

F A R W E S T

Oro en Piedra Rota

Esta aventura demuestra que no siempre el oro y la riqueza, que acompañan al progreso, mejoran nuestra sociedad. Y como las apariencias engañan. Por eso va dedicada al espíritu de Cable Hogue, que murió cruelmente asesinado por el progreso.

Por Eduard Marsal

Aventura para tres o cuatro personajes, no necesariamente rápidos en armas de fuego.

Los personajes se encuentran de paso en Piedra Rota, camino de Tucson, (aproximadamente a cinco días a caballo).

Piedra Rota es un pueblo considerablemente transitado, por lo que ha llegado a ser paso obligado para ir a México. Además, se encuentra en una zona rica en oro, por lo cual muchos buscadores de oro gastan e invierten sus ganancias en la aldea. Un banco y un Saloon sirven a este efecto, reuniendo cada noche viajeros, tahures (que llegan a Piedra Rota ansiosos de desvalijar a los mineros), buscadores de oro...

Piedra Rota está situada cerca de territorio Apache. Concretamente las tribus más cercanas son las de los apaches mesqueros, terriblemente feroces en tiempos de guerra, y cuando se les molesta. Los buscadores de oro que respetan los lugares

sagrados de esta tribu, no suelen tener problemas con ellos.

Piedra Rota es pues, como ya podéis haber adivinado, un enclave de buscadores de oro, salteadores de caminos, cowboys jubilados, tahures, predicadores... El polvo omnipresente en todas las superficies, y el clima de calor abrasador hacen casi imposible la vida en el pueblo entre las once y las cuatro de la tarde.

Hay dos lugares que merecen descripción atenta: el Saloon y el banco del pueblo.

a) Saloon Plumball:

Único local ocioso en muchas leguas a la redonda, hasta Tucson concretamente. Local que rememora buenos tiempos pasados, cuando el oro era más abundante. Recuerdos de ese pasado son: bellos candelabros que decoran el local, un piano traído expresamente de Los Angeles, un bello escenario, donde aún viejas bailarinas pisan sus ya gastados tabloncillos. Se puede encon-

trar buen Whisky, sobornando a alguna de las chicas, si no no dejarán de servir a los Pjs vil extracto de patata.

Una curiosidad de este local es que en él habitan unas curiosas señoritas, muy agradecidas, que sólo ofrecen sus "servicios" a cambio de pepitas de oro, no se mueven por dólares. (Los personajes tendrán que enterarse ellos solos de esto, ya que supongo que después de tragar tanto polvo...)

Cada día, a las 21:00 aprox. hay un pobre espectáculo, con cuatro bailarinas ya entradas en carnes y edad, pero en medio del desierto ya es todo un lujo.

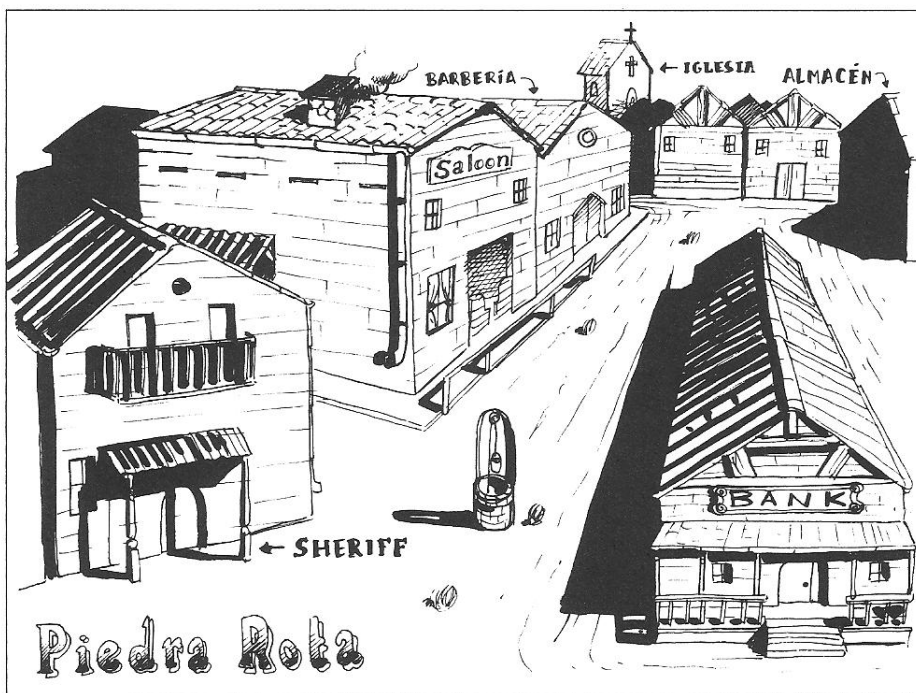
b) Banco de Piedra Rota:

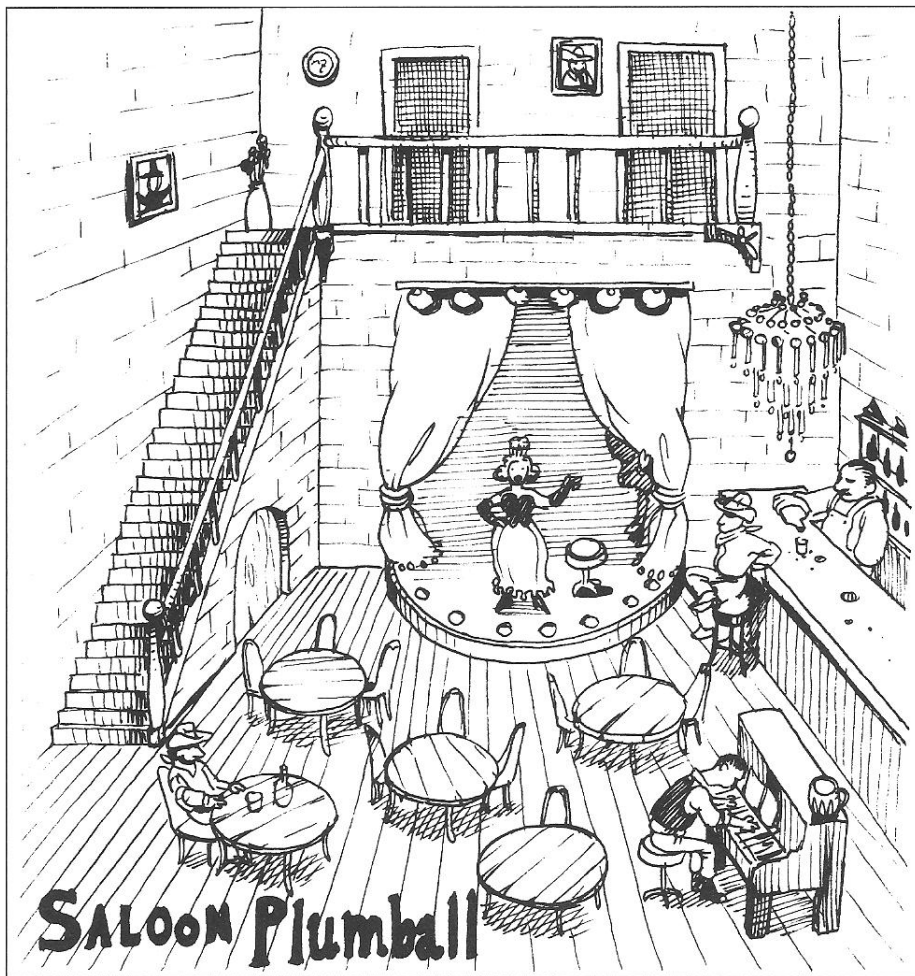
Es comprensible que en un pueblo lleno de buscadores de oro y pistoleros exista un banco. Ya sabemos el ciclo económico: se encuentra un buen filón de oro, se deposita en el banco para no ser asesinado por ningún pistolero, el pistolero visita el banco, y se lleva "amablemente" el botín del pobre buscador de oro. ¡Qué triste y duro es el Far West!

El banco, en período de buena racha, era asaltado y saqueado continuamente. Pero desde hace un año aproximadamente, el director del banco, Sr. McCarson, residente en Tucson, ha contratado a un grupo de pistoleros para proteger los ingresos de sus clientes. Tales pistoleros siempre patrullan dentro del banco armados hasta los dientes. Generalmente son tres, más alguno escondido en el despacho del director. Durante ese año, siete pistoleros han sido vilmente asesinados por los ladrones, que periódicamente han seguido visitando la institución. La seguridad contratada por McCarson no ha sobrevivido a más de cuatro o cinco asaltos. Tres nuevos pistoleros han llegado (unos días antes que los PJs) para sustituir a sus colegas asesinados.

Empieza la aventura

Los personajes, una vez entren en el Saloon (¡porque si no entran en él, ya me





dirán qué hacen jugando a este juego!) serán advertidos por un viejo buscador de oro (inspirado de McClure, compañero infatigable del Teniente Blueberry) que les llamará desde una de las mesas más cercanas al escenario y lo más discretamente posible les propondrá un pequeño trabajito.

Se presentará como McClure, y explicará que hace ya unos meses, dos amigos suyos han muerto y dos compañeros han desaparecido en circunstancias sospechosas, y él teme por su vida y por las de los demás compañeros aún vivos. Os dice que él ha reunido unos dólares de sus colegas porque tienen miedo de que no les ocurra lo mismo, y ofrece a los PJs 250 \$ por trabajar para ellos. La misión consiste en encontrar a sus compañeros desaparecidos y esclarecer la muerte de los demás. Os advierte que la discreción es lo más importante en el trabajo, porque creen que son seguidos de cerca y si los que los siguen se enteran de que han contratado a alguien los matarán. Lo más extraño de estos sucesos es que la zona que explotaban los siniestrados ha sido ocupada por mejicanos, que no han querido colaborar con ellos.

Si le preguntan por qué no se van, McClure les contestará que están en-

contrando el filón de su vida y temen que si abandonan lo perderán todo. McClure coge 250 \$, los parte por la mitad y les da una mitad a los PJs y la otra se la queda él. Se despide de los PJs y los cita cada noche antes del espectáculo en la misma mesa para saber la marcha de la investigación.

Los mejicanos

Si son interrogados, los buscadores de oro mejicanos (ver buscadores de oro, manual página 115) no hablarán, a menos de sacar crítico en tortura, y hacerlo muy discretamente, porque se organizan como una especie de secta. Unos cuidan de otros, como si temiesen de su vida y de su futuro en la zona. Lo único que dirán es que todo lo que encuentran lo depositan en el banco.

Otra posibilidad es seguirlos, y los PJs se darán cuenta que todos juntos, se dirigen cada noche al banco antes de pasar al Saloon.

Teddy King

Es un individuo muy bien vestido, que siempre se sienta en la mejor mesa del Saloon, al lado del piano. Es el gerente del

banco, el que corta el bacalao en Piedra Rota, ya que el director sólo viene una vez al año.

Teddy King

FUE 8 Puntos de vida: 12
DES 9 Velocidad: 25%
CON 12 Velocidad máxima: 46%

Elocuencia 70%, Derecho 30%,
Leer/Escribir 60%, Tasar 40%, Esquivar 40%, Armas cortas 45%.

¿Dónde están los muertos y los desaparecidos?

Los dos desaparecidos John Pinn y Jeremías Cotten, amigos íntimos de McClure, fueron vistos por última vez subiendo al piso de arriba del Saloon donde se encuentran las muchachas que sólo aceptan pepitas de oro por compartir lecho con los afortunados que se deciden a ello. De todas maneras, la gente del Saloon no vio que bajasen. Eso les dio a pensar que habían encontrado un buen filón y estaban pasando la noche entera de fiesta con las dos hermosísimas muchachas que habitan las habitaciones superiores.

Cuando los personajes vayan a verlas, será mejor que vayan con algo de oro, ya que en cualquier otro caso las gentiles y bellas muchachas no querrán ni oler sus andrajosas ropas. Una vez dentro de las habitaciones, ya sea porque la Labia de los personajes les permita acceder a pasar la noche con ellas por méritos propios, o porque cumplan el requisito del oro, verán dos enormes salas equipadas con una gran cama con un enorme espejo a la cabecera, un precioso tocador y un gran armario. Si buscan algo en la habitación, una tirada de Descubrir, con un malus del 40% si están enzarzados en pleno acto, les permitirá ver una rendija al borde de un gran espejo que hay detrás de la cama. Una tirada de Ver con el mismo malus, si se encuentran en las mismas circunstancias anteriores, permitirá darse cuenta de que hay una mancha de sangre en la parte de abajo del espejo. Como podéis haber adivinado, detrás del espejo hay una buhardilla, que se abrirá empujando el espejo para dentro. En el interior verán una pequeña sala, con una mesa, cuatro sillas, y una enorme caja.

Dentro de ella están los dos cadáveres cubiertos de arena.

Supongo que los PJs intentarán conversar de este hallazgo con las señoritas. Leonor y Margot (ver manual, página 116, prostituta) conocen de esta habitación, y de los cadáveres, y de que éstos no han sido los primeros. Saben que ya hace años que está práctica es habitual. Ellas confesarán que

están atrapadas y que no pueden renunciar a todo e irse porque saben demasiado.

Hará falta convencer a Leonor o a Margot, usar la Labia para algo más que para mojarse la lengua, o torturarlas sutilmente para que expliquen a los personajes lo siguiente:

– Teddy King les obliga a guardar silencio por lo que sucede en la habitación, a cambio de dejarlas con vida. Además la práctica de pedir pepitas y no dólares también es cosa de Teddy, pero ellas no saben el porqué, sólo saben que una vez finalizado el servicio tienen que comunicarle a Teddy quiénes eran y entregarle las pepitas.

Los dos compañeros restantes de McClure murieron: uno cayendo del caballo y dándose contra una piedra; y el otro en una pelea después de apuntar a un tahir que hacía trampas. No van a sacar nada más de los vecinos de Piedra Rota.

Hay que tener en cuenta que Piedra Rota es un pueblo en el cual, a pesar de lo que pueda parecer, desde que Teddy King se ha hecho cargo de la gerencia del banco, la gente le está agradecida. Da trabajo bien pagado a todo el mundo, es un buen cliente de los comercios del pueblo y paga religiosamente a sus deudores. O sea, se ha hecho una buena reputación en el pueblo, y será difícil que acciones contra él fructifiquen.

Al segundo día

De buena mañana habrá un asalto al banco. Se oirá un tiroteo, y cuando lleguen los personajes, tres asaltadores (ver pistoleros, manual página 116) se darán a la fuga. Sería conveniente que los PJs siguieran a los ladrones y los alcanzasen. En ese caso les encontrarán 200\$ en el zurrón. Al llegar al pueblo, se oirán fácilmente rumores de que esta vez se han llevado 500\$ del banco.

La historia

Teddy King tiene montado en Piedra Rota el negocio del siglo. Ha conseguido crear un pequeño imperio desde el puesto de gerente del banco sin ensuciar su nombre, y construirse al mismo tiempo una buena reputación en la zona. El procedimiento que sigue es el siguiente: al ser Piedra Rota un enclave de buscadores de oro, cuando descubre que alguno de ellos ha encontrado un buen filón, ya sea porque Leonor o Margot le comuniquen que un buscador de oro ha contratado sus servicios con pepitas de oro considerables, (como le pasó a Cotten y Pinn), o bien porque va al banco y deposita el oro encontrado a la espera de ir a Tucson a canjearlo por dólares, lo hace seguir por sus matones (unos diez hombres fieles y bien armados) provocándole la muerte, siempre dentro del margen de la legalidad, simulando caídas,

peleas... Luego, contrata a mejicanos muertos de hambre para que ocupen su lugar, extraigan el oro y lo depositen en el banco a cambio de un 20%. Eso explica la creciente invasión de mejicanos en esas montañas. Para quedarse el dinero, Teddy King simula asaltos al banco, hasta el punto de asesinar a los "gorilas" contratados por la espalda, si hace falta para dar credibilidad a la farsa; declara que le han robado mucho más de lo que en verdad se llevan los ladrones, también contratados por él, que al cabo de un tiempo reparten el dinero con el alcalde y el dueño del saloon (implicados en el complot), y la diferencia entre lo robado y lo que declara Teddy King se la queda este último.

El Sheriff ignora todo este montaje, pero recibe un sobresueldo de Teddy por su "gran labor de seguridad ciudadana al frente de Piedra Rota" en concepto de incentivo, por lo que será difícil convencerle de que Teddy es perverso y debe ser detenido. Aconsejo al DJ que juegue el papel de Sheriff, teniendo en cuenta lo mucho que puede perder si se denuncia a Teddy. Respecto al alcalde, éste no es más que un monigote de Teddy. Lo negará todo y mandará al sheriff detener a los PJs que denuncien a Teddy. El barbero es un espía de Teddy y le cuenta regularmente el estado de ánimo de la población y sus preocupaciones, con lo que Teddy está informado y intenta solucionarlas para ganarse a la gente de Piedra Rota.

Sólo hay un pequeño fallo en este entramado: los personajes y sus descubrimientos. Si se dirigen a ver al Juez, y le explican estos hechos con pruebas o de una manera suficientemente creíble, pedirá a los PJs protección hasta Tucson, donde podrá avisar a los federales para que detengan toda esta estafa. El juez ya hace tiempo que sospecha de la buena marcha del pueblo, en un tiempo donde el oro escasea, y los asaltabanos abundan, y las informaciones de los PJs serán el hilo conductor de sus sospechas. (Nota para el DJ: sería conveniente que si los PJs no van a ver al juez, éste diera algún paso para encontrarse con ellos, alegando que los ha visto actuar; un discreto encuentro en el Saloon podría ser una buena excusa.) Leonor y Margot intentarán formar parte de esta huida a Tucson (¡si los PJs han conge-

niado con ellas, claro!). McClure, si aún está vivo (a elección del DJ, puede ser un incentivo para los PJs la muerte de éste), después de pagar lo restante a los personajes, pedirá irse con ellos hasta que la situación no se arregle en Piedra Rota.

Hay que tener en cuenta que menos el juez, la mayoría del pueblo está implicado directa o indirectamente en la estafa; esto no quiere decir que lo sepan todo, sino que están muy satisfechos con el progreso que Teddy ha traído a la población. Cualquier cambio brusco de la situación no va a ser del agrado de Piedra Rota.

Si consiguen salir del pueblo sin ser vistos, el viaje a Tucson transcurrirá sin problemas. Si su salida del pueblo no es todo lo discreta y silenciosa que las circunstancias aconsejan, puedes montar la correspondiente persecución a cargo de Teddy y sus matones. Una vez denunciada la estafa, el Sr. McCarson, extremará su habitual generosidad dando 100\$ de recompensa a cada uno de los PJs.

Las demás recompensas pueden variar dependiendo de si los PJs descubren la trama por completo, o sólo partes de ella. Si la descubren toda, el DJ puede repartir 30 puntos de aprendizaje a los PJs, más todos aquellos puntos que se ganen individualmente por acciones brillantes de los PJs. ♦

