguas familias hispano-mejicanas, anglosajones provenientes de los Estados Unidos y emigrantes venidos de Europa. Todos partidarios de la sublevación de Texas, y de-

seosos de luchar por la independencia de este territorio. Y con un enemigo común, el tirano, el generalísimo, Antonio López de Santa Anna. Las fuerzas regulares estaban al mando del coronel William Travis. Un importante contingente de voluntarios había seguido a Jim Bowie, conocido aventurero y una de las leyendas del Oeste (y famoso por llevar siempre un determinado tipo de cuchillo, que fue nombrado en su honor). Entre los defensores también estaba otro de los grandes pioneros de la conquista del Oeste y héroe de la literatura popular, Davy Crockett, soldado, explorador, cazador de renombre, y congresista de los Estados Unidos. Un aventurero simpatizante de la causa, aunque en realidad más probablemente un enviado del vecino del Norte para analizar la situación. Santa Anna ocupó el pueblo de San Antonio de Béjar el 23 de febrero, al mando de un ejército de 4.000 hombres. Llegó después de una rápida marcha a través del desolado norte de Méjico, con un ejército cansado, pero sin ningún tipo de artillería pesada que pudiera ralentizar su movimiento. Había aprendido que es mejor aplastar las rebeliones lo antes posible. Asedió El Álamo durante 13 días, y finalmente lo tomó mediante un asalto total el 6 de marzo. Aunque los datos sobre la batalla son contradictorios, es posible que la operación le costase hasta el 25 por ciento de sus efectivos en bajas. Claro que en el bando contrario no hubo supervivientes.



23%

2.- SAN ANTONIO, CIUDAD SIN LEY

Nivel de miedo 4

La voz ha corrido por todos los Estados del Sur, y por supuesto, han llegado noticias a los Territorios en Disputa e incluso a los estados fronterizos del Norte. Han aparecido anuncios y noticias en todos los periódicos de importancia y, en muchas ciudades hay pasquines colgados por las calles. Un rico hacendado de Texas ha convocado a los americanos más valientes para que restituyan la tranquilidad a El Álamo. Ha convocado a los valientes que quieran presentarse en la localidad de San Antonio de Béjar, en Texas, el 23 de febrero de 1877. Entre los candidatos se elegirá un grupo de 4/5 hombres (en función de las preferencias



de cada Comisario, que es el que manda). Si los elegidos cumplen el encargo que se les haga, se embolsarán una inmensa recompensa.

Los primeros forasteros empezaron a llegar un par de semanas antes de la cita. A medida que se acerca el día, la afluencia de interesados y curiosos aumenta. La localidad es un hervidero de actividad, pero ello no consigue disimular su decadencia. Las casas están bastante dejadas, las calles son un lodazal, los comercios están sucios y tienen poco género. Todos los habitantes de San Antonio consideran ésta como su última oportunidad, y hacen lo imposible para complacer a los visitantes (aunque la mayoría no se lo merezcan). Hay muchos forasteros, atraídos por la suculenta recompensa. Aventureros, Caballeros del Sur, orgullosos tejanos, pistoleros y delincuentes de baja estofa: lo mejor de cada casa sin duda. Y sin olvidar el séquito que habitualmente acompaña este tipo de aglomeraciones: vendedores de licor, prostitutas, jugadores, charlatanes, vendedores de remedios medicinales, y algún que otro predicador dispuesto a redimir a los pecadores

del infierno (y más si antes él mismo puede revolcarse un poco en el pecado).

Es tal la afluencia de visitantes que no caben en el pueblo. Los hoteles y casas de huéspedes están llenos. De hecho, no hay sitio ni en las cuerdas. El único sitio tranquilo de la ciudad es el Archivo General de los Hechos de El Álamo, un museo sobre la batalla. Pero claro, ninguno de los visitantes es un turista. Así que se ha debido de improvisar un campamento con tiendas y barracones en las afueras del pueblo. Allí, la actividad es constante, tanto de día como de noche. Los salones no cierran nunca, las mesas de juego están siempre llenas y las prostitutas no pueden ni levantarse de la cama. Cada dos por tres estalla una pelea o un tiroteo, y el sheriff de la localidad, desbordado por el trabajo (y por qué no decirlo, por su escasa competencia para el cargo), ha decidido que el campamento está fuera de su jurisdicción. Dado lo extraordinario de la situación ha enviado una petición a los Rangers de Texas para que envíen algunos de sus hombres, pero extrañamente, su solicitud de ayuda no ha recibido respuesta.



34%

3- LA PANTOMIMA

El 23 de febrero, a media mañana, llega a San Antonio un lujoso carromato cerrado, conducido por dos fornidos mejicanos con amplios guardapolvos. El carro entra por la calle principal a toda velocidad, arrojando a todos aquellos que se hallen en mitad de la calzada, y salpicando de barro a los que dormían a ambos lados de la calle. El vehículo se detendrá delante del ayuntamiento, justo enfrente del salón "El Orgullo de Texas", y de él se apearán un joven petimetre vestido elegantemente y de andares fuertemente amanerados, y una preciosa joven morena, con la piel tostada por el sol, de inmensos y turbadores ojos negros y una larga cabellera que le llega casi hasta la cintura. Luego los dos cocheros bajarán del pescante y ayudarán a bajar del coche a un hombre de aspecto anciano, fatigado del viaje, que camina con mucha dificultad ayudado por un bastón y apoyándose en sus criados. El hombre viste de forma elegante, según la moda colonial española (o sea, algo anticuado para el gusto de la época).

Apoyándose en la joven, se dirigirá hacia el porche del Ayuntamiento. Ante lo inaudito del espectáculo la multitud se congrega a su alrededor para ver que está pasando, pero los dos cocheros no parecen tener muchos problemas para abrirse camino. Cierra la comitiva el joven amanerado. Una vez conseguida la atención del público, el anciano empezará su discurso, con una voz de agradable timbre, que no puede disimular un deje autoritario:

"Buenos días, señoras y caballeros. Permítanme que me presente. Soy Antonio Pérez de Lebrón y les he convocado aquí para restituir el orgullo de Texas. Mi idea es seleccionar a un grupo de valientes, los mejores de entre los mejores, para enderezar de nuevo la historia de este floreciente Estado. Si consiguen salir victoriosos de su empresa, serán los dueños de este pesado cofre...y todo su contenido".

El anciano hace una pausa mientras los dos fornidos mejicanos bajan del carruaje un cofre de aspecto pesado y lo ponen a los pies del anciano. El orador, con un gesto teatral, saca una llave de su elegante levita y abre la cerradura del cofre. Ante los ojos de la multitud aparecen un buen número de brillantes lingotes.

"Si, señoras y caballeros, es lo que ustedes están pensando: Oro. El oro más puro que nunca hayan visto. 50.000 dólares en lingotes de oro que quedarán depositados en el banco de San Antonio hasta que se realice la gesta que he venido a proponerles. Devolver a Tejas su orgullo. Las pruebas para determinar a los mejores de entre los mejores, a nuestros paladines, empezarán esta tarde. Aconsejo a los contendientes que vayan a prepararse, y a los demás, permítanme agradecerles la exquisita atención que han prestado a mi humilde persona con unas rondas de bebidas. Lo que quieran ustedes tomar en ese establecimiento de aquí enfrente corre de mi cuenta. Muchas gracias".

El final del discurso queda acallado por un rugido de alegría y júbilo de la multitud, que invade a toda velocidad "El Orgullo de Texas", no sea que se acaben las bebidas. El anciano, por su parte, apoyándose en la joven y seguido por los dos cocheros con el cofre y el amanerado petimetre, se dirigirá hacia el banco para depositar el cofre y luego al hotel, para hospedarse y asearse un poco después del viaje.

Un comisario astuto sin duda habrá notado cierta familiaridad en los apellidos del anciano. Bastará con releer **Los Antecedentes** para ver que coinciden con algunos de los del Generalísimo. En realidad, el anciano no es otro que el mismísimo General Santa Anna, que ha venido a reírse un poco de los tejanos. Anda con dificultad no solo por la edad, sino porque una de sus piernas es de madera. Respecto a su escolta, son de lo más peligroso. Los dos cocheros esconden bajo sus guardapolvos todo un arsenal de escopetas, revólveres y un par de machetes. La preciosa morena y el joven amanerado son, sin embargo, los más peligrosos bajo su apariencia de fragilidad. La señorita, además de llevar un derringer y una daga ocultos en los ligeros, conoce los secretos de la magia negra. Y el joven amanerado es uno de los cortagargantas más competentes y despiadados de todo Méjico. Y por si a alguien se le ocurre la brillante idea de intentar atracar el banco, se dará cuenta de que el edificio se halla custodiado por dos docenas de peones mejicanos, armados hasta los dientes, y que nadie (ni el mismo director del banco) sabe de donde han salido. Son la fuerza de reserva de Santa Anna, por si algo sale mal.



47%

4- AND THE WINNER IS...

A la cuatro de la tarde Don Antonio ocupará el lugar de honor en el palco que se ha habilitado a toda prisa al norte del pueblo, en un descampado lo bastante amplio como para dejar espacio a los concursantes y permitir la presencia de la multitud que quiere ver las pruebas. Una vez el anciano se halla sentado en un cómodo y lujoso sillón (es el del despacho del director del banco, que lo ha cedido "gustosamente"), el joven petimetre se dirigirá a la multitud:

"Buenas tardes, damas y caballeros aspirantes, y distinguido público. Soy Lucas García de la Trinidad, secretario personal de Don Antonio. Antes de dar inicio a las pruebas propiamente dichas, procederemos a conocer a nuestros campeones. Los aspirantes, por favor, vayan dando un paso al frente y diciendo su nombre, para que vaya inscribiéndolos".

El Comisario puede alargar o acortar esta escena todo lo que quiera, pero no estaría mal darle un toque pelicularo. Como por ejemplo, que nada más acabar de hablar el secretario, se avance un tipo de aspecto patibulario, vestido absolutamente de negro, y diga: "Mi nombre es Samuel L. Brown y he matado a quince hombres en duelo", y que a esta frase siga un estallido de aplausos de la multitud. Puedes ir realizando varias presentaciones de este tipo. Servirán para que los PJs conozcan a sus rivales y de paso, les anime a ellos a presentarse también de esta manera. Entre los aspirantes, habrá un tejano (se le nota en el acento) vestido con un raído poncho, lleno de polvo y mugre, tan borracho que apenas puede mantenerse en pie ni vocalizar con claridad, que se presenta como Elmer Luzo. Es la nota cómica de las pruebas. No dará pie con bola mientras dure el concurso.

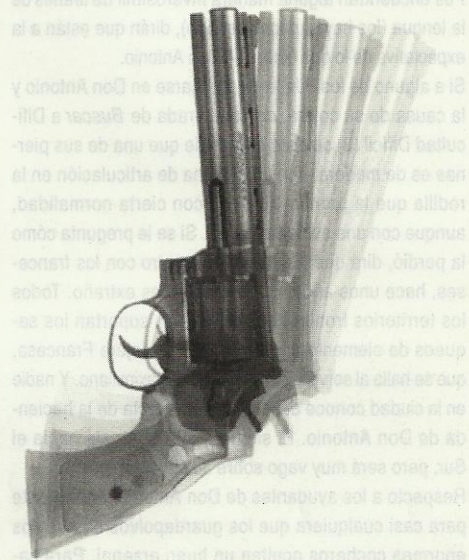
Una vez apuntados todos los concursantes, volverá a hablar el secretario. "Realmente estoy impresionado del número y calidad de los valientes concursantes. Las generaciones venideras hablarán de este día como el Día de los Valientes. Es una pena que no todos puedan ser los ganadores, porque todos tienen méritos de sobra. Y ahora caballeros, la duda ¿Cómo elegiremos a los

mejores? Unas sencillas pruebas. La primera, de puntería, acertar a un objetivo a una determinada distancia. La segunda, de rapidez, desenfundar y acertar a una moneda lanzada al aire. Una prueba de monta, una habilidad de la que se alardea con orgullo en Texas. Y por último una cuarta prueba que será libre, para aquellos campeones que tengan capacidades distintas a las requeridas en las tres primeras pruebas y que quieran mostrar a Don Antonio. Como habrán visto, en ninguna de las pruebas se produce enfrentamiento directo o combate entre los concursantes. Don Antonio es enemigo del derramamiento gratuito de sangre, y además desea que los campeones estén en plena forma para superar el reto que les va a proponer. Y como en los juegos de la antigüedad, en los que los caballeros medievales competían entre sí, Don Antonio también desea que una reina de la belleza presida la lid. Nuestra reina será la gentil sobrina de don Antonio, doña Elena de la Madariaga, hermosa entre las hermosas. Señoras y caballeros, una vez acabada la inscripción de los participantes, no me queda más que convocarles a todos ustedes para mañana a las 10 de la mañana, en que se procederá al sorteo del orden de los concursantes y dará comienzo la primera prueba."

La multitud prorrumpie en aplausos y empieza a disolverse. Por la noche la excitación en el pueblo y el campamento adosado es altísima. La gente no está acostumbrada a unas presentaciones tan circenses y espectaculares, y ha crecido la expectación ante las pruebas de selección. Los concursantes son centro de atención durante la noche, y donde quiera que van, la multitud forma corros a su alrededor mientras los aspirantes alardean y lanzan bravatas. La gente empieza a formar partidos a favor de uno u otro aspirante, e incluso se inician algunas peleas tras discusiones sobre cual de ellos es mejor. En resumen, otra noche animada en San Antonio.

El Comisario es libre de prolongar las pruebas tanto como desee e incluso introducir otras nuevas, como las propias de rodeo (monta de caballos sin domar y reses bravas), o la de puntería a lomos de un caballo, lanzamiento de cuchillos, lazo. Evidentemente, los ganadores serán los PJs (a no ser que alguno lo haya hecho espantosamente o le caiga gordo al Comisario). En caso de que el Comisario tenga demasiados aspirantes a jugadores en su partida, es una buena manera de hacer una selección natural. Por supuesto, siempre hay resentidos que no aceptan el resultado de las pruebas o que ven claro que no van a salir elegidos, y hacen lo posible para eliminar (en sentido figurado o literal) a sus contrincantes (el único que no tendrá problemas de este tipo es Elmer Luzo). En todo caso, lo recomendable es que se desarrolle una prueba cada día, iniciándose la primera el día 24 de febrero. Una vez conocidos los ganadores, la noche siguiente se celebrará una cena de gala en el hotel con la presencia de Don Antonio, la señorita Elena de la Madariaga, Lucas García de la Trinidad, el alcalde, el banquero y, por supuesto, los ganadores. Si alguno de ellos intenta flirtear con la *señorita* (NdR: en castellano en el original, como el resto del módulo), doña Elena se mostrará muy, pero que muy seductora, aunque sin llegar a nada claro. Don Antonio estará encantado, y charlará animadamente con sus invitados, a los que tratará como reyes. Durante la cena será el único momento desde que Don Antonio llegó al pueblo que no esté acompañado por los dos cocheros (aunque no están muy lejos; están en una habitación contigua alerta y preparados para actuar). Es

posible que a los PJs se les suba la fama a la cabeza, ya que, además del detalle de la cena, a lo largo del día son vitoreados cada vez que salen a la calle, todo el mundo les da palmaditas en la espalda, y son invitados constantemente a beber (y a otro tipo de servicios horizontales). Al día siguiente de la cena deberán prepararse para pasar la noche en El Álamo. Esa noche no debe ser más tarde del 4 de marzo.



59%

5- PEQUEÑOS DETALLES SIN IMPORTANCIA

Si los PJs se dejan llevar por el espíritu olímpico (sí, esa chorrada que siempre dicen los perdedores de "lo importante es participar") y se meten de lleno en las pruebas, se van a perder la mayor parte de las pistas de este apartado. Peor para ellos.

Si alguno se dedica a observar con cierto detenimiento y ojo crítico (no sirve el "veamos cuantas veces se cae del caballo el borracho ese") las actuaciones de Elmer Luzo, dale la opción de superar una tirada de *Perspicacia* a dificultad Disparatada (11). Si lo consigue se dará cuenta de que no está tan borracho como aparente. En realidad, Elmer Luzo es el teniente de los Rangers John B. Armstrong (consultar sus estadísticas en **Sabuesos**), que utiliza este truco por si su némesis, John Wesley Hardin, intenta participar en las pruebas o robar el dinero de los premios. Por eso los Rangers de Texas aparentan haber hecho oídos sordos al requerimiento de las autoridades de San Antonio. Armstrong hará lo imposible para mantener su cobertura, y sólo la revelará a aquel PJ que esté claramente del lado de la ley (sea un agente de la ley de cualquier tipo, o por su reputación de haber ayudado a mantener la ley en alguna situación anterior, o si lo ha hecho durante su estancia en San Antonio). Por supuesto, exigirá que se le guarde el secreto. Si ningún PJ reúne las características para sincerarse, dirá que anda buscando a un viejo enemigo y se ha disfrazado para pasar desapercibido (lo cual no deja de ser cierto), y no comentará nada de su pertenencia a los Rangers. Además de Armstrong, hay una partida de rangers acampados en las afueras del pueblo, intentando pasar des-

apercibidos. Si algún PJ sale a montar y pasa una tirada de *Rastrear Difícil* (9) o una de *Buscar Disparatada* (11) dará con ellos. Son seis, y todos llevan su placa, así que no hay confusión posible. Si se les pregunta, dirán que están siguiendo el rastro de unos fugitivos. Claro que una tirada de *Perspicacia* a dificultad Difícil (9) o de *Buscar* a Dificultad Delicada (7) -hace días que están acampados sin moverse de este lugar- revelará que mienten. Sin embargo, ¿alguien se atreve a llamar mentirosos a los Rangers de Texas? Si los PJs encuentran alguna manera inverosímil de tirarles de la lengua (los hay capaces de todo), dirán que están a la expectativa de lo que ocurra en San Antonio.

Si a alguno de los PJs le da por fijarse en Don Antonio y la causa de su cojera, con una tirada de *Buscar* a Dificultad Difícil (9) se dará cuenta de que una de sus piernas es de madera, con un sistema de articulación en la rodilla que le permite caminar con cierta normalidad, aunque con una evidente cojera. Si se le pregunta cómo la perdió, dirá que fue en un encuentro con los franceses, hace unos años. En la zona no es extraño. Todos los territorios fronterizos con México soportan los saqueos de elementos de la Legión Extranjera Francesa, que se halla al servicio del Emperador Maximiliano. Y nadie en la ciudad conoce de la situación exacta de la hacienda de Don Antonio. El siempre dirá que está hacia el Sur, pero será muy vago sobre su situación precisa.

Respecto a los ayudantes de Don Antonio, es evidente para casi cualquiera que los guardapolvos de sus dos enormes cocheros ocultan un buen arsenal. Para saberlo sólo es preciso superar una tirada de *Buscar* a Dificultad Razonable (5). Pero aún hay más. Con una tirada de *Buscar Fácil* (5) se podrán dar cuenta que siempre apestan a alcohol. Y con otra de *Buscar* a Dificultad Disparatada (11) se podrá apreciar que están llenos de cicatrices por todas partes. Si, lo has adivinado. Son dos Reencarnados.

Lucas García de la Trinidad también oculta algo. Con una tirada de *Buscar* a Dificultad Disparatada (11) los PJs podrán observar una mirada extraña en él, como si estuviera estudiando a la gente, evaluando sus capacidades reales. Si se le gasta alguna broma del tipo "coge la botella que se me cae" o cualquiera otra que implique agilidad y destreza, la pasará sin demasiados problemas (aunque el Comisario cumpla con el requisito habitual de tirar pocos dados tras la pantalla y hacer aquella típica exclamación de "vaya suerte, ha conseguido otra mejora"). Si alguien se fija, una tirada de *Buscar* a Dificultad Delicada (7) revelará unos movimientos rápidos, ágiles y muy precisos. Y, por supuesto, nada amanerados. Y respecto a Doña Elena de la Madariaga, es un encanto, todo dulzura y delicadeza, siempre amable y muy, pero que muy seductora, capaz de soportar la charla de cualquiera sobre sus bravatas, hazañas y capacidades durante horas. En realidad, está recogiendo información, pero si los PJs quieren averiguar esto, no hay tirada posible. Que piensen un poco.

En San Antonio existe un Archivo General de Los Hechos de El Álamo, aunque el encargado es un viejo chocho. Si los PJs lo visitan, el abuelote les largará un rollo sobre la batalla de El Álamo, enseñándoles objetos del combate. El viejo contará lo explicado sobre la batalla en **Antecedentes** (siempre hay jugadores despistados que no han visto la película de John Wayne), pero sin dar detalles concretos (ni fechas ni números de tropas). Sobre la vida de Santa Anna, dirá que fue un tirano muy malo, muy malo que se fue con el rabo entre las pier-

nas, Del general, sólo sabe el apellido Santa Anna. Claro que si algún jugador es listo y perspicaz puede pensar que un archivo, además de un viejo y cuatro souvenirs para turistas, debe tener algo más. Efectivamente, en una sala hay un montón de papeles y legajos de la época, aunque desordenados. Si se emplea un día entero en revisarlos (a costa de perderse tal vez una de las pruebas) o dos noches, se tendrá toda la información citada en **Antecedentes** hasta el final de la guerra entre Texas y Méjico. En el archivo, además, se conservan el fusil de Davy Crockett (lleva un placa con su nombre), el cuchillo de Jim Bowie y el sable y la pistola del coronel Travis. En ninguno de los papeles aparecerá el nombre entero de Santa Anna, sólo Antonio López de Santa Anna.



6- NOCHE DE MIEDO

Los PJs serán escoltados hasta unos 100 metros de las ruinas de la antigua misión por la gran mayoría de habitantes de San Antonio, que los animan con vítores constantes. Es el gran momento de gloria de la Cuadrilla, así que será mejor que lo disfruten...mientras puedan. Por lo que respecta al resto de competidores que no superaron las pruebas y todo el séquito de vendedores de licor, prostitutas, jugadores y maleantes que les acompañaba, empezaron a abandonar el pueblo al finalizar el concurso, con lo que San Antonio vuelve a ser un pueblo medio desierto (aunque algunos de estos truhanes se han escondido en los alrededores para desvalijar a la Cuadrilla de su recompensa, si es que la consiguen).

De El Álamo apenas se conservan las cuatro paredes de lo que fue la capilla de la misión, a punto de caerse y, por supuesto, sin ningún techo que cobije a los jugadores del crudo invierno de Texas. Del resto de edificios que había originariamente en el lugar apenas quedan cuatro piedras, y de la muralla nada más que algunos restos dispersos, con una altura no superior al medio metro en el mejor de los casos. Si señor, un bonito descampado donde los jugadores deberán pasar la

noche. Por cierto, en el interior de las ruinas parece hacer más frío que en el exterior (¿o tal vez es la impresión de algún PJ supersticioso?)

Sea como sea, deja que los PJs se acomoden para pasar la noche, intentando procurarse un buen refugio del frío. Inquiétalos con algún ruido en la oscuridad circundante, o con el movimiento fugaz de alguna sombra. Pero por el momento nada más. Es de lógica que alguno haga guardia mientras el resto duerme, o tal vez decidan pasar todos la noche en vela. Sea como fuere, es igual. Si están despiertos, tendrán las siguientes pesadillas y si están en vela, se quedarán ligeramente traspuertos y también sufrirán los malos sueños. Cada una de las pesadillas la tendrá uno (y sólo uno) de los personajes (puedes determinarlo al azar o hacerlo a dedo).

1) El PJ se siente transportado al pasado, a los días de El Álamo. Ve diferentes momentos del asedio, de la valentía de sus defensores...y de la embriaguez permanente de Jim Bowie. Está en la enfermería por una herida en el pie que se ha producido el mismo al dispararse accidentalmente el fusil. En los últimos momentos, cuando cae El Álamo, intenta resistir en la enfermería, pero está tan borracho que cae sobre su propio cuchillo y se mata él solito.

2) El PJ está en la muralla. Es el asalto final de los mejicanos. Crockett está muy asustado. Empieza a decir que lo mejor para todos es rendirse y suplicar clemencia. Los defensores le empiezan a tachar de cobarde. Finalmente, llega Travis, quien le ordena callarse. Cuando el coronel se gira para irse, Crockett le mata de un disparo a traición, y baja corriendo a abrir la puerta principal. Milagrosamente sortea los disparos de los defensores de la muralla, y abre la puerta de par en par. Sale corriendo, con un trapo blanco en la mano, y se arroja ante los mejicanos suplicando clemencia. "Yo no soy tejano, esto no va conmigo. Todo es un error, un inmenso error. No me matéis, no me matéis". Y efectivamente, los mejicanos no le matan. Un defensor desde la muralla (quien sabe si el PJ) le mata de un disparo certero. Luego, todo el ejército mejicano se abalanza hacia la puerta abierta. El Álamo ha caído.





3) El PJ es uno más de los miembros de la guarnición de El Álamo. Travis los ha mandado formar en el patio, y les informa que no llegarán refuerzos, y que por tanto su posición es insostenible. No obstante, él ha decidido quedarse junto con sus hombres, y espera del resto de voluntarios el mismo comportamiento heroico. El coronel habla con arrogancia, sintiéndose muy superior a esta chusma que está bajo sus órdenes. Dos o tres hombres salen de las filas y piden permiso para hablar. Le dicen a Travis que tienen familia fuera, y que lo de morir inútilmente no va con ellos. Prefieren abandonar El Álamo ahora para volver a combatir más adelante. El silencio se hace en el patio. Travis los mira con ojos acorados. Los hombres recorren las filas con la mirada, esperando que alguno de sus compañeros se decida a ayudarles a evitar este suicidio sin sentido. Si el PJ da un paso al frente y se une a ellos... será el único que lo haga. El resto temen demasiado a Travis. Finalmente, el coronel ordenará fusilar a los disidentes (entre ellos el PJ si salió de formación). Si el PJ no salió, le tocará formar parte del piquete de ejecución (y si se niega a disparar o falla intencionadamente, también será fusilado). Pase lo que pase, el PJ se despertará de la pesadilla con los disparos. Si el PJ muere durante la pesadilla deberá superar una Tirada de *Redaños* a Dificultad 7. Si la falla y el resultado en la Tabla de Susto es **Flojera** o superior, el PJ huirá hacia la seguridad de San Antonio, gritando y despertando a sus habitantes. El resto de jugadores tendrán a partir de ese momento un penalizador de -2 a sus tiradas de *Redaños*.

4) Esta pesadilla la tendrán todos los PJs que permanezcan en la misión, y parecerá muy, pero que muy real. Los jugadores empezarán a oír ruido de pisadas que se acercan, primero muy pocas, pero que cada vez serán más, y estarán cada vez más cerca. Si se asoman a mirar qué es, verán un ejército, perfectamente formado en orden de ataque, avanzando para tomar El Álamo. Sus uniformes no están en demasiado buen estado, y los estandartes están algo raídos. A medida que se acercan, oirán también toques de corneta y tambores. La misión está totalmente rodeada, y la situación de la Cuadrilla es desesperada. Y más lo será cuando, con el enemigo a apenas 100 metros, se den cuenta de que se enfrentan a los restos del ejército de Santa Anna, pero tomando "restos" en sentido literal. Los soldados apenas tienen jirones de carne en los huesos, los caballos no tienen pelo y su piel acartonada está adherida a los huesos. Muchos de los soldados presentan restos de impactos de bala u otras heridas, e incluso algunos presentan serias amputaciones. El ejército se dirigirá a las murallas para tomarlas al asalto. Si alguno de los PJs intenta rendirse, lo ensartarán cruelmente con sus espadas y bayonetas oxidadas. Todo intento de resistencia es inútil, y los muertos irán acabando uno a uno con todos los PJs en combate cuerpo a cuerpo. Cuando el último de los miembros de la Cuadrilla haya muerto en el sueño, todos despertarán. Es el momento de superar una Tirada de *Redaños* a Dificultad Disparatada (11). Los que fallen, con un resultado de **Flojera** o superior en la tabla de Susto, huirán corriendo y gritando a San Antonio. Para los que superen la tirada y decidan quedarse en El Álamo, el resto de la noche pasará sin más problemas y amanecerá una hora más tarde.

Si los PJs regresan de noche con el rabo entre las piernas a San Antonio, el general Santa Anna habrá conseguido su primer objetivo. Incrementar el grado de pánico en la población. Y es que las pesadillas no eran más que sueños mágicos inducidos por su "amigo" Xitlan. Y si alguno de ellos (o todos) vuelve por la mañana,

también le conviene. Si la Cuadrilla explica las pesadillas, creará recelo entre los habitantes del pueblo, que durarán de sus héroes. Y un pueblo sin fe, sin moral, es un pueblo derrotado. Si por el contrario la Cuadrilla se niega a explicar nada, los pobladores de la localidad empezarán a hacer cábalas sobre que puede ser tan terrible como para que los héroes no quieran hablar de ello. En sus mentes empezarán a tomar forma espantosas criaturas, y de nuevo el pánico se extenderá entre ellos. En cualquiera de estos casos, el Nivel de Miedo subirá a 5. Lo único que podría fastidiar los planes de Santa Anna es que la Cuadrilla empezase a explicar bravatas y alardes, diciendo que la noche ha sido como un picnic dominical, que han matado fácilmente algún bicho o cosas por el estilo. Claro que para que les crean uno de los héroes debería superar una Tirada de *Narrara* Dificultad Difícil (9). Si lo consiguen, el Nivel de Miedo bajará a 3. Si no lo consiguen, el pánico se extenderá y el Nivel de Miedo subirá a 5.



7- LA GRAN TRACA FINAL

Sea cual sea el resultado de la noche de pesadilla, Santa Anna y sus amigos habrán desaparecido del pueblo antes del regreso de los personajes. Si éstos preguntan por su marcha, en el hotel les informarán que llegó un jinete con noticias para Don Antonio, y que éste, tras oírlas, marchó apresuradamente con todos sus acompañantes. Y sí, tuvo el detalle de pagar la cuenta antes de irse.

Si deciden pasarse por el banco, repararán en que también ha desaparecido el grupo de mejicanos que guardaba el edificio. Como no dieron ninguna explicación al llegar, tampoco nadie se le pidió cuando se marcharon. El cofre que dejó Don Antonio para su custodia sigue en el banco. Será casi imposible convencer al dueño del banco para que lo abra, pero si los jugadores encuentran una manera (los hay capaces de todo, como ya dije antes) de que lo abra en su presencia, o de escabullirse en el interior del banco y abrirlo ellos mismos, se llevarán una gran sorpresa. El oro sigue estando dentro, pero al más mínimo roce todos los lingotes se transformarán en peligrosas serpientes de cascabel (en total serán unas 10). Una vez limpio el cofre de bichos, en su interior hay una nota que dice:

"Este es mi regalo para los tejanos, que fueron recibidos con los brazos abiertos por México. Sin embargo, demostraron no ser más que viles serpientes, ya que sólo pretendían nuestras riquezas.

Atentamente, Don Antonio López... De Santa Anna y Pérez de Lebrón."

Es inútil buscar al sheriff. Ha salido del pueblo con una partida de hombres a la caza de unos desertores de la Legión Extranjera o un grupo de indios, que han asaltado la pasada noche un rancho cercano, matado a la mayoría de sus habitantes y raptado un par de muchachas. Si los PJs se pasan a investigar por el rancho, notarán que los asaltantes no tocaron ni una sola res, aunque se esforzaron mucho en borrar sus huellas. Y si preguntan al enterrador por los muertos (que están siendo preparados para ser enterrados en la funeraria) éste les explicará que a ninguno le queda ni rastro de cerebro (el alimento de los campeones... zombies). En realidad el asalto lo llevaron a cabo unos cuantos zombies levantados por Xitlan.

Lo cierto es que Don Antonio abandonó el pueblo cuando recibió noticias de Xitlan, quien le informaba que ya había llegado a la zona y ultimado los preparativos. Durante la noche del 5 al 6 de marzo, Xitlan, Don Antonio, y sus cuatro acompañantes estarán en las ruinas de El Álamo. Los mejicanos que custodiaban el banco patrullarán los alrededores, para evitar visitas no deseadas. En el interior de la antigua misión, Xitlan está realizando una difícil y larga ceremonia, con el macabro fin de crear una terrible abominación. El brujo azteca es un hombre muy viejo, con la piel absolutamente apergaminada, y casi sin carne entre ésta y los huesos. Casi parece una momia (y tal vez lo sea, o algo parecido). Tras levantar los cadáveres de los mejicanos muertos en la batalla (bueno, al menos los más enteros de ellos), los hará ir hasta el patio de la misión. Una vez allí, tendrá lugar verdaderamente el "parto"... Tras sacrificar un par de bellas tejanas raptadas de un rancho cercano (aunque los cánones clásicos exigirían que fuesen vírgenes,



esto es el Oeste y aquí no se andan con estos remilgos), un vórtice resplandeciente aparecerá de la nada, un tornado fantasmagórico que mezclará los huesos unos con otros. El resultado es un ser humanoide de unos cuatro metros de altura, compuesto en su integridad por los huesos de los caídos. El nacimiento de la criaturita coincidirá con los primeros rayos del sol. Si alguien presencia la escena, deberá superar una tirada de *Redaños* a Dificultad 13.

El recién nacido dará sus primeros pasos hacia la localidad de San Antonio, en busca de su primer biberón: los desprevenidos ciudadanos. Y si nadie lo detiene, destrozará el pueblo.

Se pueden frustrar los planes de Santa Anna, bien deteniendo la ceremonia, bien matando a la pobre criaturita. Para detener de forma definitiva la ceremonia se puede matar a Xitlan o impedir que las jóvenes sean sacrificadas. Como no debes dejar que los jugadores maten al brujo azteca ni al general Santa Anna de ninguna de las maneras (aún les quedan muchas maldades por cometer), la única solución de los jugadores es salvar a la muchachas de un destino peor que la muerte, aunque para ello deban enfrentarse a los cuatro amigos del general y a su guardia de mejicanos. Claro que los PJs siempre pueden pedir ayuda a Armstrong y sus compañeros de los Rangers de Texas.

Matar a la criaturita es algo más difícil. Dado que se compone de huesos, sin carne ni órganos que desgarrar, las armas de fuego no le hacen demasiado daño. De hecho, sólo le harán un punto de daño por cada dado de daño del arma (p.e., un

colt Army, con 3d6 de daño, le haría 3 puntos). Lo mismo ocurre con otro tipo de proyectiles penetrantes como cuchillos lanzables, flechas, lanzas... En cambio, armas que se utilizan para golpear como porras, mazas, hachas de piedra, culatas de rifle, si que hacen daño normal. Claro que hay que acercarse para golpear. Sables de caballería, hachas con filo metálico, machetes y otras armas que se utilizan para desgarrar y hacer grandes tajos le harán la mitad del daño. Los explosivos le hacen el daño normal, así como el fuego (si se consigue que este permanezca en contacto el tiempo suficiente para prender, tres asaltos). Respecto a los hechizos, deberá ser el Comisario el que decida el daño que hace a la criatura, en función del tipo de ataque que representa. Aunque parece muy difícil matar al monstruo, los jugadores pueden tenerlo más fácil si son aficionados a visitar museos. Y es que en el Archivo General de los Hechos de El Álamo se guardan las armas que pertenecieron a Travis, Bowie y Crockett. Estas armas hacen el doble de su daño habitual contra el engendro que ha levantado Xitlan. Y por si fuera poco, cualquier impacto con ellas en la cabeza del ser que le produzca al menos una herida lo matará (y el Comisario no podrá usar fichas del destino para negar esta herida). Una vez muerto, el bichejo se descompondrá en lo que originalmente era: una inmensa pila de huesos.



8- EL DESENLACE

Si la Cuadrilla falla a la hora de detener los planes del general, El Álamo será a partir de entonces una Tierra Muerta, con todo lo que ello supone. Si por el contrario salen triunfantes de la empresa, reducirán el Nivel de Miedo de la zona, y habrán puesto al descubierto la trama de Santa Anna contra El Álamo. Los Rangers de Texas tomarán cartas en el asunto, limpiando el orgullo de Texas de alimañas y otras abominaciones. Y la Cuadrilla habrá ganado el respeto y la admiración de una ciudad que volverá a ser próspera y floreciente, y a un peligroso enemigo mortal para toda la eternidad. Y ahora se supone que tendría que indicar los puntos de recompensa que ganan los jugadores, así que vamos allá. Detener los planes de Santa Anna: 2 puntos para cada jugador. Eliminar la criatura de Xitlan con las armas de los defensores de El Álamo: 1 punto para el que tuvo la idea. Bajar el Nivel de Terror de San Antonio después de la primera noche en El Álamo: 1 punto. Descubrir que Armstrong es un Ranger: 1 punto. El Comisario puede premiar a los jugadores con puntos extra en función de tal como lo hicieron durante las pruebas de selección, o de si sospecharon de Don Antonio e intentaron averiguar cosas de él.



9- EL REPARTO

Antonio López de Santa Anna

A éste no le pondremos características. Simplemente tendrá lo que el Comisario considere necesario para resolver cada situación y escapar vivo al final del módulo.

Xitlan

Otro que tiene que sobrevivir, así que tampoco le pondremos características. Es un especialista en magia negra, pero cómo el suplemento que la ex-

plica no se halla traducido al castellano (hasta ahora), utiliza las reglas de magia negra de **Sabuesos**. Domina todos los hechizos de charlatán que aparecen en el manual básico, aunque los usará solamente para proteger a Santa Anna y huir con él (y por supuesto, acabar con algún PJ demasiado pesado que intente impedirlo).

Los dos cocheros, dos armarios con patas

Son dos reencarnados con los poderes de Ojos de Gato y Garras a Nivel 3.

Características corporales: A 2d8, D 2d10, F 4d12, R 4d6, V 3d10. Características mentales: C 2d4, E 1d10, I 2d6, O 3d6, P 1d8. Habilidades: Disparar pistola 4d10, Disparar escopeta 4d10, Disparar rifle 4d10 Cargar Rápido 2d10, Cochero 3d8, Cabalgar 3d8, Pelear: Gresca 5d8, Sigilo 3d8, Sacar Rápido Pistola 4d6, Inglés 1d4, Redaños 3d10, Buscar 3d6, Perspicacia 2d6, Rastrear 3d6, Amedrentar 3d8. Ventajas y Desventajas: Musculoso (aumenta en uno su tamaño sin reducir su movimiento), Recio, La Mirada, Sanguiinario, Vengativo, Más feo que Picio, Ruin como una Víbora. Resuello: 20. Callo: 3.

Equipo: pistola con dos Peacemakers, 2 escopetas de cañones recortados en el forro de los guardapolvos, un tercer Peacemaker a la espalda, en el cinto, munición ilimitada en los múltiples bolsillos del guardapolvos.

Elena de la Madariaga, la mujer fatal

Domina la magia negra, pero como ya dijimos cuando hablamos de Xitlan, utiliza las reglas para ella que aparecen en **Sabuesos**, en una de las notas del traductor.

Características corporales: A: 2d6, D 1d8, F 2d4, R 2d10, V 3d6.

Características físicas: C 1d10, E 2d12, I 2d8, O 2d6, P 1d8. Habilidades: Cabalgar 3d6, Pelear: cuchillo 4d6, Sigilo 3d6, Disparar: pistola 3d8, Prestidigitación 4d8, Ratear 3d8, Erudición: Ocultismo 3d10, Inglés 3d10, Francés (el idioma) 2d10, Latín 1d10, Fe: los Ajustadores de Cuentas 5d12, Redaños 2d12, Burlarse 2d8, Farolear 2d8, Buscar 3d6, Perspicacia 3d6, Convencer 4d8. Hechizos: Cotilla 2, Fallaste 3, Mirón 2, Rayo Místico 4, Túnel de Sombra 3.

Ventajas y Desventajas: Carácter sobrenatural (Oculista), Don de Parlas, Guapura, La Voz (reconfortante), Lince, Orejudo, Delicada, Marmota, Pobreza, Vengativa. Resuello: 18, Callo: 2 Equipo: todo un baúl de escotados trajes de noche y ajustadas ropas de montar, un derringier, un cuchillo.

Lucas García de la Trinidad (profesional, muy profesional...)

Características físicas: A 1d12, D 2d10, F 2d6, R 3d12, V 3d8. Características mentales: C 1d6, E 2d8, I 3d6, O 4d10, P 3d8. Habilidades: Cabalgar 2d12, Escalar 2d12, Esquivar 3d12, Pelea: cuchillo 4d12, Sigilo 3d12, Descerrajar 2d10, Disparar: pistola 4d10, Disparar: rifle 3d10, Lanzar: cuchillo 3d10, Ratear 1d10, Sacar rápido: cuchillo 2d12, Sacar rápido: pistola 3d12, Disfrazarse 2d6, Explosivos 2d6, Inglés 3d6, Redaños 3d8, Bajos Fondos 3d6, Buscar 4d10, Perspicacia 3d10, Interpretar (actuar) 3d8.

Ventajas y desventajas: Ambidextro, Chico de las Dos Pistolas 5, Orejudo, Sueño Ligero, Apocado, Petimetre, Supersticioso, Temerario.

Equipo: bajo su traje elegante lleva siempre ocultos un dillinger en cada antebrazo, con la funda correspondiente para llevarlos a sus manos con rapidez, y en las cañas de sus botas esconde sendos cuchillos. En su habita-

ción dispone de un rifle y un par de revólveres con su pistola, así como ganzúas (todo este armamento lo llevará consigo en la escena final).

Resuello: 16. Callo: 1.

El Monstruo de los Huesos

Características físicas: A 2d4, D 2d10, F 4d12+6, R 2d6, V 4d12+2.

Características mentales: O 2d6, P 1d8.

Habilidades: Pelear: gresca 6d10, Lanzar: huesos 4d10 (el divisor de distancia es 5, la velocidad 1, y el daño de los fragmentos de hueso que lanza a un adversario es 3d6), Buscar 4d6, Amedrentar 5d8.

Tamaño: 9 Terror: 11.

Elmer Luzo

Las características de John B Armstrong aparecen en **Sabuesos**, así que ya lo sabes.

Rangers, Mejicanos, Muertos vivos y personal de relleno

Si pretendes que también te las facilite, vas apañado. Utiliza las que aparecen en el manual básico, Sabuesos o te las inventas. Tú mismo.

