

FAR WEST

EL ORO DE MARTIRIO

Que es lo que ocurre?

Un antiguo conocido de los pjs los ha estado buscando para un trabajo. Los citará unos días después en el salón de la ciudad de Wichita el 8 de mayo a las nueve de la noche. No ha querido dar más detalles sobre el asunto, tan sólo les ha comentado que hay bastante dinero en juego. Para desgracia del grupo, cuando Roy Evans, que así se llama su amigo, entre en contacto con el último de los pjs, será detenido por el sheriff local. Lo que ocurre es que Evans ha entrado en posesión de un importante secreto, el escondite de un tesoro confederado que se encuentra oculto en una antigua misión española, en un pueblecito cercano a la frontera mexicana de nombre Martirio, en pleno Texas. El tesoro en cuestión fue robado por unos desertores sudistas, los cuales viéndose perseguidos, lo escondieron en la misión anteriormente citada separándose para evitar ser capturados. Pero no lograron su objetivo. De los tres, dos murieron sin decir nada y el tercero, Caspar Donahue, tras huir a México, acabó sus días en prisión sin poder regresar a recuperar el oro. En sus últimos momentos de vida confesó el secreto a sus compañeros de celda, ni más ni menos que Roy Evans, el amigo de los pjs y un mexicano de nombre Carlos Móntez. Evans suponía que Móntez no entendía lo que Donahue le explicó, pero estaba equivocado. Aunque no pudo oír donde se escondía el oro si que entendió lo suficiente para comprender que Evans sí que lo sabía. Cuando el yanqui salió libre antes que él, Móntez temió quedarse sin el oro y pidió hablar con el capitán Ambrosio, el cual estaba al cargo de la cárcel de Penal. A cambio de dejarlo salir Móntez lo guiaría al tesoro antes que llegara el americano. Pero Ambrosio no estuvo de acuerdo, torturó a Móntez hasta que éste lo explicó todo y luego hizo que lo mataran. Ahora, junto a varios secuaces más, una quincena, se ha puesto tras la pista de Evans. Haciéndose pasar por lo que es, un capitán mexicano, ha embaucado al sheriff de Lebanon, al norte de las Smoky Hills donde Evans y el pj se han reunido para que éste lo detenga por unos supuestos asesinatos. Ambrosio pretendía que el sheriff, Cuttington, se lo entregara, pero éste pensando que hay algo raro en todo esto decide encerrarlo para enviarlo con posterioridad a la cárcel estatal de Tremon, a la espera de que las autoridades decidan que hacer con él. Ambrosio enviará varios hombres a seguir al pj y junto con los que le quedan intentará liberar a Evans. Una vez en su poder planea torturarlo para que confiese donde se encuentra escondido el oro. Pero seguramente los pjs no estarán de acuerdo. Lo que ninguno sabe es que el tesoro fue encontrado por el párroco local el cual desapareció sin dejar rastro...

Un cofre lleno de oro

Como decíamos, los pjs serán citados uno por uno por un antiguo amigo, Roy Evans. Hace tiempo que no se ven, y cuando se encuentren Evans será bastante escueto. Lo único que les explicará es que tiene un negocio entre manos, algo que puede reportarles a todos pingües beneficios. No puede entrar en más detalles pero si que les explicará que está reuniendo un grupo de conocidos. Deberán encontrarse en el saloon de Wichita el 8 de mayo a las nueve de la noche.

Pero mientras Evans se encuentre entrevistándose con el último de todos ellos algo inesperado va a ocurrir. El pj y su amigo están tomando unas copas en el saloon de la ciudad de Lebanon mientras la animación reina alrededor. Hay una veintena larga de personas en la sala, la mayoría bebiendo y en un par de mesas jugando a las cartas. Es entrada la noche, cerca de las diez, con Evans explicándole el asunto al pj:

“El asunto del que te hablo es de dinero, mucho dinero. Un cofre repleto robado a los confederados por algunos de sus propios hombres. Por diversos motivos llegó a mis oídos su ubicación, pero no puedo llevármelo solo. Necesito ayuda, y había pensado en ti y en (nombre del resto de pjs). Ya me he citado con ellos el ocho de mayo, a las nueve en el saloon de Wichita.”

En este momento, mientras Evans está explicando esto, se abrirán las puertas del saloon y por él entrará el sheriff acompañado de tres hombres más, sus ayudantes. Todos ellos van armados con las pistolas al cinto, pero el sheriff y uno de sus acompañantes van armados con una escopeta. Tras echar un vistazo a la sala se dirigirán hacia donde se encuentra el pj y su acompañante.

El pj notará inmediatamente el nerviosismo de su amigo nada más ver que el sheriff centra su vista en él y murmurará en voz baja al pj:

“Me temo que vienen a por mí. Busca al resto. Si podéis sacarme...”

No acabará la frase. El sheriff, Jonas Cuttington, se plantará ante él mientras sus ayudantes rodean la mesa, sus manos prestas para sacar las pistolas mientras el que lleva la escopeta baja el cañón y apunta a los allí sentados.

“Roy Evans, ¿verdad? Acompáñeme. Está detenido por el asesinato de tres personas. Al mínimo gesto lo envío con el Creador, así que si es inteligente no nos dará problemas. ¿Estamos de acuerdo?”

Cuttington y sus ayudantes no se andarán con tonterías. Evans no ofrecerá resistencia, y si el pj es inteligente tampoco. Mientras se ha hecho el silencio en todo el saloon, los allí presentes se apartan poco a poco por si, en el supuesto que alguien decida sacar las armas, no encontrase en la línea de fuego. Evans hará un gesto al pj para que se mantenga al margen y se levantará despacio, alzando las manos con parsimonia para no dar ningún indicio de equívoco al sheriff y sus ayudantes. Tras quitarle la pistola se lo llevarán hacia la cárcel, donde será encerrado. Por supuesto, al pj no le permitirán entrar para hablar con él. Lo que si podrá darse cuenta es que, tras entrar el sheriff, sus ayudantes y Evans en la cárcel, tres mexicanos entran después.

Mientras, otro grupo de diez individuos se dirigen al saloon. Este grupo se sentará todos juntos y ninguno de ellos dará la más mínima oportunidad al pj de quedarse a solas con uno de ellos, ni siquiera le dará conversación. Los tres que entraron en la cárcel saldrán unos diez minutos después, uno de ellos, que parece llevar el mando del grupo, visiblemente enfadado, y se dirigirán al saloon. En ese momento llegarán al saloon, hablará con uno de ellos –demasiado ruido para saber que dicen –y todos juntos se dirigirán al hostal. Allí duermen por parejas repartidos en habitaciones, aunque siempre hay dos vigilando que se van turnando por la noche.

Como ya explicamos anteriormente, Cuttington no entregará a Evans a Ambrosio. Al contrario, finalmente lo enviará en tren al penal de Tremon. Ambrosio, viendo que sus planes no se cumplen como el deseaba, enviará a cuatro individuos a seguir al pj más un sargento, un tal Fidelio Gonzalez. Mientras él intentará que el sheriff le entregue a Evans y, al no conseguirlo, planeará asaltar el tren y liberar a Evans.

Lo más sensato para el pj es dirigirse a Wichita y contactar con el resto del grupo. La ciudad no está lejos, a una jornada a caballo.

Reunión de amigos

Durante el trayecto el pj, con una buena tirada de Ver podrá darse cuenta que cuatro jinetes lo siguen a distancia, sin hacer ningún gesto aparente de aproximarse. Si el pj reduce el ritmo, ellos también, si acelera harán lo mismo. Si por lo que sea el pj logra esquivarlos y ver quienes son se dará cuenta que se trata de cuatro mexicanos, varios de los que se encontraban en el saloon la noche cuando detuvieron a Evans. En principio las órdenes del capitán Ambrosio son seguirlo, ver a donde se dirige y con quien habla. Sospecha que tal vez Evans le dijera donde está escondido el tesoro, así que quiere tener controlado al pj por si no logra hacer hablar a Roy.

Si todo va bien los pjs se reunirán en el saloon de Wichita, Kansas, a la hora establecida. La ciudad tiene un tamaño bastante importante, el mercado de ganado aquí es muy importante y el saloon de la ciudad está más que lleno. Situado en la calle principal la sala grande está ocupada por más de cien personas. Una decena de mesas están ocupadas por diversos individuos, la mayoría bebiendo y esperando que empiece el espectáculo de baile que tiene lugar en la tarima del fondo. Allí, un grupo de coristas amenizan a lo largo de la noche la velada de los presentes. Tras la barra, el dueño del local, un individuo llamado Edward Billey, se afana en servir los vasos y vasos de whisky que le solicitan ayudado por cuatro chicas que no paran de moverse entre mesa y mesa. El humo llena el ambiente, un piano tocado por un individuo bajito llamado Petar Korkievich resuena entre número y número de las coristas. En una sala anexa a la principal ocupada por cinco mesas se desarrollan diversas partidas de poker.

Es en este ambiente donde los pjs deberían encontrarse. Antiguos conocidos será consciente cada uno de ellos inmediatamente que el resto es a quienes ha avisado Evans. Las noticias que tienen cada uno de ellos son idénticas, lo poco que les explicó su amigo, excepto aquel que se

encontró con Roy en Lebannon. Éste podrá ponerles en antecedentes de lo ocurrido con él y el sheriff Cuttington.

A todas estas, aquel que estuvo en Lebannon si logra pasar una tirada de Ver descubrirá un grupo de mexicanos, tres en total, que entran en el saloon. Por supuesto esta escena tendrá lugar únicamente si el pj no se enfrentó a ellos en el transcurso del viaje hasta la ciudad. Si no es el caso el dj deberá adaptar la aventura en función de ello. Seguiremos suponiendo que pj y sus perseguidores no se enfrentaron. Los mexicanos, al entrar, buscarán con la vista al pj. Cuando lo localicen se repartirán por el saloon y estarán atentos a lo que hace y con quien habla. Por cierto, el cuarto miembro del grupo está en el exterior, vigilando desde las sombras por si algo ocurre. Si se separan y sale el pj solo intentarán seguirlo y capturarlo con vida para llevarlo ante Ambrosio. De no poder intentarán capturarlo igualmente y hacerlo hablar antes de acabar con él.

Si por el contrario son los pjs los que logran hacerse con uno de los mexicanos podrán interrogarlo. Si lo logran se enterarán de los planes del capitán.

“Sabe que el yanqui llamado Evans conoce el paradero de un tesoro. No sabe donde se encuentra, así que planea hacerse con Evans y sonsacárselo. Ahora está en la cárcel, pero si no logra que el sheriff se lo entregue por las buenas lo hará por las malas. Cuando lo tenga en su poder lo hará cantar y que le diga todo lo que sabe.”

Sobre los motivos de seguir al pj, *“el capitán sospecha que tal vez le explicara a él alguna cosa sobre el tesoro, así que les mandó a ellos para seguirlo y ver que hacía”*. Pero en ningún caso les contará que uno de sus hombres no entró en el saloon, aunque si el pj llegó a verlos y contó cuatro tal vez llegue a la conclusión que hay uno más por ahí rondando y que el mexicano no se lo ha explicado todo. En el supuesto que el cuarto mexicano siga libre dejará de seguir a los pjs y regresará a Lebannon para reunirse con Ambrosio. Cuando llegue, éste montará en cólera y le meterá un tiro entre ceja y ceja por abandonar la vigilancia. Odia que le desobedezcan, y más aún que sus planes se tuerzan.

Lo más normal sería que, una vez reunidos y puestos en antecedentes, independientemente de lo que ocurra con los mexicanos, el grupo decida ir a Texas, a la población de Lebannon donde Evans se encuentra prisionero.

Y nuestro amigo Roy?

¿Y qué ha ocurrido mientras tanto en Lebannon? Bien, el sheriff Cuttington desconfía del capitán Ambrosio, así que ha enviado un telegrama a Kansas city. Allí le han respondido que envíe al prisionero al penal de Tremon en el tren. Éste sale a las doce del día que los pjs regresen a Lebannon. El capitán Ambrosio conoce los planes de los americanos, pero no intentará hacerse con Evans en Lebannon ni nada parecido. Esperará a que el tren se encuentre ya en marcha, de camino al penal de Tremon para asaltarlo y capturar a Roy. Para ello de sus once hombres restantes –descontando los cuatro enviados a seguir al pj –colocará a

tres de ellos en el tren. Éstos irán en el vagón contiguo al que viaja Evans, vigilado a su vez por dos agentes de la ley. Del resto, dos se ocuparán de hacer que el tren disminuya la velocidad y cuatro más lo abordarán para capturar a Evans mientras el resto sigue el tren a caballo para huir cuando ya esté en su poder. El asalto se producirá unos treinta minutos después que el tren haya partido de , así que si los pjs lo quieren hacer fácil deberían asaltar, o bien la cárcel, o bien el trayecto que harán los guardias entre ésta y la estación del tren, o bien durante los primeros treinta minutos de viaje, antes que éste sea asaltado por los mexicanos.

Si por lo que fuera los pjs se entretienen más de la cuenta en Wichita es muy posible que lleguen a Lebanon cuando el tren ya haya partido. Seguirle la pista y enterarse que el tren fue asaltado no será difícil. En Tremon son conscientes de ello y los pjs podrían preguntar a uno de los hombres supervivientes del asalto por parte de los mexicanos. Éste les podría dar indicaciones del lugar donde se produjo el asalto.

Un pueblo llamado Martirio

Desplazados hasta allí serían necesarias unas cuantas tiradas de Rastrear para encontrar las pisadas y seguirles el rastro. Los caballos y sus jinetes son numerosos, así que en principio no supondrá un problema demasiado grande. Pero si los hechos han transcurrido de esta forma las pisadas los conducirán a un terreno montañoso. Y allí hallarán los restos de Roy Evans. A partir de aquí las cosas serán más complicadas. Con un par de tiradas de Rastrear serán capaces de seguir su rumbo hasta una pequeña población cercana, Ransow Creek. Preguntando por allí podrán enterarse que un grupo de mexicanos pasó por allí, efectivamente, pero ya se marcharon. Podrán indicarles la dirección, que conduce directamente hacia el sur. Serán necesarias tres tiradas de Rastrear nuevamente para poder seguirles la pista. Ésta les llevará a una nueva población, Lubbock. Allí podrán preguntar nuevamente, descubriendo que compraron víveres para una semana. Además, con una tirada de Elocuencia o Labia se enterarán también que al vendedor de la droguería le preguntaron acerca de una población llamada Martirio. El hombre podrá contarles lo mismo:

“Se trata de un pequeño pueblo olvidado de la mano de Dios. Ahí no hay nada de interés, o al menos hasta ahora, ¿no?”.

Y si llegamos a tiempo?

Pero si los pjs no se han entretenido en exceso en Wichita es seguro que llegarán a antes que el tren parta de la estación. Si preguntan por el saloon podrán enterarse que van a llevar al prisionero en el tren, pero desconocen a donde. Los únicos que lo saben son el sheriff y sus ayudantes, pero estos no soltarán prenda, como es natural. Para hacer el traslado han llegado dos hombres enviados directamente de Tremon. No esperan grandes complicaciones, pero a menos que la situación se vuelva desesperada o extremadamente en contra no dudarán en sacar las armas.

Como decíamos, el momento más oportuno para intentar liberar a Roy Evans es hacerlo antes que los mexicanos intenten asaltar el tren. El asalto se producirá a la media hora de la partida de la estación de Lebannon, lo cual les da treinta minutos de margen. Pero recordemos también que en el tren viajan tres hombres del capitán Ambrosio. Si los pjs asaltan en esos minutos el tren y se enfrentan a los agentes de la ley los mexicanos desenfundarán también sus armas intentando que los pjs no se lo lleven. El resto de viajeros en el vagón, quince personas, se lanzarán inmediatamente al suelo por miedo a ser alcanzados por los disparos.

Si todo va bien los pjs lograrán liberar a Evans y huir con él. Mueran o no tanto los agentes de la ley como los mexicanos, los hombres de Ambrosio que no estaban en el tren se convertirán a partir de ese momento en su sombra, siguiéndolos a distancia para averiguar donde se dirigen y atacarlos en el momento preciso, es decir, cuando lleguen a Martirio y estén intentando hacerse con el tesoro.

Volviendo al supuesto anterior donde los pjs liberaron a Evans, lo más prudente será huir del lugar pues éste les comentará que seguramente el capitán Ambrosio intentará atraparlo, más si los tres mexicanos del tren se involucraron –como es de esperar –en el tiroteo.

Una vez alejados ya de las vías del tren y en supuesto lugar seguro, Roy les explicará que

“Fue en la cárcel mexicana de Penal. Allí coincidí en la celda con un americano, un sudista llamado Donahue. El pobre estaba en las últimas y antes de estirar la pata me contó que, tiempo, un par de meses antes que finalizara la guerra civil, huyó junto a dos compañeros con un cofre con la paga de una parte del ejército del sur. Siendo perseguidos enterraron el dinero bajo el suelo de la iglesia de un pueblo llamado Martirio, cerca de la frontera de Texas y México. Lo enterraron bajo una baldosa medio suelta de la iglesia, a los pies de una estatua de la Virgen. En la celda donde estábamos había otro individuo, un mexicano. Aunque suponíamos que no nos entendía algo si debió de comprender y supongo que le iría con el cuento al capitán de la prisión, un tal Ambrosio Costas, pues desde ese momento lo tengo pisándome los talones. Pero bueno, la parte positiva de eso es que ignora donde se encuentra el tesoro”.

Una vez explicada la historia no les queda más que dirigirse allí, hacerse con el cofre de la paga y repartírselo como buenos amigos. Evans ignora cuanto dinero hay, pero si que supone que varios cientos de miles de dólares, suficiente para que todos ellos vivan felices el resto de sus vidas.

Esta vez sí, vamos a Martirio

Dirigirse a Martirio significa abandonar Dakota y dirigirse a Texas, acercándose a no más de veinte kilómetros de la frontera mexicana. Son varios días de viaje en los que no tendrán ningún encuentro. No serán conscientes de la presencia de los hombres de Ambrosio pues éstos los siguen a cierta distancia.

A medida que se vayan aproximando a Martirio el terreno es cada vez más seco, y las poblaciones donde avituallarse se convierten en la excepción.

Desde la distancia, Martirio aparece como una excepción en un terreno seco, agreste y uniforme, con alguna montaña y pocas colinas, donde el sol quema como un hierro ardiente y el agua escasea. Ésta proviene de un pequeño riachuelo casi seco que discurre a pocos metros de la parte posterior de la iglesia. La escasa riqueza del lugar dependía hasta hace poco de unas minas cercanas pero que se abandonaron hace un año aproximadamente. Desde entonces Martirio ha languidecido aún más si eso era posible.

La población la conforman no más de una veintena de casas típicas del otro lado de la frontera, de paredes blancas. La iglesia ocupa la parte central del pueblo, de cara a la plaza. A su derecha, rodeado por un pequeño muro de piedra, blanca también, de poco más de metro y medio de alto, el cementerio del pueblo.

Se nos avanzaron los mexicanos

Si son los mexicanos de Ambrosio los que llegan primero a Martirio se dirigirán directamente a la iglesia. El párroco actual, padre Lucas de nombre, les explicará que ahí no hay ningún oro. Cuando se pongan a excavar cerca de la imagen de la virgen estallará en carcajadas. Cuando los mexicanos indignados le pregunten los motivos de su alegría y que sabe del oro les explicará que ahora entiende por qué desapareció de un día para otro el padre Thomas y se encontraron un agujero frente a la imagen. Tras cavar un poco más y comprobar la veracidad de las palabras del padre Lucas, Ambrosio le volará los sesos de un disparo, loco de furia. Fuera de sí desahogará su rabia matando unos cuantos habitantes de Martirio para regresar a México poco después. Si los pjs llegan durante estos instantes el tiroteo está servido. Por supuesto, el grupo puede llegar en cualquier momento que el dj considere oportuno.

No, nos avanzamos nosotros

Si son los pjs los que primero llegan verán un pueblo sumido en la más absoluta apatía. El sol derribe las piedras, como vulgarmente se diría. Los habitantes de Martirio son en su mayoría gente mayor y, durante el día es muy común encontrar una o dos personas rezando en la iglesia. Por su parte el párroco, padre Lucas como mencionábamos antes, es un hombre de unos treinta años, ascendencia mexicana, calmado él y que se sorprenderá al ver entrar a un grupo de forasteros en la iglesia. Negará saber nada de ningún cofre, pero cuando los pjs se pongan a excavar en la supuesta bandeja suelta frente a la imagen de la virgen estallará en carcajadas, al igual que explicábamos en el punto anterior. La respuesta será la misma, ese cofre es el que hizo que el padre Thomas desapareciera de Martirio sin dejar ni rastro de su destino.

Mientras esto ocurra llegarán los hombres de Ambrosio Costas, los cuales habrán seguido a los pjs hasta aquí. La táctica del capitán es clara. Ordenará a sus hombres que se repartan por la zona y corten cualquier posibilidad de huida a los pjs, matando a los caballos si es necesario. Cubrirán la parte posterior, laterales y la entrada de la iglesia. Exigirá que le entreguen el cofre del tesoro y no se tragará bajo ningún concepto las excusas que puedan darle. El tiroteo, pues, estará servido.

Buen nombre para un mal pueblo

La mejor opción de huida, o si más no de salir bien de esta, se la dará el padre Lucas si aún está vivo. En una casa de Martirio, el almacén de la tienda del pueblo, queda dinamita de cuando las minas cercanas eran aún operativas. Si consigue alguno de ellos llegar hasta allí sin duda las posibilidades de salir bien librados aumentarán considerablemente; siempre y cuando logren llegar hasta allí, claro.

Si la situación parece eternizarse Ambrosio ordenará a uno de sus hombres que se dirija a todo galope al otro lado de la frontera, al pueblo más cercano que encuentre y obligue a los “hombres de ley” que allí se encuentren que lo acompañen. Entre la ida y la vuelta pasarán unas cuatro horas, y si la situación aún se mantiene el hombre regresará con cuatro hombres más.

Como los mexicanos no creerán en ningún momento que los pjs no tienen el dinero no cejarán en su empeño de acabar con ellos y hacerse con el tesoro. Sólo huirán en el supuesto que el capitán Ambrosio muera y además hayan perdido dos terceras partes de sus efectivos. En cualquier otro supuesto permanecerán hostigándolos hasta acabar con el grupo.

Sea como sea los pjs sólo podrán salir de aquí de dos maneras. Igual de pobres que antes pero vivos, o bien con los pies por delante.

Capitán Ambrosio

FUE 13

DES 14

CON 13

Puntos de vida: 13

Cabalgar 60%, Elocuencia 30%, Esquivar 70%, Estrategia 65%, Mando 75%, Orientación 35%, Inglés 40%, Torturas 55%, Ver 60%. Pelea 50%.

Colt Frontier cal. 44: 75%. 2D6+1. MD -3. Corta -5%, Media -15%, Larga -20%.

Winchester 44: 70% 2D8-1. MD -5. Larga -5%.

Mexicanos

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
FUE	10	9	12	11	13	12	10	8	10
DES	10	12	16	9	10	12	11	13	10
CON	12	11	13	10	12	10	11	13	12
PV	12	11	13	10	12	10	11	13	12

	10	11	12	13	14	15
FUE	12	11	10	17	12	14
DES	11	11	13	15	10	13
CON	10	12	11	14	10	11

Habilidades: Cabalgar 50%, Conocimiento del terreno 40%, Esquivar 45%, Pelea 55%, Rastrear 50%, Ver 40%.

Colt Frontier cal. 38: 45%. 1D8+2. MD -2. Corta -5%, Media -10%, Larga -15%.

Winchester 38: 40% 2D6+1. MD -5. Larga -5%.

Agentes de la ley

FUE 12

DES 14

CON 12

Puntos de vida: 12

Habilidades: Cabalgar 60%, Derecho 20%, Esquivar 40%, Mando 25%, Rastrear 20%, Pelea 40%, Ver 30%.

Colt New Line cal. 41: 50% 2D6. MD -3. Media -10%, Larga -15%.

Winchester 44: 50% 2D8-1. MD -2. Larga -5%.