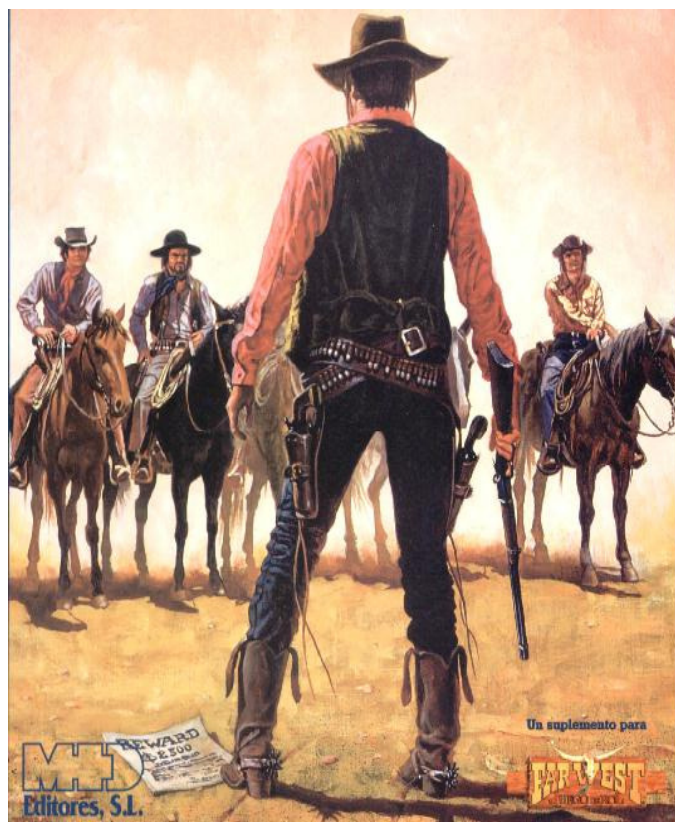


# Longhorn Kid

Aventura para Far West publicada anteriormente en el número 12 de la revista Dragón (Julio 1994)



Tras la Guerra de Secesión había en Texas hordas de ganado. Su precio había bajado a cuatro dólares por cabeza (y eso cuándo se encontraba un comprador). Por un lado, esas reses que no valían nada invadían Texas y, por otro, el resto del país pedía carne a gritos, pagando la cabeza a 30 y 40 dólares. Pero no había ferrocarril para transportarla. Así pues, se conducía a las reses a lo largo de las rutas que atravesaban cientos de millas de tierras salvajes, infestadas de indios y bandidos. En 1866 el primer rebaño de Texas cruzó el Río Rojo. En 1867 se fundó la ciudad de Abilene al final del Kansas Pacific Railroad, y a partir de ese momento puede decirse que la ruta queda realmente abierta. A partir de esta fecha grandes rebaños fueron llevados cada año hacia el norte. Acababan de nacer los cow-boys. (...) Casi todos provenían del Sur, y eran salvajes, pendencieros y muy duros. Vivían de carne, sin más, no acostumbraban a cargar con tiendas y las capas impermeables eran un lujo escaso. Soportaban ese tipo de vida sin rechistar, pues se habían criado en un medio idéntico, sino peor (maíz y bacon como único menú, un suelo de tierra en las casas y ni el más mínimo lujo... Se cubrían con grandes sombreros de alas anchas y copa baja, negros o marrones (más tarde adoptaron el sombrero Stetson blanco, de copa alta), vestían camisas de fantasía, botas de tacones altos y, a veces, una especie de guardapolvos. (E. C. Abbott y H.H. Smith, "We Pointed Them North")

Aventura no oficial para Far West. Está diseñada para ser jugada por un grupo de 2 a 4 Pj, de profesión Vaquero o similar.

## Introducción

Texas, Primavera de 1869. Los Pj reciben la noticia de que un ganadero del valle del Pecos está buscando cowboys para conducir una partida de longhorns (cornilargos) hacia el norte. Una buena ocasión para ganar unos dólares de forma honrada... (lo que, para algunos, puede ser una novedad)

## 1. Trabajo

El rancho en cuestión se llama el "M+D" (si preguntan a los del lugar o a los vaqueros veteranos les explicarán que las siglas no significan nada, pero que suenan bien), y aunque no es muy grande (apenas 50 acres, unos 2000 km<sup>2</sup>), está situado en una zona de buenos pastos y abundante agua. Es propiedad de un ex-coronel del ejército sudista llamado Darius Potter, un individuo más bien bajo, con larga cabellera blanca y barba y bigotes abundantes. Los muchachos suelen llamarle, simplemente, El Coronel. Está asociado a un centroeuropeo llamado Oskar Dwarzz, un tipo taciturno al que no le gusta hablar de su pasado, y al que todos llaman, simplemente, Socio. Socio hace las funciones de capataz, mientras que el Coronel se reserva la parte administrativa del negocio.

Así pues será el primero quien recibirá a los Pj, explicándoles las condiciones del trabajo. Se trata de llevar un rebaño de unas 1.500 cabezas de ganado hasta Abilene. Más o menos, el viaje durará unas 3 semanas. El jornal depende de la valía de los Pj:

- \* Saber montar a caballo y poco más: 1'50 \$ diarios

- \* Si además saben conducir ganado: 2 \$ diarios

- \* Si además saben echar el lazo: 2'50 \$ diarios

Socio valorará también a un buen tirador (75% o más), o a un buen explorador (50% o más en Rastrear). Si el/los Pj son excepcionalmente buenos, el jornal puede subir hasta 3 \$, no más. Hay una prima de 20 \$ por persona si se pierden en el trayecto menos de 100 reses.

Se cobra al llegar a Abilene, una vez vendido el ganado. Está prohibido emborracharse durante la conducción. El que sea sorprendido bebido será despedido en el acto. También están prohibidas disputas y riñas entre los miembros de la conducción, siendo todo camorrista igualmente despedido. En caso de que durante una pelea alguien ataque con un arma (blanca o de fuego) a otro miembro del grupo, el jefe de la conducción está autorizado a matarlo en el acto como un perro.

Si los Pj están de acuerdo con las condiciones, pueden alojarse en los barracones del rancho hasta que parta la conducción, cosa que hará dentro de un par de días.

## 2. En ruta hacia Abilene

Así pues, al amanecer del segundo día el grupo parte con el ganado rumbo a Abilene. Evidentemente, los Pj no van solos. Sus camaradas son:

- \* Henry Matteson, jefe de la conducción y hombre de confianza del Coronel y de Socio. Un vaquero de unos cuarenta años, seco y duro como el cuero de las botas tejanas que lleva. Los Pj harán bien no cabreándole (ver características).

- \* Bobby Clayton, un muchacho de unos diecinueve años, imberbe y atolondrado, lo que no le impide ser un experto vaquero. Es un tipo locuaz y divertido, e intentará ganarse la amistad de los Pj si éstos le dan pie a ello.

- \* Robert O'Malley, viejo irlandés, cocinero y conductor del carro de los bultos, las herramientas y provisiones. Un viejo gruñón y cascarrabias, que suele soltar un juramento por cada diez palabras.

El resto son vaqueros eventuales, como los Pj. Incluyendo a éstos, en total la conducción está compuesta por 12 personas.

La rutina del viaje es siempre la misma: Levantarse apenas sale el sol, desayunar café negro, tortitas de maíz y algo de bacon o tasajo, saltar a lomos del caballo, dirigir el ganado devolviendo al rebaño las reses que puedan separarse del mismo, comer un bocado a media mañana (tasajo y pan duro, normalmente sobre el caballo), y al atardecer montar el campamento, cenar al calor de la lumbre un sustancioso guiso de carne salido de la olla de O'Malley, organizar turnos de vigilancia y acostarse... En resumen, la jornada normal de un vaquero. Cada trabajador, además de su caballo, dispone de cuatro más, para disponer siempre de una montura en condiciones aceptables. Aquellos que por profesión no estén acostumbrados a ir toda la jornada a lomos de caballo deberían hacer al final de cada día una tirada de CON x 5. De no pasarla tendrán un -1 a su Fuerza o Destreza (a decidir por el jugador) representando esto el cansancio que va minando sus cuerpos. Si llega a 0 en alguna de las dos características caerá inmediatamente enfermo. Estos puntos se recuperarán solamente con unos días de descanso absoluto.

Diariamente, el Dj hará una tirada por el porcentaje en Conducir Ganado del jefe de la conducción (Henry Matteson, a no ser que sufra un accidente por el camino). A su porcentaje se sumará un 5% por cada miembro de la conducción que pueda trabajar, y se restará un 5% por cada centenar de vacas o fracción. Si se pasa la tirada no se perderá ninguna vaca, en caso contrario al término del día se habrán perdido 2D20 reses. Se suele hacer recuento (más o menos a groso modo) hacia el atardecer, y si la pérdida ha sido importante el jefe de la conducción puede decidir acampar un poco antes para enviar algunos hombres a recuperar vacas perdidas. Para recuperar un 1D10+2 de cabezas de ganado rezagadas deberán pasarse con éxito una tirada de Rastrear y otra de Conducir ganado. Caso de sacar un crítico en la primera tirada se recuperará la totalidad del ganado perdido.

El Dj puede enviar a estas pequeñas misiones a uno o dos de los Pj acompañados de algún vaquero con experiencia (que puede ser perfectamente el joven Bobby: sería una buena excusa para que lo conocieran mejor)

Como ya hemos dicho, esta es la rutina habitual de trabajo de todo cowboy. Eso no significa que no pueda romperse:

### 3. ¡Indios!

A los dos días de marcha, cualquiera que pase una tirada de Ver con un bonus del 25% descubrir a tres guerreros indios a caballo que los observan a una distancia de algo más de 250 m. (Es decir, fuera del alcance de las armas de fuego). No hará falta ninguna tirada para que vean que no están haciendo ningún esfuerzo por ocultarse, por lo que a poco que estén familiarizados con la cultura india se darán cuenta que están llamando la atención del grupo. Una tirada de Descubrir o de Intuición permitirá darse cuenta de que, escondidos en las cercanías, hay un buen número de indios más.

Se trata de los bravos de Keoma, un jefe de guerra comanche. La tribu pasa hambre, y el búfalo se está retrasando este año, así que Keoma ha ideado un plan: Con treinta guerreros se ha apostado por la ruta donde el hombre blanco suele pasar con sus rebaños. Cuando encuentre el momento propicio ordenará a sus hombres que ataquen disparando sobre todo a las reses, para luego retirarse a toda prisa. El hombre blanco deberá dejar las reses muertas tras él, y su pueblo comerá.

Si uno o varios de los Pj se acercan pacíficamente hacia donde están los indios Keoma les dejará acercarse, explicándoles sus necesidades: se contentará con un par de docenas de vacas. Si por el contrario el grupo se lanza contra ellos, o hace la más mínima señal de violencia, estallará una ensalada de tiros... Por cierto... entre los Pj no habrá ningún apache, ¿verdad? Las rencillas entre ambos pueblos vienen de muy antiguo...

#### 4. El camorrista

Unas noches después uno de los vaqueros, que se ha traído consigo una botella de whisky sin hacer caso de las órdenes de Matteson, se le irá la mano en esto de los tragos, y empezará a meterse con uno de los Pj (porque sea de raza no blanca, porque sea un colono destripaterrones, porque sea un señorito del este, un jodido yanqui... el motivo no importa). Según como reaccione el Pj a las provocaciones el asunto puede terminar a puñetazos o a tiros. Matteson despedirá al camorrista, pero si éste muere y el Pj no ha actuado en defensa propia... habrá más tiros.

#### 5. Ladrones de ganado

A partir del octavo día de viaje un Pj que pase una tirada de Ver descubrirá algunos jinetes que siguen desde lejos la marcha de la conducción. Se trata de un grupo de una quincena de bandidos, liderados por un mexicano llamado Chávez (por el que ofrecen 500 \$ vivo o muerto en Abilene), que suelen dedicarse al lucrativo negocio del robo de ganado. Chávez y los suyos atacarán a la conducción cuando encuentren el momento idóneo (que puede ser, a gusto del Dj, cuándo halla que cruzar un río, atravesar un desfiladero o bien de noche, mientras los vaqueros duermen). Si tienen oportunidad, los bandidos eliminarán a la mayor parte de los vaqueros, para así coger todo el rebaño y llevarlo a México. En caso de que los vaqueros se parapeten, por lo menos intentarán irse con algunos centenares de reses. Los hombres de Chávez no son suicidas: si su jefe muere, o más de la mitad de ellos caen muertos o heridos, el resto huirá en el acto. Hay muchas posibilidades de que el ataque de los bandidos disperse a la manada. Serán necesarias 1D10 horas de intenso trabajo para volver a agruparla, y 3D10 reses se perderán (por lo que habrá que seguir el método habitual para recuperarlas)

#### 6. ¡Estampida!

Durante la noche del quinceavo día de marcha estalla una violenta tormenta, con espectacular aparato eléctrico. Las reses empezarán inmediatamente a dar señales de inquietud, y Matteson (si aún está vivo) ordenará en el acto a sus vaqueros que monten a caballo y se coloquen entre el rebaño para evitar que se desmande. El Dj deberá hacer una tirada de Conducir ganado por cada uno de los cowboys, Pj o Pnj, que siga las órdenes de su jefe. Deben pasarse un mínimo de 5 tiradas. En caso contrario... el rebaño se desmandará, entrando en estampida. Todos los que estén con el rebaño deberán hacer una tirada de Cabalgar. Si la fallan su caballo se encabritará y el jinete caerá al suelo, siendo pisoteado hasta la muerte por los longhorns. Respecto al resto de los Pj y Pnj, deberá especificarse exactamente su localización con respecto al rebaño, tras la cual el Dj lanzará 1D8 para ver qué dirección toma la estampida de cornilargos:

1 Norte

2 Noreste

3 Este

4 Sureste

5 Sur

6 Suroeste

7 Oeste

## 8 Noroeste

Si el/los Pj están en la dirección equivocada... Chaf, chaf, a no ser que estén sobre un caballo y pasen una tirada exitosa de Cabalgar.

Tras el desastre (caso de que se produzca) serán necesarias 3D10 horas para reunificar nuevamente el rebaño, y se habrán perdido (irremediablemente) 2D100 cabezas de ganado.

## 7. Abilene

Por fin, tras 20 días de viaje (más retrasos si los hubo) la conducción llega a la ciudad ganadera de Abilene. Esta ciudad, fundada hace apenas dos años (1867) se encuentra en plena expansión, pues es el punto de reunión de los diferentes rebaños tejanos. Cuenta con abundante agua y pastos para el ganado, una estación de ferrocarril de la Kansas Pacific, puesto de telégrafos, reverendo, juez, médico y sacamuelas, así como un sheriff con cuatro ayudantes, y un número impresionante de Saloons, Casas de Juego y Burdeles, donde los vaqueros suelen apresurarse en gastar la paga tan duramente ganada. En resumen, un lugar civilizado...

Matteson pagará religiosamente lo convenido a cada uno de sus "muchachos" (Pj o no), incluyendo la prima de 20 \$ si han perdido menos de 100 reses o si alguno se las ha ganado de verdad (a base de buenas ideas, cepillándose él solo a los bandidos, etc). Tras pasar un par de días descansando en el Holliday Hotel de Abilene planea regresar al rancho junto a Bobby, O'Malley y los caballos. Por cierto, las reses se cotizan a 35 dólares por cabeza, por lo que lleva un buen fajo de dólares encima...

Esta aventura podría terminar aquí, pero si los Pj están minimamente metidos en su rol lo más probable es que sólo piensen en una cosa: ¡¡¡JUERGA!!!

## 8. Los placeres de la civilización

Las posibilidades de acción de los Pj son infinitas. Daremos un repaso a las más lógicas tras haber estado 3 semanas llevando un jodido rebaño de longhorns:

Buscar alojamiento. Con dinero en el bolsillo, es posible que los Pj quieran estar unos días descansando en la ciudad. Hay hoteles de lujo, donde pasar la noche cuesta 5 \$ o más, y sucias pensiones donde te pueden dejar dormir si pagas 50 centavos por adelantado. Los precios en un hotel normalito suelen rondar los de la pág. 30 del manual (3'50 \$ hab. doble, 2 \$ hab. individual). Los caballos pueden dejarse en uno de los numerosos establos de la ciudad. El precio habitual de la mayoría de ellos es de 2 \$ diarios, e incluyen cepillado y forraje.

Lavarse. Aunque los jugadores (y quizá algunos Pj) no hayan reparado en ello, todo el grupo apesta a ganado, sudor y caballo, y su ropa tiene el tono grisáceo de una gruesa capa de polvo y mugre. A no ser que vayan a un hotel de lujo, los establecimientos de la ciudad no cuentan con un servicio de bañera, y mucho menos de agua caliente. Tendrán que contentarse con lavarse en el río (que es gratis), o bien ir a una de las casas de baños de la ciudad. Las mejores están regentadas por chinos. Un enorme barreño de agua caliente, una pastilla de jabón y todo el tiempo del mundo solamente cuestan 50 centavos, y por 25 centavos más las mujeres chinas te lavan mientras tanto la ropa. Si uno desea leer el periódico, fumar puros o beber algo de Whisky, siempre puede hacer que uno de los pilluelos chinos que corretea por ahí se lo vaya a comprar al Store (pagando por adelantado, claro está). El mejor y más higiénico es el de Tran Nu Yen-Kh., un chinito amable y servicial al que todo el mundo llama Charlie.

Tomar un trago. Hay múltiples Saloons y Tabernas en la ciudad. La diferencia entre unos y

otros es que los primeros cuentan con espectáculo (pianista, cantante, bailarinas), por lo que el precio de las copas se incrementa en unos 15 centavos. Así pues un vaso de Whisky o aguardiente cuesta aprox. 20 (35) centavos, y una jarra de cerveza 30 (45) centavos. Nota al DJ: Consulta las reglas de efectos del alcohol que aparecen en la pág. 13 de El oro de la Unión si los Pj se pasan demasiado empujando el codo. Por supuesto, nada más fácil que empezar una pelea de saloon en el más viejo estilo si alguno de los Pj se coloca un pelín. Hay un montón de vaqueros semi borrachos con ganas de buscar camorra, a los que no les apetecería nada más que una buena pelea a puñetazos.

Jugar al póker. Organizar una partida no tiene qué ser en absoluto difícil. Ya hemos dicho que el dinero quema los bolsillos de muchos vaqueros. La partida se resolverá del siguiente modo: Tras estipular una apuesta mínima (de 1 a 50 \$, según lo fuerte que se juegue), el jugador del Pj lanzará 1D100 a la vista de todos, mientras que el DJ lo hará detrás de las tablas. A continuación el Dj dirá si aumenta la apuesta o se retira, quedando el pote para el Pj. Si se aumenta la apuesta el Pj deberá decidir si la iguala, se retira o la aumenta a su vez, debiendo en ese caso el Dj igualarla y enseñar sus dados o retirarse. Las apuestas solamente pueden ser de hasta 5 veces el valor de la apuesta mínima. Gana la tirada de dados más baja. Si uno de los dos hace trampas deber pasar con éxito una tirada de Juegos de Manos, teniendo en cuenta que puede ser detectada con un crítico en Ver. Aquél que pase la tirada ganará automáticamente. Hay un 20% (acumulable por cada partida) de que un tahur se siente en la mesa. Por cierto, si al final de la misma el DJ saca un 95- 00... uno de los jugadores se levantará tambaleándose, acusando de tahur al que haya ganado y desenfundando el revolver. Por cierto, el castigo habitual para los tramposos es que sean apaleados, alquitranados, emplumados y expulsados de la ciudad. De nada.

Ir de "Señoras". Tras tres semanas cabalgando... ¿que mejor que "montar" ahora a una buena yegua? Disfrutar de los placeres de la carne costará a los lujuriosos Pj de 2 a 5 \$ por cabeza (calva) y noche, según cómo sea de agraciada la compañía que elijan. Por cierto, sería muchísima casualidad que decidieran ir al Witch Club...

## 9. Incidente en el Witch Club

Si alguno de los Pj hace una visita a las fulanas del local será testigo de los hechos. En caso contrario, el grupo se enterará de ellos por boca de O'Malley, con el que se toparán por casualidad.

El viejo irlandés y Bobby, tras quitarse la mugre en el local de Charlie y refrescar el gaznate con un par de vasos de Whisky, se dirigieron hacia las 11 h. de la noche a un Burdel llamado Witch Club. Allí se dedicaron a beber y bailar con las chicas, y finalmente Bobby subió al piso de arriba con una de ellas, una chica llamada Alice. Sería poco más de medianoche cuando se oyó un grito de mujer, agudo y penetrante, que provenía del piso de arriba, de la habitación de Alice. La puerta estaba cerrada con llave. Cuando la echaron abajo clientes y empleados se encontraron con Alice degollada, y Bobby inconsciente a su lado. La oportuna llegada del Sheriff evitó que el muchacho fuera linchado allí mismo. Bobby fue llevado a la cárcel, donde se le ha prometido un juicio justo y una ejecución legal. La noticia de la muerte de Alice, sin embargo, está corriendo como la pólvora, y ya son varias las voces (de vaqueros exaltados o borrachos) que gritan que a un asesino de mujeres no se le juzga: se le ahorca directamente.

¿Qué ha sucedido en realidad? Evidentemente, el joven vaquero es inocente. Se encuentra metido, sin comerlo ni beberlo, en una espesa tela de araña tejida cuidadosamente por Sharon, la "mejor amiga" de Alice.

Alice era una pobre desgraciada de treinta y pocos años, bastante ajadita, que presumía continuamente de tener un tío rico en Arizona, dueño de un importante rancho. Las otras

chicas se reían de ella, pero lo cierto es que regularmente recibía carta de su tío, cartas que, al no saber ella leer, le tenía que leer su amiga Sharon. La última carta, sin embargo, era especial: estaba firmada por el juez del condado de Prescott, y en ella se informaba del fallecimiento del tío de Alice, notificando además que ella era la única heredera de las posesiones del difunto, y que debía pasar cuanto antes por el pueblo para tomar posesión de la casa del difunto, su rancho y su cuenta bancaria. A Sharon se le atragantaron las palabras, pero de inmediato urdió un plan para dar un giro radical a su vida: se inventó una carta de contenido banal, ocultando a su "amiga" el contenido real de la carta. Después, dedicó unos días a maquinarse sobre cuál era el mejor modo de asesinar a Alice y tomar su personalidad, para cobrar la herencia en su nombre...

Unos días más tarde su plan estaba maduro. Cuando Alice subió acompañada de Bobby ella le siguió al poco, agarrando a un vaquero borracho al que supo excitar en pocos momentos (llevándole la mano al paquete, actitud escandalosa en la época). Supuso (y así fue) que sería incapaz de hacer nada, con lo cual ella tendría las manos libres. En efecto, su cliente no tardó en caer en un estado de semi-inconsciencia. Sharon se vistió rápidamente, y abriendo apenas una rendija la puerta, esperó a que el largo corredor que la separaba de la habitación de Alice estuviera vacío. Entonces corrió hacia la puerta, entró y golpeó con un calcetín lleno de arena la cabeza del desprevenido Bobby, que cayó desvanecido en el acto. Antes de que Alice se repusiera de su sorpresa, le clavó unas tijeras en la garganta, degollándola. Sin transición arrojó el calcetín por la ventana, cogió la llave de la puerta (que estaba en la cerradura, por la parte de dentro), cerró la puerta con ella, se la guardó en el bolsillo (para deshacerse de ella a la primera oportunidad) y chilló con todas sus fuerzas. Cuando oyó los primeros pasos por el corredor se puso a aporrear la puerta histéricamente, explicando que había oído un grito proveniente de la habitación de Alice, y que la puerta estaba cerrada. Los testigos encontrarían en la habitación al joven vaquero y a la chica muerta. Esto le costaría a Bobby la horca, pero a ella le proporcionaría una fortuna, pues ya nada le impediría, al cabo de unos días, irse de Abilene y presentarse en Prescott con la identidad de Alice...

## 10. ¿Camaradas?

Como ya hemos dicho, los Pj pueden enterarse de la noticia bien por encontrarse en el Witch Club en el momento de los hechos, bien porque se encuentren "por casualidad" con O'Malley, bien porque cualquiera comente la noticia en voz alta. Es el momento en que se planteen hasta qué punto valoran a Bobby, y mejor será que se decidan deprisa: un par de docenas de exaltados se dirige con paso decidido hacia las oficinas del sheriff, para sacar de ella a Bobby y colgarlo de un árbol, para escarmiento de otros hijos de puta como él. Los dos alguaciles que el sheriff ha dejado custodiando al prisionero tendrán una actitud bastante pasiva: al fin y al cabo, está claro que el joven es el asesino, y cómo va a morir igual... ¿para qué arriesgar el pellejo por un mata putas? Solamente una actitud decidida por parte de un grupo de hombres dispuestos a todo ¿los Pj? podrá pararlos. En caso que el grupo tenga problemas, el Sheriff Cody aparecerá en el último momento, poniéndose de lado de los Pj y disolviendo a la multitud. Por cierto, si los Pj se dedican a disparar indiscriminadamente contra la multitud... puede que el viejo sheriff y sus ayudantes tengan algo que decir. Si por el contrario hirieron o mataron a alguien en defensa propia lo encontrará totalmente justificado.

Al contrario que sus ayudantes, el sheriff Cody no tiene tan claro la culpabilidad de Bobby: se fía mucho de sus impresiones, y algo le dice que el muchacho no es un asesino. Pero él no hace las leyes, solamente se encarga de que se cumplan. Lo demás, ya lo decidirá el juez. Pero si los Pj no se comportan como un atajo de salvajes les animará a que investiguen el caso, siempre que no causen disturbios.

Si desean salvar a su amigo, los Pj tienen ahora dos alternativas: hacer caso al sheriff e investigar el caso, para aportar pruebas de la inocencia de su amigo... o tomar la vía fácil, desenfundar, neutralizar, herir o matar a la autoridad y escapar de Abilene con Bobby a uña

de caballo. Es una opción, pero a partir de entonces serán un grupo de perseguidos por la justicia.

## 11. La investigación

Los Pj pueden conseguir pruebas haciendo determinadas acciones. Estas son:

**Hablar con Bobby:** El joven vaquero jura y perjura que él no mató a la chica. Alguien entró cuándo se encontraba en lo mejor de la faena y le golpeó por la espalda. Quedó inconsciente en el acto, y no recuerda más. Una tirada de Intuición realizada con éxito demostrará que no miente.

**Registrar la habitación de Alice:** Si los Pj consiguen colarse de algún modo en la habitación de la muerta verán que nadie ha tocado nada (de momento, da mala suerte robar a un muerto insepulto. Luego, es otra cosa). Por la disposición de los muebles, verán que la cama está enfrente de la puerta. Es decir, si Bobby estaba montado sobre Alice, él no vio nada, pero Alice sí que debió ver quien entraba...

El costurero de la muchacha (dónde es más lógico que estuvieran las tijeras que la mataron) está en un extremo de la habitación, al lado de la ventana. Por cierto, hay unas tijeras en él.

Por muy bien que registren los Pj la habitación, no encontrarán la llave por ninguna parte. O la pareja tiró la llave por la ventana... o cerraron la puerta desde fuera.

**Hacer averiguaciones en el Witch Club:** Las chicas están consternadas, en especial Sharon, la mejor amiga de Alice, y la primera que llegó hacia su puerta cuando se oyó el grito, pese a que su habitación es de las más alejadas. Las chicas no entienden por qué Alice se encerró con el vaquero: es norma de la casa dejar la puerta siempre abierta, para poder pedir auxilio si algún cliente se pone agresivo.

Una mexicana gorda, llamada Matilda, se encarga de hacer la limpieza del local. Si los Pj la tratan con amabilidad se pueden llevar un premio: ha encontrado una llave dentro de una escupidera del salón... y casualmente encaja con la cerradura de la puerta de la pobre Alice.

**Hablar con el cliente de Sharon:** Steve, el vaquero que estuvo aquella noche con la muchacha, está superando los efectos de una impresionante resaca. No recuerda mucho, solo que la chica lo provocó hasta ponerlo a mil, arrastrándolo luego hacia la habitación. Al llegar aquí vacila, y será preciso una tirada de Elocuencia o Labia para hacerle confesar, finalmente, que se quedó amodorrado casi enseguida, no despertándose hasta que oyó el alboroto. Por cierto, aunque no está seguro tiene la sensación de que Sharon no estaba con él cuando se oyó el grito...

**Registrar la habitación de Sharon:** Hay dos hechos significativos: El costurero no tiene tijeras... y una tirada de Buscar permitirá encontrar el fajo de cartas del tío de Alice, y la última carta del juez de Prescott.

**Reconstruir los hechos:** Es totalmente imposible que Sharon atravesara el corredor en el tiempo que medió entre que se oyó el grito y que subiera el primer empleado por la escalera. No hay tiempo material para ello, aunque lo hiciera a la carrera: hubiera debido pasar por delante del empleado, y éste la encontró ya aporreando la puerta.

Con estos datos los Pj pueden reconstruir el puzzle. Pero tendrán que darse prisa en encontrar las piezas: el juicio se realizará dentro de dos días, una vez enterrada la víctima, y el carpintero ya está levantando el patíbulo.

Los Pj pueden ir al sheriff con sus sospechas, pero éste se negará a soltar a Bobby: les



repetirá que eso debe decidirlo el juez. Del mismo modo, aunque hay un montón de datos que señalan a Sharon, nada la acusa directamente. Y una confesión arrancada a la fuerza no servirá de nada, solo hará que la liebre se asuste y huya del pueblo. Por mal que les pese, los Pj deberán esperar a...

## 12. El juicio

El jurado estará compuesto por doce vecinos de la localidad (que tienen muy claro que el asesino no puede ser otro que el pobre Bobby), presidiendo el juicio el honorable juez Julius McLinden, un tipo duro capaz de echar mano al revólver si no consigue imponer orden en la sala con el macillo. El fiscal apenas ha preparado el caso, seguro de que será algo rápido y fácil. Respecto al abogado defensor... aconsejará a Bobby que se declare culpable, para ahorrarle tiempo y dinero a todos. Añadirá con ironía que, con un poco de suerte, conseguirá que lo entierren anónimamente para que el pueblo en pleno no vaya a mear a su tumba. Si alguno de los Pj tiene un buen porcentaje en Elocuencia, Bobby haría bien en cambiar de defensor.

Evidentemente, los Pj harán lo que quieran, pero quedaría muy bien un final de módulo tipo Perry Mason, con el Pj defensor acosando a Sharon, recordándole que está bajo juramento y haciéndola entrar en contradicciones, hasta obligarla a confesar... Si logras eso, querido DJ, te aseguro que tus jugadores recordarán esta partida durante mucho tiempo.

### Si todo sale bien...

Si los Pj consiguen probar la inocencia de Bobby, el juez le exculpará de todos los cargos, mientras condena a Sharon a la horca por asesinato. Los Pj habrán ganado un amigo incondicional para el resto de su vida, lo cual nunca está de más. Si alguno de los Pj destaca especialmente en la investigación o en el juicio dale 20 PX extra. Se los habrá ganado.

### Si todo sale mal...

Si los Pj pasan de todo, o no consiguen probar la inocencia de Bobby, Sharon saldrá una semana más tarde rumbo a Prescott. Le espera una desagradable sorpresa. Según parece, Alice exageró un poquillo la "fortuna" de su tío. En realidad el famoso rancho no asciende más que a un par de acres de pradera semi- desértica, cuatro caballos famélicos y una cabaña ruinoso. Respecto a la cuenta bancaria... sólo tiene deudas. Es posible que los Pj vuelvan a encontrarse a Sharon, más adelante... en algún piojoso burdel de mala muerte de la frontera.

Por cierto, un escritor y periodista del Este llamado Richard I. Bain, enterado del suceso por oídas, escribirá una novelucha de cinco centavos, retorciendo los hechos hasta hacer aparecer a Bobby como un sangriento y despiadado asesino. La novela se llamará Longhorn Kid.

## Reparto

Henry Matteson (jefe de conducción)

FUE 14

DES 15

CON 18

Habilidades: Cabalgar 80%, Conducir ganado 90%, Pelea 65%

Armas: Revolver Colt Army 45% (2D6+1)

Rifle Marlin Safeti 60% (2D6+1)

**Bobby Clayton**

FUE 12

DES 14

CON 15

Habilidades: Cabalgar 90%, Conducir ganado 60%, Rastrear 50%

Armas: Revolver Colt Navy 35% (2D6+1)

Rifle Winchester 45% (2D8-1)

**Robert O'Malley (cocinero)**

FUE 10

DES 12

CON 15

Habilidades: Cocinar 65%, Conducir carro 50%, Escupir 90%

Armas: Escopeta Parker Hammerles 40% (4D6)

**Vaquero standard**

FUE 12

DES 13

CON 10

Habilidades: Cabalgar 60%, Conducir ganado 60%, Pelea 40%

Armas: Revolver Colt Army 30% (2D6+1)

Rifle Winchester 40% (2D6+1)

**Keoma**

FUE 15

DES 14

CON 16

Habilidades: Cabalgar 90%, Escondarse 90%, Movimiento silencioso 80%

Armas: Tomahawk 75% (1D8+1D6)

Rifle Winchester 80% (2D6+1)

**Comanche standard**

FUE 13

DES 12

CON 15

Habilidades: Cabalgar 60%, Esconderse 60%, Mov. silencioso 50%

Armas: Tomahawk 50% (1D8+1D4)

Rifle Winchester 40% (2D6+1)

**Chávez**

FUE 12

DES 15

CON 15

Habilidades: Cabalgar 50%, Conducir ganado 40%, Esconderse 50%

Armas: Revolver Colt Sidehammer 75% (1D6+2)

Rifle Remington 60% (2D8+2)

**Bandido standard**

FUE 10

DES 12

CON 10

Habilidades: Cabalgar 45%, Conducir ganado 35%, Esconderse 45%

Armas: Revolver Smith & Wesson 50% (1D8+2)

**Sharon**

FUE 8

DES 18

CON 12

Habilidades: Seducir 75%, Labia 50%, Esquivar 45%, Aturdir 40%

Armas: Revolver Derringer 60% (2D6-1)

**Sheriff Cody**

FUE 12

DES 15

CON 14

Habilidades: Cabalgar 50%, Descubrir 70%, Ver 50%

Armas: Revolver Colt Navy 75% (2D6+1)

Nota: El Sheriff es ambidextro, es decir, lleva dos revolveres.

**Alguacil standard**

FUE 13

DES 12

CON 13

Habilidades: Cabalgar 45%, Descubrir 35%

Armas: Revolver Smith & Wesson 40% (1D8+2)

Escopeta Montgomery Ward 40% (4D6)

Para los otros PnJ, consultar la pág. 115 del manual.



[Volver a la página principal](#)

