



AMANECEER MUERTO

Problemas en el rancho

Iñaki Raya Bravo





PROBLEMAS EN EL RANCHO

Introducción

Los personajes son un grupo de sunwalkers destinados en Silverado. La sheriff Vernita Rattler les ha encomendado una misión. Deben acercarse al rancho Anderson para averiguar si todo sigue en orden. Recientemente han instalado una línea de telégrafos que llega hasta el rancho, dada su importancia en el abastecimiento de comida para la ciudad, así como por su proximidad a Ciudad Mapache y Silverado, siendo usada frecuentemente como lugar de descanso por sunwalkers, buhoneros y otros viajeros.

Según la información que les ha proporcionado la sheriff no se han recibido noticias desde hace casi una semana. Pueden preguntar en la oficina de telégrafos para saber el estado de la instalación. Allí, Warren Viden, el encargado de telégrafos de la Union Pacific les comentará que la instalación es correcta, ya que no nota interferencias en la línea, pero no recibe respuesta desde el otro extremo.

La fría luz del día

Se trata de un viaje de dos días, pudiendo pernoctar en un Álamo que hay a medio camino, al norte de los barrancos de Oak Creek. El viaje transcurre sin mayores inconvenientes, podridos que se mueven en el horizonte tratando de alcanzarlos, pero que podrán dejar atrás con facilidad gracias a sus monturas entrenadas para que no se asusten al olor de la sangre y la podredumbre. El Álamo se encuentra bien abastecido, por lo que aquí pueden descansar un poco y salir antes del amanecer para llegar al rancho cuanto antes.

Llegada al rancho

Al atardecer del segundo día pueden ver el rancho a lo lejos, sumido en graves problemas. Las puertas se encuentran abiertas de par en par y el ganado corre libre por su interior, en continuo movimiento huyendo de un gran número de podridos que trata de darles caza. Las reses se lo toman con tranquilidad, paciando plácidamente y alejándose a la carrera cuando algún no muerto trata de alcanzarlas.

Las puertas de la casa principal parecen haber desaparecido. Puede otearse el interior de la casa en penumbra, con varios cuerpos tambaleantes merodeando en su interior. Con una prueba Buena (+2) relacionada con la percepción podrán ver que el interior está bastante

revuelto y que parece haberse establecido una barricada con todo tipo de muebles y enseres en las escaleras de acceso a la primera planta. La línea de telégrafo es visible serpenteando cercana a los límites de la propiedad, para internarse en ella y llegar a la casa central, teniendo su fin en una de las ventanas de la primera planta.

Antes de que puedan trazar algún tipo de plan se escucha un disparo sordo en el interior de la casa y varios gritos. Si pretendían esperar a la noche para acercarse con más seguridad una vez hubieran desaparecido los podridos, esto debería truncar sus cobardes planes.

Adentrarse en el rancho requiere un resultado Bueno (+2) como jinete, ya que entre los podridos que tratarán de alcanzarlos y las reses moviéndose descontroladamente por el recinto no se trata de una tarea sencilla.

Una vez lleguen a la casa central, podrán ver que la puerta principal ha sido destrozada por algún tipo de herramienta, no por golpes de podridos. En su interior descubrirán un grupo de podridos que trata de alcanzar a un joven de no más de doce años que cuelga de la barandilla de la escalera de la primera planta mientras una mujer vestida con ropas de trabajo, manchadas de barro y sangre seca, trata de cargar una escopeta sin demasiado éxito.

Podridos

Aspectos: *Aparecer de la nada, Morder y arañar, Tambaleante cuerpo muerto.*

Proezas.

No muerto: Sin plata, es necesario superar su defensa con estilo para marcar una de sus casillas físicas. Las armas que no sean de plata no hacen aumentos adicionales, solo los conseguidos durante la tirada.

Turba de podridos +1 por cada integrante adicional

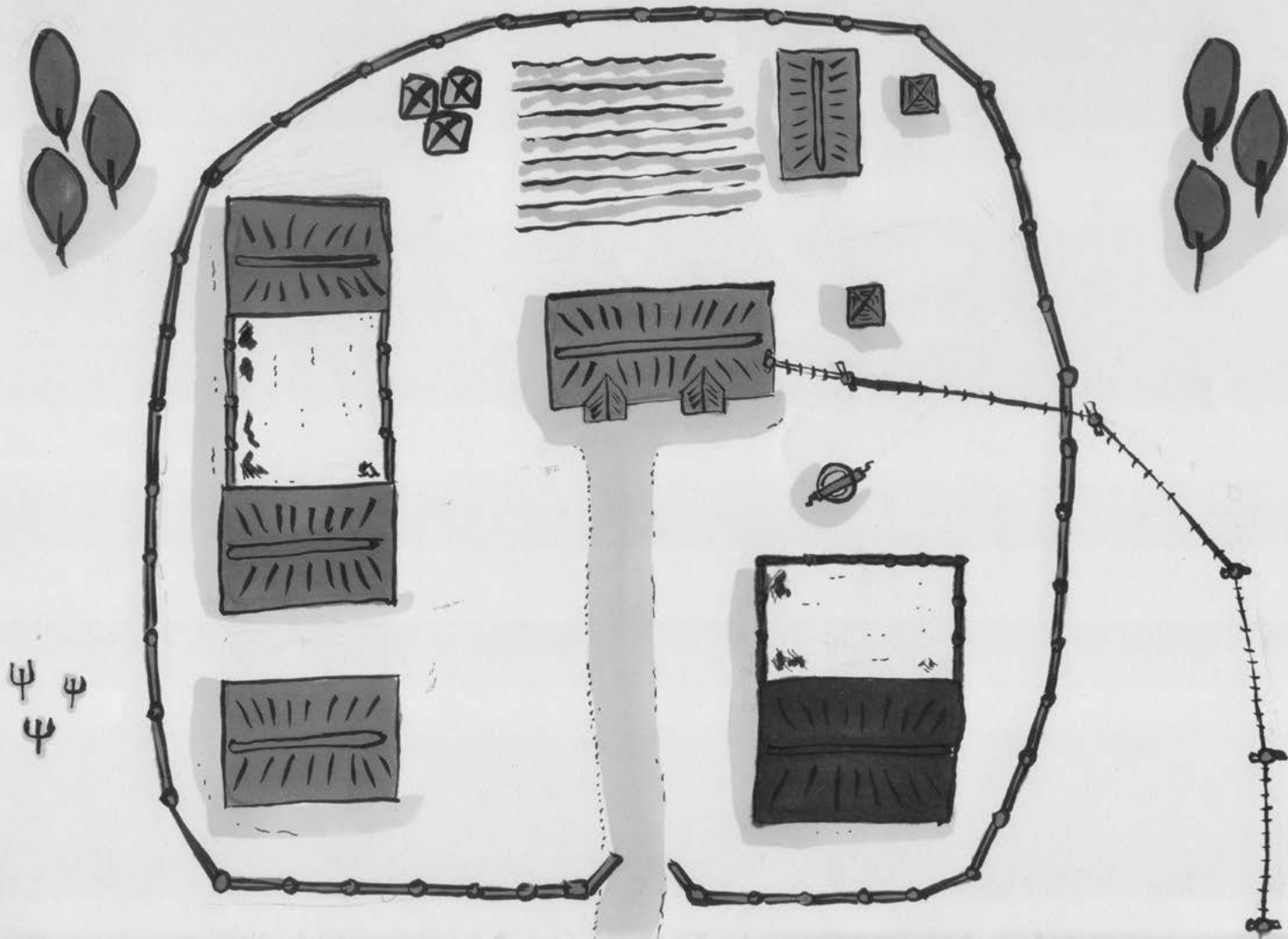
Estrés: Sin casillas de estrés.

Tomar como referencia el número de personajes jugadores como número máximo sugerido de integrantes de una turba. Cada aumento con plata elimina un podrido. Sin plata se elimina un podrido por cada tres aumentos logrados.

Cuando hayan puesto a salvo al joven, la mujer pedirá a gritos que vayan a buscar al resto de sus hijos a la cocina, tuvieron que separarse y les dijo que se ocultasen en el sótano, pero no ha recibido noticias de ellos desde ayer por la noche.

Efectivamente en la cocina un par de podridos golpean una trampilla con insistencia. Una vez acaben con ellos podrán rescatar de su interior a un par de mellizas de alrededor de seis años.

Si encuentran la manera de mantener la puerta de entrada cerrada, arrastrando algún mueble e improvisando una barricada, podrán aguantar los escasos veinte minutos que distan del anochecer, cuando los podridos desaparecerán de la vista, quedando todo en calma.



La señora Anderson se reunirá con sus hijos visiblemente afectada. El nombre del hijo mayor es Jack Anderson o Junior, como lo llama su madre, y las mellizas son Brittany y Cintya.

Investigando en el rancho

La señora Anderson acusará con vehemencia a los trabajadores del telégrafo como los culpables de todo lo sucedido. Se fueron antes de amanecer tras haber asesinado a su esposo. Querían más dinero por el trabajo del telégrafo y cuando su esposo trató de negociar lo abatieron a tiros. Ella se encerró con sus hijos en la casa y los condenados soltaron al ganado antes de irse. Sarah enterró detrás de la casa a su esposo (puede encontrarse la tumba tras la casa, frente a un pequeño campo de maíz) y trató de recoger a las reses, pero pudo ver cómo volvían los trabajadores, casi podía olerse el alcohol desde la casa. Como se olía algo raro se encerró en la casa con sus niños, pero echaron la puerta abajo con sus martillos de trabajo. Con la escopeta los ahuyentó y se puso a improvisar una barricada pero les sorprendió el amanecer. Afortunadamente los personajes de los jugadores han llegado antes de que ocurriera otra desgracia.

Sarah insiste en que deben salir a buscar a esos asesinos. Tardaron varios días en finalizar la instalación. No se quedaban en el rancho, sino que descansaban en algún lugar cercano, ya que llegaban pronto tras el anochecer y se marchaban poco antes del amanecer.

Algunas cosas no cuadran en la narración de los hechos de Sarah, los narra de manera demasiado lineal, como si lo hubiera ensayado. Además, Junior se muestra distante y enfurruñado.

Si los personajes tratan de hablar con alguno de los niños, Sarah se pondrá sobreprotectora con ellos enviándolos a su cuarto, a lavarse los dientes y cosas similares.

Si examinan la tumba que hay tras la casa solo es tierra removida y una cruz de madera. Sarah jurará que lo enterró clavándole un clavo de plata, como hacen todos los bien nacidos, tal vez esos desalmados se lo hayan quitado. Un examen pormenorizado de la tumba con un resultado Normal (+1) revelará que no se ha excavado lo suficiente como para que pudiese enterrarse ningún cuerpo ahí. Si se lo comentan a Sarah aducirá que es la primera vez que cava una tumba y que se encontraba destrozada de dolor.

Si logran hablar con el joven Junior, se mostrará desconfiado y esquivo, pero contará otra historia. Se despertó en mitad de la noche. Sus padres discutían con uno de los trabajadores en el granero y se escuchó un disparo de escopeta. La madre volvió corriendo a la casa y los trabajadores se marcharon arrastrando un herido. Después la madre les dijo que habían matado a su padre y que debían esconderse en la casa porque posiblemente volverían a por ellos.

Junior no se fijó demasiado en los trabajadores. Sabe que eran cuatro. Uno de ellos, Esteban, era muy bien parecido. Recuerda que sus padres hablaron de ello, pero que su padre dijo que no se había fijado.

Si investigan el establo podrán descubrir en la primera planta, donde se almacena el heno, una manta extendida y una cena improvisada, con varias margaritas. Todo se encuentra revuelto. Además hay sangre en el suelo y dos cartuchos de escopeta. Si cuentan esto a Sarah, comentará sencillamente que fue allí donde tuvo lugar el enfrentamiento.

Lo que ha sucedido en realidad

A pesar de parecer un matrimonio bien avenido, Jack Anderson y su esposa Sarah no pasan por buenos momentos. Sarah se casó en segundas nupcias con Jack, viudo recientemente y padre de un hijo. Su nueva esposa no tardó en quedar embarazada y dio a luz un par de mellizas. Todo fue bien durante un tiempo, pero Sarah veía que su esposo estaba cada vez más ausente tomándose su matrimonio como un trabajo más del rancho. Así pasaron cinco años hasta que Jack recuperó la alegría de vivir gracias a un joven mejicano llamado Esteban al que contrataban eventualmente para hacer pequeños arreglos en el rancho. No tardaron en enamorarse y a pesar de que se veían esporádicamente el señor Anderson recupero la sonrisa, perdida desde hacía mucho. Por su parte Sarah, notó inmediatamente el cambio de actitud y fue investigando hasta darse cuenta de que su esposo le estaba siendo infiel, aunque sin llegar a averiguar con quien.

La gota que colmó el vaso fue cuando descubrió a su esposo con su amante en el granero, uno de los trabajadores que habían venido a instalar el telégrafo. Los increpó inmediatamente y Jack amenazó con marcharse con su nuevo amor, había estado esperando a que sus hijos fuesen mayores pero ahora que los había descubierto, ya no tendrían nada que ocultar. Sarah, no pudiendo soportar que la dejaran por alguien más joven, fue por la escopeta y trató de matar a ambos amantes. Sin embargo, antes de que pudiese acabar con ellos el resto de trabajadores se los llevaron, heridos como estaban, a la cueva donde solían descansar, ya que querían ahorrarse el pago de pernoctar en el rancho (en realidad fue idea de Esteban, que no quería levantar sospechas de su relación con Jack).

Tras dejar a los heridos en la cueva, los trabajadores volvieron a por lo que se les debía por su trabajo y fueron expulsados del rancho a punta de escopeta. Enojados por el trato y por el ataque a uno de sus compañeros, volvieron más tarde, bastante borrachos y mientras un par de trabajadores evitaban que la señora Anderson saliese de la casa, bloqueando las puertas, otro robaba un par de reses en pago por su trabajo. No pudieron acabar del todo el robo, ya que Sarah terminó por echar la puerta abajo con un hacha y salió en persecución de los trabajadores que por los pelos lograron salir ilesos.

La mala suerte quiso que justo en ese momento amaneciese y la casa principal del rancho no tuviese puerta. Además, los trabajadores dejaron las puertas de los establos abiertas en su intento de robo y las reses comenzaron a escapar, atrayendo a numerosos podridos.

En busca de los trabajadores

Si se deciden a buscar a los trabajadores con una prueba de rastrear el terreno Normal (+1) podrán encontrar rastros de cuatro caballos y gotas de sangre, así como una res llevada a rastras. Si lograsen superar un resultado Grande (+3) además averiguarían que uno de los caballos cargaba con más peso del que podía soportar, tal y como indican las huellas más profundas.

Las huellas les llevan a una cueva en el desfiladero seco. Si han decidido acercarse de día, tendrán problemas serios, ya que esta zona es frecuentada por kollotes.

Kollote

Aspectos: *Puede alcanzar a un caballo al galope, No muerto veloz y resistente, Peligrosas fauces, Depredador astuto.*

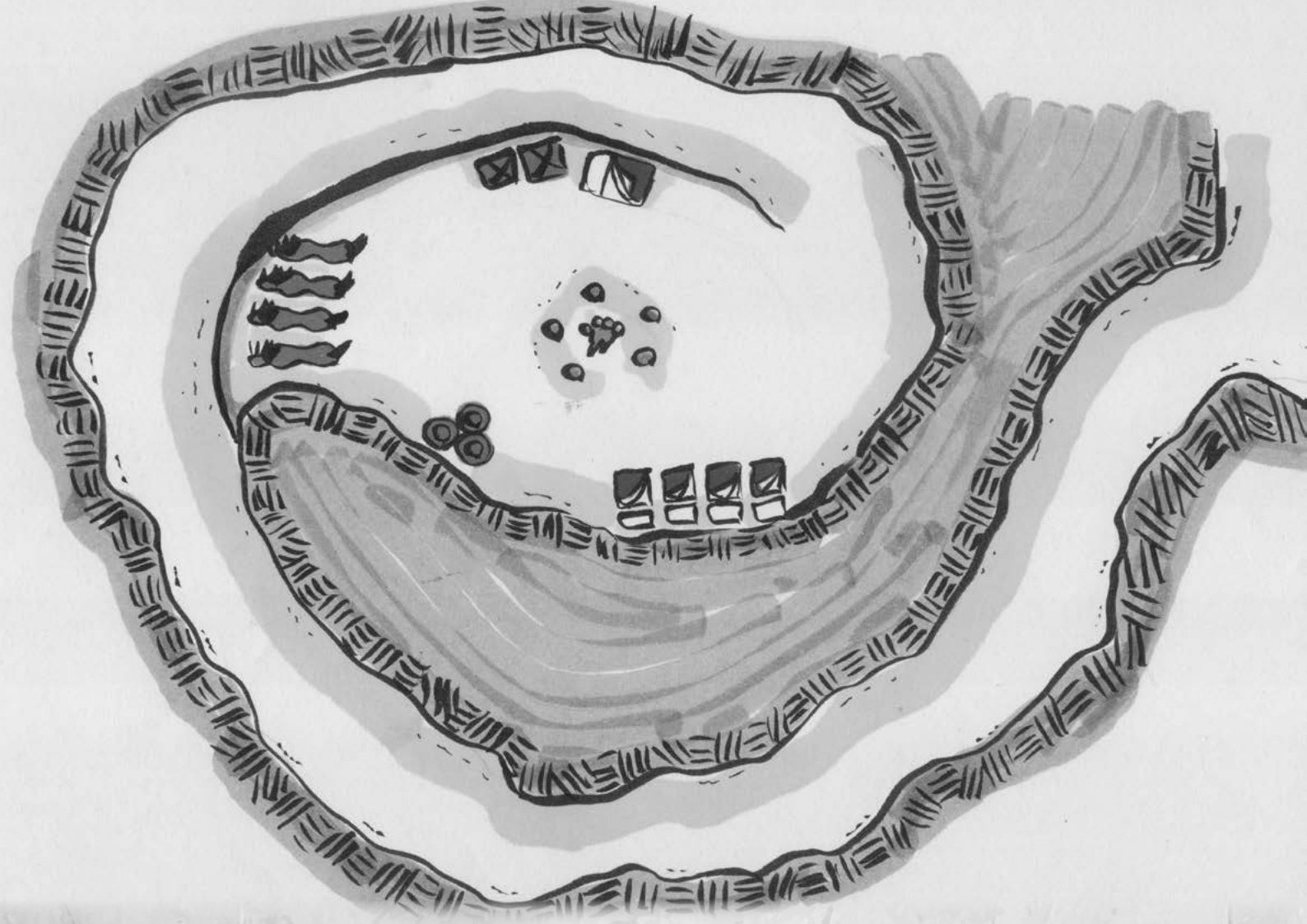
Proezas.

No muerto: Sin plata es necesario superar su defensa con estilo para marcar una de sus casillas físicas. Las armas que no sean de plata no hacen aumentos adicionales, solo los conseguidos durante la tirada.

Estrés: Dos casillas físicas y una consecuencia leve.

En el interior de la cueva encontrarán algo extraño. Los cuatro trabajadores descansan frente a un pequeño fuego, así como el señor Anderson, visiblemente herido e inconsciente. Uno de los trabajadores, Esteban, a juzgar por las descripciones que han recibido, también se encuentra herido. No se aparta del señor Anderson y le cuida con cariño y ternura. Los otros trabajadores, borrachos como cubas, mascullan maldiciones y amenazas y planean una venganza. Ficticia a juzgar por las alocadas tramas que están inventando.

Si los sunwalkers irrumpen en la cueva Esteban se lanzará sobre el señor Anderson para tratar de protegerlo y los tres trabajadores desenfundarán, mascullando palabras incomprensibles en su beoda defensa.



Aquí pueden tratar de calmar los ánimos con una prueba Buena (+2) de sentido común o liarse a tiros. Todos los trabajadores, excepto Esteban que no participará en la liza, tendrán el aspecto invocable *Borracho como una cuba*.

Trabajadores

Aspectos: *Pechos como toneles, Trabajar con el martillo, Actúan sin pensar.*

Estrés: Tres casillas de estrés físico.

Si no llegan a combatir o tras haberlo hecho, Esteban pedirá clemencia y dará su versión de lo sucedido. Jack y él llevan un tiempo enamorados. Se han visto en varias ocasiones, a escondidas, cuando su grupo pernoctaba en el rancho. Jack siempre decía que algún día se marcharía con él. Que no aguantaba en un matrimonio asfixiante. Cuando les contrataron para colocar los postes de telégrafo fue el día más feliz de su vida. La noche en la que habían acabado el trabajo Jack fue a cenar con él al establo y una cosa llevó a la otra. Tardaron más tiempo de lo acostumbrado y Sarah los descubrió. Iba escopeta en mano y abrió fuego contra ellos, mientras discutía con su marido. Sus heridas son superficiales, la señora quería acabar con la vida de su esposo y solo le alcanzó de refilón. Sus colegas de trabajo llegaron al oír los disparos y se lo llevaron de allí. Exigían un pago antes de irse, pero la señora les amenazó con

dispararle a ellos también. Así que se marcharon. Jack estaba demasiado herido, de manera que volvieron a la cueva a descansar. Sus compañeros salieron poco después y volvieron con una res, como pago, según explicaron.

Si les interrogan admitirán que robaron la res, pero ellos no echaron la puerta abajo. Fue la señora, cuando vio lo que estaban haciendo. Un par de ellos sostenían las puertas para evitar que la señora enfurecida saliese, de manera que la muy loca decidió echarla abajo desde dentro con un hacha. Antes de que les disparase con la escopeta huyeron con una de las vacas. Puede ser que se dejasen la puerta del establo abierta...

Conclusión

A partir de aquí deben decidir cómo actuar, ya que son la ley fuera de la ciudad.

Pueden aceptar la versión de Sarah y ajusticiar a los trabajadores como cuatreros o incluso como pastores de podridos. La otra opción es ajusticiar a Sarah por el intento de asesinato de su esposo. También pueden llevarlos a todos hasta Silverado y que un juez de Paz se haga cargo. Si se deciden por esto último, los trabajadores acatarán esta decisión tras ser convencidos por Esteban de que deben hacer lo justo, pero la señora Anderson no será tan comprensiva, llegando a disparar a los sunwalkers si tratan de llevársela de sus tierras.

Si llega a producirse un juicio, ante la falta de pruebas fehacientes, siendo la palabra de los trabajadores contra la de la señora Anderson se decidirá que un duelo sea la manera de mediar en el asunto. Esteban, por parte de los trabajadores será el encargado de defender su inocencia, pero la señora Anderson exigirá a un campeón para defenderla y estando allí los sunwalkers, por ley no podrán negarse a ello.

Aquí puedes jugar el duelo o poco antes de desenfundar que aparezca un moribundo señor Anderson, con las heridas cubiertas por vendajes sangrientos y su dedo acusador señalando a su esposa. Aunque si lo prefieres puedes dejar que se produzca el duelo y que el señor Anderson aparezca justo tras los disparos...

Esteban

Aspectos: *Mejicano joven y musculoso, Rápido y flexible, Manos fuerte y firmes.*

Estrés: Tres casillas de estrés físico.

