

R I C A R D O I B Á Ñ E Z

LA BALADA DEL

ESPAÑOL



MD
Editores, S.L.

Una campaña para



LA BALADA DEL ESPAÑOL

SUPLEMENTO OFICIAL PARA



CREADO Y DESARROLLADO POR
RICARD IBÁÑEZ

DIRECTOR DE COLECCIÓN
OSCAR DÍAZ

PORTADA
FABA

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
DARÍO PÉREZ

ILUSTRACIONES INTERIORES
JAVIER BRIZ, OSCAR DÍAZ, DARÍO PÉREZ

DISEÑO LOGOTIPO FAR WEST
J. A. PÉREZ FABO

PRUEBAS DE JUEGO
**DANIEL ALENTO, JORDI RAMÍREZ, CÉSAR MURILLO, "PITU", RUBÉN,
MANOLO CORRAL, EL OTRO JORDI**

BUENOS CONSEJOS
JOAQUÍN RUIZ, JORDI CABAU, MIGUEL ACEYTUNO

COMENTARIOS MORDACES
BEATRIZ

APOYO ENTUSIASTA
OSCAR Y DARÍO

EDITADO POR

MD
Editores, S.L.

MADRID, MARZO 1995

*Dedicado a Xavier Alarcón Simón, veterano jugador, buena persona y mejor amigo mío.
Si la vieja magia siguiera funcionando, haría tiempo que te hubiera cambiado la suerte.*

LA BALADA DEL ESPAÑOL
Suplemento para FAR WEST Juego de Rol

1ª Edición Marzo de 1995

© 1995 Ricard Ibáñez
Editado por M+D Editores, S.L. con licencia del autor.

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido de este libro, sin autorización escrita del propietario del Copyright.

LA BALADA DEL ESPAÑOL
es una publicación de

M+D
Editores, S.L.

Guaramillos, 1
28002 Madrid
Telf.: 519 63 64 • Fax: 519 63 58

Filmación y Fotomecánica: AUTOPUBLISH
Impresión: Talleres Gráficos PEÑALARA

I.S.B.N.: 84-88765-08-8
Depósito Legal: M-11455-1995

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

EN RUTA HACIA RÍO CONCHOS	6	Mal País.....	38
El Paso.....	8	El poblado en la piedra.....	38
Negocios.....	6	La Misión de San Antonio.....	39
Rumores.....	6	La maldición de la Virgen de la plata.....	40
El trabajo.....	7	Conclusión.....	41
Compañeros de viaje.....	8	RANCHERADORES	43
En territorio Comanche.....	9	Introducciones.....	43
Bandidos.....	10	El trabajo.....	44
Los franceses.....	11	El asalto al tren.....	45
Hospitalidad mexicana.....	12	La ciudad de Presidio.....	46
La juerga.....	13	La fortaleza del general Arístides Martí.....	47
Conclusión.....	13	La cena.....	47
UN LUGAR LLAMADO SEPULCRO	15	La exhibición.....	48
Rumores.....	16	Conclusión.....	49
La Historia de Sepulcro.....	16	REQUIEM EN EL VIEJO MUNDO	51
Bienvenidos a Sepulcro.....	16	Al servicio de la República de México.....	51
Un penal de forzados por dentro.....	17	La Benemérita.....	51
Personajes, personajillos y personalidades.....	18	Minguez, "er gaditano".....	52
La rutina diaria.....	21	Viajando en tren.....	53
Leyendas y aventuras en Sepulcro.....	22	El asesinato.....	54
El accidente.....	23	Problemas legales.....	55
Conclusión.....	23	Pistas.....	55
¡Y QUE VIVA MÉXICO!	25	La investigación.....	56
La encerrona.....	25	Los peligros de la Villa y Corte.....	57
El rescate.....	27	Compromisos sociales 1.....	58
La misión.....	27	Compromisos sociales 2.....	59
Tierra blanca.....	27	El brazo oscuro de la ley.....	60
Contra la Legión Extranjera.....	28	Asalto al palacio de Guaramillos.....	60
Un puente sobre Río Blanco.....	30	Conclusión.....	61
El Escorpión.....	30	REPARTO	62
La entrevista.....	31	APÉNDICES	66
La apuesta.....	33	México.....	67
Conclusión.....	33	Glosario.....	71
PLATA DE SANGRE	35	Cronología.....	74
¡Viva Juárez y viva México!.....	35	Armas de fuego.....	77
Fantasmas.....	36	Reglas de ametralladora.....	78
La plata de Sepulcro.....	36	Corrido mexicano de "La charuscada".....	79
La sanguijuela.....	37		



EN RUTA HACIA RIO CONCHOS

"La ocasión parecía propicia. La Guerra Civil norteamericana había estallado, y los liberales ya no podían contar con ayuda allende la frontera. Por su parte, Napoleón III se engañaba a sí mismo y a su país, convencido de ser tan grande como su tío, y que el destino manifiesto de Francia era el de regir todo el mundo latino, incluyendo la América española..."

L. B. Simpson.

"El Señor ha querido que la expedición de México sea la página más brillante de mi reinado".

Napoleón III de Francia.

"Los caminos del Señor son infinitos".

Clint Eastwood, El Jinete pálido.

NOTAS DEL DISEÑADOR

La **Balada del Español** es una aventura para FAR WEST estructurada en seis partes, prevista para un grupo de 5/7 jugadores. Puede ser jugado por todo tipo de Pjs, siendo el único requisito que por coherencia interna tengan desde el principio cierto conocimiento del idioma español (mínimo del 20%) y un porcentaje más que razonable en el manejo de las armas (es recomendable un 65/75% como mínimo). El índice de mortalidad puede ser bastante alto en algunos puntos de la aventura, por lo que se recomienda al DJ cierta flexibilidad a la hora de permitir la incorporación de Pjs de relevo.

La aventura completa abarca un lapso temporal de casi cinco años, por lo que podría ser interesante desarrollar entre un módulo y otro alguna otra aventura independiente. En la introducción de algunos de los módulos (concretamente el 5 y el 6) se esbozan ideas que desarrolladas pueden dar pie a dichas aventuras.

Aunque las diferentes partes pueden adaptarse para jugarse de manera independiente, la aventura alcanza todo su sabor si se juega completa y en el orden correcto. Entre módulos es posible también dedicarse a mejorar habilidades, según el método explicado en la pág. 34 del manual, siempre que el proceso empleado sea coherente. (Por ejemplo, teniendo en cuenta que los Pjs se moverán siempre en un medio ambiente hispano, se les podría dar de un 10 a un 20% de Idioma Español al finalizar cada uno de los módulos).

Durante la aventura se emplean a menudo términos y giros coloquiales propios del México de la época. Al final del libro se incluye un glosario con los más empleados.

INTRODUCCIÓN

El Paso, Julio de 1865. Han pasado ya varios meses desde el fin de la Guerra de Secesión. Los Pjs pueden haber llegado a la ciudad fronteriza por varios motivos: desde andar a la caza de "Chato" Minguez (un bandido mexicano por el que ofrecen 500 \$ en Texas) hasta por haberse planteado emigrar a México durante una temporada (quizá por problemas con la ley... o con alguien peor); todo ello pasando por el simple motivo de que es un buen lugar y un buen momento para hacer buenos negocios y conseguir trabajos fáciles... aunque no siempre del todo legales.

1. El Paso

El nombre completo de la ciudad es **El Paso del Norte**, ya que se encuentra en una zona donde es muy fácil atravesar el Río Grande (llamado Río Bravo por los mexicanos).

Técnicamente se puede hablar de dos ciudades, ya que el río marca la frontera, y divide en dos la población. La parte americana tendrá un par de miles de habitantes, buena parte de los cuales son de ascendencia texana o hispana. La parte mexicana, formada casi en su mayoría por casas de adobe, alberga una población de unas 4.000 almas.

Es una ciudad razonablemente próspera, con todos los servicios (en la zona americana) que se puedan esperar de ello: telégrafo, juez, médico sacamuelas, predicador con iglesia, banco y un número indecente de Saloons, burdeles y casas de juego (en las dos zonas). La ciudad debe su prosperidad a **los buenos negocios** (legales o no) que pueden hacerse a ambos lados de la

frontera. Por ello es el refugio ideal de un sin número de desesperados y camorristas, y las fuerzas del orden (un sheriff y cinco ayudantes en la parte americana, un sargento y su pelotón en la zona mexicana) se ven incapaces de atajar los continuos disturbios que sacuden a la población.

Otras notas de color local de la ciudad son el formidable penal de San Eleazario (zona mexicana) y los viñedos que crecen en toda la región, a uno y otro lado de la frontera, que dan lugar a un vino de bastante buena calidad y a un licor de reputada fama llamado precisamente **Aguardiente del Paso**.

2. Negocios

Si los Pjs andan tras los pasos de Chato deberán hacer un par de averiguaciones en la zona mexicana. Pagar un par de vasos de pulque en una cantina (o romper un par de dientes) pondrá a los Pjs tras la pista de Marujita Ramírez, una **concha** con la que Chato estuvo liado hasta hace poco. Se la puede encontrar en una taberna de mala muerte llamada **El Zopilote**. Se trata de un auténtico antro situado en el peor barrio de la ciudad. El lugar es además el cuartel general de **Pedro el Güero**, un mestizo de pelo pajizo que se ha hecho un cierto renombre como jefe de una banda de bandidos y cortagargantas. Por supuesto, Marujita y algunas prostitutas más trabajan bajo su **protección**.

Al entrar los Pjs en **el Zopilote** se hará el silencio en el acto, un silencio que durará lo suficiente como para que los Pjs hagan una tirada de *Ver* que les permita darse cuenta de que son los únicos **gringos** del local. A no ser que el grupo haga algo (y pronto) para ganarse en respeto de la escoria del local (qué sé yo, pedir tequila y beberla como Dios manda, invitar a pulque, soltar en correctísimo castellano una frase lapidaria o hacer alguna fantasmada típica de las películas de Sergio Leone) uno de los pelaos gritará en argot algo así como **lándele manos, vamos a hacer unas gorditas con estos burros!** provocando que 2D6 **leperos** carguen alegremente contra los Pjs con la sana intención de darles una soberana paliza, quitarles todo lo que lleven encima de valor y tirarlos finalmente al río. No llevan armas de fuego, sólo cuchillos, así que un par de tiros a los pies (o entre ceja y ceja) pueden enfriarles los ánimos muy muy deprisa. No obstante, en caso de que los Pjs se entusiasmen demasiado tirando del gatillo, convendría recordar que los hombres del Güero **si** llevan armas de fuego.

Una entrevista (por las buenas o por las malas) con Marujita y el Güero informará a los Pjs que el Chato murió hace unos días de la manera más tonta posible: se cayó borracho al río y se ahogó. Si los Pjs no se lo creen, puede desenterrarles el cadáver. No miente (al

menos en lo de que está muerto, en lo del accidente, no viene al caso). El pasquín decía vivo, así que nadie dará ahora un centavo por él ...

3. Rumores

Sin trabajo ni perspectivas de conseguirlo, los Pjs pueden optar por volver hacia el Norte (soberana estupidez, a estas alturas) o pasearse por las tabernas de ambos sectores de la ciudad tomando alguna copa y poniendo la oreja atenta, a ver si se enteran de algo que les proporcione beneficios a corto plazo. Esto, unido a una buena interpretación o a alguna tirada de *Soborno*, *Elocuencia* o incluso *Seducción*, puede hacer que se enteren de uno o varios de los siguientes rumores:

- Los Comanches vuelven a estar en pie de guerra. Asolan el país en pequeñas bandas (aprox. 30/50 indiv.), y la ruta entre El Paso y Chihuahua es de todo menos segura. La audacia de estos salvajes es tal, que han llegado a asaltar algunas haciendas, matando a todos sus moradores. El comercio y los servicios de diligencias están prácticamente interrumpidos. El municipio de la ciudad de Chihuahua paga hasta 500 pesos de plata (50 \$) por cada cabellera de guerrero comanche que les sea entregada.
- En México los últimos restos del ejército juarista están siendo batidos en todos los frentes. Se sabe que Juárez y lo que queda de su gobierno están en algún lugar cerca de Chihuahua, pero es cuestión de tiempo el que los franceses los capturen y les obliguen a rendirse. Desde que el mariscal Banzaine derrotara al último ejército republicano, al mando del general Porfirio Díaz, los Juaristas no han vuelto a enfrentarse en campo abierto contra sus enemigos. En contrapartida, los golpes de mano, las emboscadas y la guerra de guerrillas están a la orden del día, y los estados de Sonora, Sinaloa y Michoacán se encuentran prácticamente en manos de Benito Juárez. Se rumorea que, para terminar con estos últimos focos de resistencia, Maximiliano prepara una nueva ley declarando proscritos a todos los que sigan luchando por la causa del gobierno constitucional. De todos modos, con decreto o sin él, los fusilamientos y la represión armada siguen estando a la orden del día.
- El señor Gerard Menoud, diplomático francés investido con plenos poderes por Maximiliano, ha muerto hace un par de días en el Paso, donde descansaba antes de proseguir su viaje hacia Washington. Las lógicas sospechas acerca de un asesinato por parte de simpatizantes de la causa juarista han sido pronto acallados, debido a la falta de argumentos: monsieur Menoud estaba rodeado de un servicio de seguridad realmente impresionante, y no se le

encontró ninguna marca en el cuerpo. No era demasiado anciano (52 años) pero es posible que su co-
moción no lograra acostumbrarse al calor de la región.

- En el cercano Fort Davis están rodando cabezas. Se han cancelado todos los permisos, y varios oficiales y suboficiales corren el peligro de ser degradados. A partir de aquí, los rumores se contradicen: unos dicen que se ha descubierto que algunos oficiales vendían información al ejército confederado, otros aseguran que en realidad aceptaban sobornos de civiles, y unos terceros afirman que según parece ha desaparecido una cantidad importante de armamento, robado o vendido bajo mano a los indios.
- Un tal Robert Brandom está buscando a un grupo de tipos que se atrevan a escoltarle a él y a su joven esposa por territorio comanche hasta Chihuahua. Según parece, paga bien.

4. El trabajo

Los Pjs oirán el último rumor se molesten o no en escucharlo. Es de suponer que acepten, ya que les permite ir (y además cobrando) hasta la zona de Chihuahua, donde pueden elegir entre ponerse a cazar comanches, unirse a las fuerzas de Juárez o alquilarse como mercenarios a Maximiliano. Caso de que a los amuermados jugadores no les apetezca ninguna de las tres opciones, insinúales que es vital para la continuación de la aventura (no mentirás) y si se siguen negando amenázales con cerrar la barraca y organizar una sesión non-stop de tres en raya.

Los Pjs pueden contactar con el Sr. Brandom preguntando por él en el Smith Hotel. Si andan tan paranoicos que desean realizar algunas averiguaciones previas, cualquiera les podrá decir que el Smith es uno de los mejores hoteles de la parte americana de la ciudad. Tiradas de *Soborno* o *Elocuencia* permitirán a los Pjs descubrir que Robert Brandom ocupa una lujosa suite en dicho hotel desde hace escasamente una semana, acompañado de una guapísima mexicana llamada Margarita, inscrita en el libro de registro como su esposa.

Brandom recibirá a los Pjs en el salón del hotel. Es un individuo de estatura media, bigotillo cuidadosamente recortado montado en el labio superior, marcado acento sureño y mirada sarcástica. Fuma excelentes puros de Virginia, y aunque ofrecerá algo de beber a los Pjs, se cuidará muy mucho de invitarles a fumar (ya no queda demasiado buen tabaco en el Sur). Explicará a los Pjs que necesita un grupo de hombres decididos, de cierta confianza y buenos con las armas si es preciso, pues debe viajar con su esposa hasta el pueblo mexicano de Meoquí, en el valle del Conchos, cerca de Chihuahua, atravesando buena parte del territorio comanche. El pa-



dre de su mujer acaba de morir, y la pareja debe presentarse cuanto antes para reclamar su herencia, consistente en una hacienda bastante próspera. Si los Pjs se extrañan del por qué de tanta prisa, les insinuará que tras la guerra ha quedado totalmente arruinado, y que necesita la herencia de su mujer para continuar con el tren de vida al que está acostumbrado. Por otro lado, la situación política en México está lo bastante alterada como para que sea razonable temerse una expropiación por parte del gobierno si tarda demasiado. Por eso necesita a un grupo de pistoleros como los Pjs, para que los protejan de bandidos y comanches.

Ofrecerá 50 \$ a cada miembro del grupo por el viaje, que durará aproximadamente un par de semanas. Está dispuesto a subir la paga hasta 75 \$, no más. Entregará la mitad de la paga en el acto, el resto al terminar el trabajo. Los gastos del viaje, por supuesto, corren de su cuenta. Si el grupo acepta el trabajo, fijará la fecha de la partida para dentro de un par de días.

Si uno de los Pjs estuvo (por su background) relacionado con el ejército confederado, y pasa una tirada de *Intuición*, reconocerá a nuestro personaje: en realidad el tal Robert Brandom se llama Reginald Budler, conocido corsario sudista famoso por burlar con su flotilla de

barcos el bloqueo impuesto por los nordistas. De ser descubierto lo admitirá sin rodeos, afirmando que ha cambiado de nombre para empezar de nuevo, siendo este un motivo más para cambiar de aires y de país. En este caso aumentará la paga hasta 100 \$

Nota para el DJ: *La verdad, no obstante, es bastante más que todo eso. Acabada la guerra, Reginald se ha convertido en un mercenario, y desde hace poco trabaja para los juaristas. Su misión consiste precisamente en llevar hasta Chihuahua a Sarita Veracruz, alias "La Chamuscada", la mejor agente de Juárez a uno y otro lado de la línea de fuego. Sarita es, por supuesto, su pretendida esposa Margarita. La muchacha ha estado muy ocupada quitando de enmedio al plenipotenciario M. Menoud (algunos venenos tropicales son bastante poco conocidos, y de una acción interesantemente lenta), mientras Reginald negociaba la "desaparición" de 150 rifles Springfield destinados a Fort Davis, rifles que pueden hacer mucho bien a la causa juarista. Por lo menos no han mentido en una cosa: no contaban con el peligro comanche, por lo que realmente necesitan a los Pjs para llegar hasta Chihuahua, sede provisional del gobierno de Benito Juárez.*

5. Compañeros de Viaje

La hora de la partida son las 4'30 de la madrugada. Es posible que los Pjs se sorprendan de la hora, pero se

les explicará que es la costumbre mexicana: salir casi de noche, para aprovechar al máximo el tiempo antes de que empiece el calor de verdad.

La expedición está formada por los Pjs (evidentemente), Robert, su mujer y tres mexicanos vestidos a lo charro, armados con anticuados rifles Harpers Henry. Todos van a caballo excepto Margarita y uno de los charros, el más viejo, que conduce un carruaje donde viajan las provisiones y la impedimenta, así como el equipaje de la pareja.

Poco antes de la partida, los charros se pasarán unos a otros un Guaje (cantimplora hecha con una calabaza hueca) humeante, de la que beberán largos tragos. Si alguno de los Pjs muestra interés se la pasarán, con lo que podrá descubrir que se trata de chocolate caliente, poco espeso. Si es de origen anglosajón posiblemente encontrará el sabor algo extraño, acostumbrado como debe estar al café, pero el líquido es tonificante, y uno agradece haberlo tomado cuando lleva un par de horas de marcha.

Margarita, la mujer de Robert, va vestida a la manera europea, con un amplio vestido de viaje, pero se cubre la cabeza y el rostro con un rebozo de color oscuro, según costumbre mexicana. Si los Pjs pasan una tirada de Ver podrán llegar a atisbar un par de ojos, grandes y almendrados, muy hermosos... y extremadamente inte-



ligentes. Si prosiguen con su examen y pasan una tirada de *Intuición* descubrirán dos detalles del vestuario de la Sra. Margarita extrañamente fuera de lugar: sus botas de montar, más propias de un texano que de una señorita, y los guantes de fina piel de cabritilla con los que cubre sus manos, quizá un tanto inapropiados para la época del año en la que están.

Una tirada de *Intuición* hará que los Pjs se fijen en que la parejita no parece demasiado enamorada. Ambos son correctos, pero bastante distantes, sin hacer (al menos en público) la más mínima muestra de afecto. De hecho, parecen ignorarse bastante mutuamente.

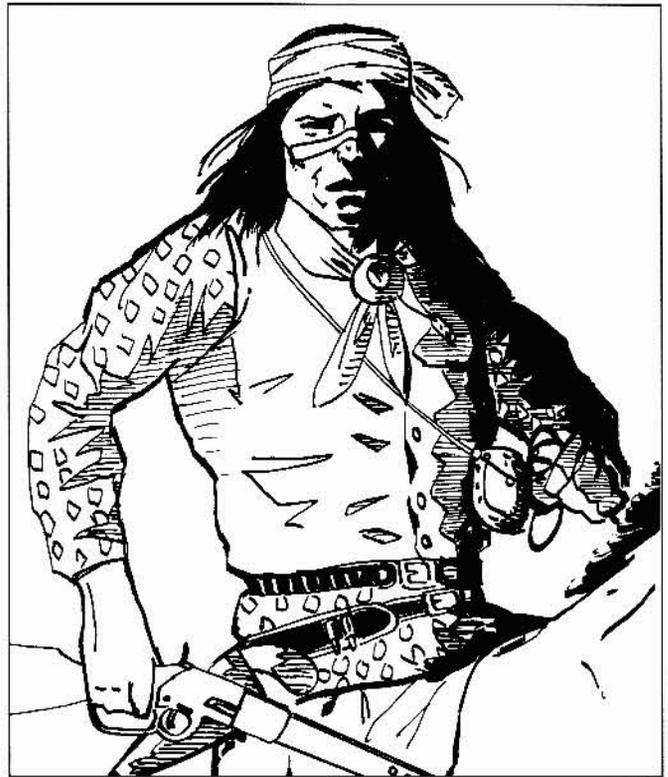
Cualquier intento de aproximación (amigable o con serias intenciones) hacia la señora será recibido con la más gélida de las acogidas por parte de ésta. En caso de que algún galán despechado decidiera recurrir a la violencia... bueno, convendría echarle una ojeada a las características de la dama.

6. En Territorio Comanche

El grupo atravesará el río sin problemas, penetrando en territorio Mexicano. Las autoridades fronterizas apenas dirigirán más de una mirada al grupo. La patrulla francesa con la que se toparán poco después podría ser un poco más estricta, pero toda sospecha que pudieran tener se disipará una vez que "Robert" intercambie algunas palabras con el teniente en perfectísimo francés y le ofrezca un buen puro.

Si los Pjs pasan una tirada de *Conocimiento del Terreno*, y por sus antecedentes es lógico que conozcan la región, el DJ les informará que desde El Paso hay dos rutas para ir hasta Chihuahua: una de ellas conduce a la localidad casi en línea recta, por los cerros de la altiplanicie Mexicana, pero no hay agua ni poblaciones en todo el camino. Es una buena ruta para uno o varios jinetes con caballos rápidos, pero no para un grupo más numeroso y con impedimenta, sin contar con la amenaza de los indios. La otra ruta se desvía hacia el Oeste hasta encontrar el curso del río Casas Grandes, y pasa por las localidades de Casas Grandes y Madera antes de llegar a Chihuahua. Es una ruta más larga y más lenta, pero también más segura, al estar la zona más poblada. Por supuesto, es la ruta que toma el grupo.

Así pues, hasta que el grupo llegue al Casas Grandes, deberá atravesar una zona agreste, escasa en agua y población. El primer día de marcha transcurrirá sin incidentes (bueno, si alguien exige pasar continuas tiradas de *Ver* o *Rastrear* para intentar descubrir Comanches al acecho el DJ puede hacerle ver un Correcaminos huyendo, con bastante buena fortuna, de un agotado y al parecer hambriento Coyote). Hacia las 11 h. el grupo hará un alto para comer algo de maíz y



fríjoles con chile, acompañado con tortillas de maíz y Pulque para ayudarlo a tragar. Tras ello descansarán (dormitando o como sea) mientras se pasan las horas de más sol, hasta que sobre las 4 h. de la tarde, momento en el que reemprenderán la marcha hasta el anochecer.

Los Pjs observadores pronto se darán cuenta de que los charros obedecen más a Margarita que a Robert: las insinuaciones de ella son obedecidas en el acto, mientras que las órdenes directas de él son aceptadas casi a regañadientes, como si esperaran confirmación por parte de la señora.

Robert, por su parte, se acercará y hablará más con los Pjs que con sus hombres y su mujer, que harán grupo aparte. Si se le interroga sobre ello, explicará que los mexicanos estaban ya al servicio de su mujer antes de su boda, que ha sucedido hace apenas un año. Por eso existe esa familiaridad que él no quiere romper.

El grupo llegará al mesón con las últimas luces del ocaso, encontrándolo cerrado a cal y canto. Harán falta más de un golpe y más de una maldición para que el mesonero acceda a abrir las puertas y dejar pasar al grupo al patio interior. Explicará que toda precaución es poca ante los Comanches. Carece de víveres para vender al grupo, por lo que los viajeros tendrán que consumir sus propias provisiones (ver apéndices para descripción de un mesón mexicano).

La segunda jornada de viaje seguirá con la rutina de la primera (rutina que, de hecho, marcará todo el viaje).

Lo más destacable es que, si alguno de los Pjs sigue empecinado en hacer periódicas tiradas de *Ver* y *Rastrear*, encontrará un rastro de caballos sin herrar, posiblemente Comanches. Según lo buena que haya sido la tirada el DJ podrá decirle que se trata de una treintena de jinetes, que viajan sin demasiada impedimenta, que el rastro es viejo de un par de días y que seguían más o menos la ruta de los Pjs.

Al llegar la noche el grupo encontrará el mesón abandonado. Según parece, el mesonero ha cogido a su familia y sus pertenencias y ha huído precipitadamente. El grupo deberá volver a consumir sus propias raciones, que empiezan a mermar: Robert contaba con los mesones del camino para equilibrar la dieta del grupo.

A no ser que los Pjs logren cazar algo por el camino... es posible que pasen algo de hambre antes de llegar al Casas Grandes. Por cierto, un rincón del mesón ha sido ocupado por una pareja de escorpiones. Si algún miembro del grupo no tiene cuidado de mirar dentro de la bota antes de ponérsela... puede tener serios problemas.

En la tercera jornada una de las ruedas del carro se romperá al quedar atrapada en una zanja. Esto retrasará al grupo varias horas, ya que tendrán que vaciar el carro para levantarlo a pulso y colocar la rueda de recambio. Si alguno de los Pjs tiene un buen porcentaje en la Habilidad de *Maña* el DJ puede hacerle hacer una tirada para ver cómo queda la nueva rueda. Los Pjs que ayuden a descargar y volver a cargar el carro se darán cuenta que la pareja lleva algunos baules extraordinariamente pesados... demasiado, para que lleven solamente ropa y libros. Por supuesto, tanto los charros como el "matrimonio" se negará en redondo a que los Pjs lancen una miradita al interior de los baúles... ya que descubrirían los rifles que hay en su interior.

Una tirada exitosa de *Ver* permitirá descubrir a una pareja de indios que está vigilando al grupo. Se encuentran a una distancia de unos 250 m, y de sentirse descubiertos girarán de grupas para huir al galope. Si alguno de los Pjs decide ir tras ellos, el DJ deberá organizar una persecución según las reglas de las págs. 45/46 del manual. Si los indios consiguen despistar a los Pjs, éstos pueden volver a ponerse tras su pista pasando una tirada de *Rastrear* y otra de *Cabalgar*. En caso de que no consigan eliminar a los dos indios (que por cierto, son exploradores comanches) bueno, el grupo tendrá problemas más adelante, como ya se verá.

El retraso debido a la rotura de la rueda y quizá a la persecución hará que la noche caiga antes que el grupo haya llegado al siguiente mesón. Deberán decidir entre pasar la noche al raso o seguir el camino de noche. Caso de que algún Pj tema un posible ataque indio cualquiera

con unos mínimos conocimientos en costumbres indias lo tranquilizará: los comanches nunca atacan de noche, ya que las horas de la oscuridad pertenecen al reino de los muertos, y no es lícito atacar. Al llegar al mesón les espera una sorpresa desagradable: ha sido asaltado y quemado por los comanches, los cuales han asesinado a todos sus defensores. Los restos de un par de ellos aún se encuentran atados sobre un hormiguero cercano, y aunque las hormigas y los zopilotes ya han empezado a dar buena cuenta de ellos aún es posible ver las huellas que el terror y la tortura han dejado en sus rostros.

Si los Pjs no consiguieron eliminar a los exploradores comanches una treintena de indios atacará al grupo al amanecer. Sólo cinco de ellos llevan rifles, y no esperan sufrir grandes bajas: si el grupo consigue hacerles frente y elimina a diez o más de ellos, el resto huirá precipitadamente.

Margarita (Sarita Veracruz) se desprenderá en el acto de su actitud callada y sumisa para defenderse bravamente con el rifle, el látigo y su *Le Mat* de nueve tiros. Sería interesante que protagonizase algún acto heroico (cubrir a alguien, arrastrar a algún caído, salvarle la vida a algún Pj) para que los jugadores empezaran a tenerle estima. Su "marido" mantendrá una actitud bastante más prudente.

La jornada del cuarto día transcurrirá sin más incidentes, llegando al siguiente mesón al atardecer. El grupo encontrará a sus habitantes alerta, pero bien dispuestos hacia los viajeros. La mujer del mesonero les obsequiará con un excelente guiso de Guajolote, capaz de levantar de su tumba a un muerto.

7. Bandidos

El grupo llegará al cauce del Casas Grandes a media mañana. El paisaje cambia progresivamente, haciéndose más verde. También aumenta la presencia humana, y los pequeños ranchitos de adobe se van haciendo poco a poco más abundantes. Muchos de ellos tienen ante la puerta una mesa cubierta con un mantel blanco, signo de que preparan comidas, o tienen colgada ante la puerta una hoja de Manguey, señal de que sirven bebidas y refrescos (Pulque, Colonche, Pinole, Tequila). El viaje se hará así mucho más cómodo.

El grupo descansará esa noche en una aldea llamada Casas Grandes, como el río. Es un típico poblado mexicano, con su iglesia colonial y sus casitas de adobe semiderruidas dispuestas alrededor de una plaza central donde se amontonan los pelaos y los leperos.

Hay unas ruinas aztecas en las cercanías, y muchas leyendas acerca de un tesoro que allí se encuentra, pero es dudoso que los Pjs encuentren en ellas algo apar-

te de un montón de piedras viejas y (si van de noche) alguna parejita con ganas de estar solos.

Por cierto, el grupo llamará la atención de un individuo de aspecto hosco, vestido a lo charro, que llevará aparte a uno de los mexicanos que viajan con el grupo e intentará interrogarlo sobre la ruta que quieren seguir. Si los Pjs se han comportado de un modo más o menos decente y se han hecho algún amigo en el pueblo (dando alguna propina, ayudando a alguien o simplemente siendo educados con las mujeres) se les avisará que se trata de un bandido conocido, y que posiblemente hace estas preguntas para preparar una emboscada al grupo junto al resto de sus compañeros.

En efecto, si los Pjs no convencen al bandido espía de que es mejor que se vayan con la música a otra parte (un balazo entre las cejas puede ser lo bastante convincente) un par de días más tarde el grupo sufrirá una emboscada por parte de un grupo de 8/12 bandidos (dependiendo del número de Pjs y de su capacidad de defenderse). Los Pjs pueden descubrir a los emboscados pasando una tirada de *Intuición* ("algo me recorre la columna vertebral y no me gusta") o de *Ver* ("¿Por qué los pájaros no se posan en los árboles de ese lado

del camino?"). Si una cuarta parte de los bandidos cae muerta o herida el resto huirá a la desbandada.

8. Los franceses

El viaje proseguirá sin más incidentes durante las cinco jornadas siguientes, a excepción de que uno de los caballos del grupo (elegir aleatoriamente cuál) morderá sin darse cuenta a un zacatero mientras pasta, muriendo poco después. Otro detalle a destacar será el extraño "accidente" sufrido por Robert, que se presentará ante el grupo la mañana del noveno día con el pómulo derecho hinchado y con aspecto comatoso, explicando secamente que se ha dado un golpe con el extremo de la mesa al levantarse por la mañana. La realidad es otra muy distinta. El sureño ha decidido intimar con esa mexicanita estupenda con la que lleva conviviendo casi dos semanas, y Sarita le ha atizado un espectacular gancho de izquierda.

Al doceavo día de viaje el grupo llegará a la aldea indígena de Cuauhtémoc, encontrándose con que ha sido ocupada por una columna de franceses, que están interrogando a la población acerca de posibles núcleos juaristas. El procedimiento es muy sencillo: cinco habi-





tantes del pueblo (hombres, ancianos, mujeres o niños sin distinción) son fusilados cada cuarto de hora, hasta que alguien se decida a hablar, el oficial francés se convenza de que esas gentes no saben nada... o hasta que el pueblo se quede sin habitantes. Los Pjs que hagan una tirada de *Escuchar* podrán oír los disparos antes de llegar a la aldea, pudiendo dar así un rodeo. En caso contrario se encontrarán con todo el cuadro de repente. Una vez más, Robert (Reginald) desplegará sus credenciales, su perfecto francés y su increíble labia frente al oficial al mando, pero esta vez la cosa le costará lo suyo: concretamente, algo más de una hora. El pelotón está compuesto de 30 soldados, todos alerta y bien armados, así que los Pjs pueden tener algunos problemas para librarse de ellos si deciden salir del asunto dándole al gatillo.

Durante todo el tiempo que estén ante los franceses, Margarita (Sarita) se cubrirá el rostro con el rebozo, **muy tímidamente**. En caso de combate se mostrará particularmente entusiasta. Una vez fuera de peligro, susurrará algo entre dientes al charro que tenga más cerca. Cualquier Pj que pase una tirada de *Escuchar* oír (en castellano en el original, por supuesto): **al no poder vencer al pueblo, se dedican a destruir al pueblo, mano.**

9. Hospitalidad Mexicana

Al día siguiente el grupo llegará a la Hacienda de **El Chaparral**, propiedad de don Justo de la Cuesta. Muy uraño, Robert explicará a los Pjs que don Justo y su familia son unos viejos amigos de su mujer, y que sería imperdonable que no les hicieran una visita. Como otras haciendas del territorio, **El Chaparral** se asemeja más a una fortaleza militar que a una residencia rural. El edificio principal es grande, sólido, de muros de casi dos metros de grosor en muchos puntos. Las casas de adobe para los peones y los corrales están situados en la parte trasera del edificio, formando una segunda línea defensiva. Todo el recinto está cerrado por un gran muro, con varias torres de vigilancia en las que se encuentran peones armados.

"Margarita" será recibida por los de la casa con grandes muestras de alegría. Los Pjs deberán hacer una tirada de *Escuchar* para fijarse en el detalle de que don Justo, el anciano dueño de la casa, la llama **Sarita** en lugar de **Margarita**. Por cierto, el cada vez más mustio Robert será casi totalmente ignorado. Don Justo insistirá en que la pareja se quede al menos esa noche, para proseguir su viaje al día siguiente, y "Margarita" se apresurará a aceptar.

Los Pjs serán llevados a un barracón aparte, dónde unas muchachas les servirán **tomates** (pasta de maíz rellena de carne picante) y tequila para matar el gusanillo. Si uno de ellos pasa una tirada de *Ver* descubrirá a varios peones llevando los baúles de la pareja (esos baúles que pesaban tanto) a la parte trasera de la casa. Si alguno de los Pjs los sigue con discreción (tirada de *Movimiento Silencioso*) y se esconde a tiempo entre las sombras (tirada de *Esconderse*) verá como abren los baúles y sacan de ellos rifles: una tirada de armas de fuego los identificará como Springfield reglamentarios del ejército. Caso de que el Pj sea descubierto puede pasarlo **muy mal...** hasta que Sarita interceda por él.

Suceda esto o no, Sarita terminará haciendo llamar a los Pjs para explicarles la verdad: que en realidad se llama Sarita Veracruz, que trabaja para la causa Juarista y que los Pjs han sido engañados para que ella pudiera entrar nuevamente en México, junto a los rifles. Prometerá pagar a los Pjs lo que les debe, más un pequeño plus por las molestias... dentro de unos días, ya que de momento carecen de tanto capital en metálico. Mientras tanto, gozarán de la hospitalidad de sus amigos. Es posible que los Pjs protesten, pero sólo servirá para convertir su estatus de "huéspedes" en el de prisioneros. Sencillamente, Sarita y sus amigos no se fían de su reacción ahora que conocen la verdad.

Otro tanto sucederá con Reginald. Se le había prometido un dinero que, de momento, no se le puede pagar. Tras una airada discusión, cogerá su caballo y se mar-

chará, afirmando que prefiere dormir en Chihuahua, y que ya volverá a cobrar dentro de un par de días. Mientras se aleja al galope, Sarita desenfundará su revolver dudando entre dispararle o no. Finalmente lo enfundará de nuevo, pues considera a Reginald demasiado cobarde para traicionarla. Quizá se equivoque.

10. La Juerga

Por la noche, los hombres de don Justo organizarán una pequeña fiesta en honor de Sarita, a la que vitorearán llamándola **la Chamuscada**. Si alguno de los Pjs se extraña ante este mote, Sarita se sacará los guantes, mostrándole unas manos totalmente cubiertas de quemaduras ya cicatrizadas. Sin sonreír siquiera dirá simplemente: **Pólvora**. Luego volverá a la fiesta.

Fiesta que consiste, básicamente, en un gran banquete en el patio de la mansión, al aire libre, con baile, tequila y juegos ecuestres (Gallo y Coleada, ver apéndices). Sarita cambiará su rebozo por un sombrero californiano, de ala recta, y vestida con blusa, cotona, falda y botas se sumará a la fiesta, demostrando ser una consumada jinete. Puede ser una buena ocasión de lucimiento para los Pjs, si son medianamente diestros con el caballo o con el lazo. Un tipo que sobresalga en estas habilidades puede impresionar muy mucho a las chicas lindas que han acudido a la fiesta, en especial si alguno de los Pjs es rubio, negro o pasa una tirada exitosa de *Sedución*.

En lo mejor de la fiesta uno de los centinelas dará la voz de alarma: varias columnas de soldados están cercando la hacienda. Reginald ha tropezado con una compañía del ejército conservador, y se ha apresurado a denunciar la existencia de un peligroso nido de juaristas. En estos momentos, 300 partidarios de Maximiliano, en su mayoría franceses, apoyados por

dos cañoncitos de campaña, están tomando posiciones entorno a la hacienda de don Justo, que solo cuenta con unos 50 defensores incluidos los Pjs.

El DJ puede animar a los Pjs a que ayuden a organizar la defensa de la hacienda, procurando que esta sea lo más épica posible. No obstante, los juaristas no tienen ninguna posibilidad: están mal armados (si, tienen 150 fusiles Springfield, pero no munición para ellos), carecen de una disciplina militar seria y no están preparados psicológicamente para resistir. Si se desea, pueden usarse las reglas de Batallas (pág. 55 del manual). No obstante, el final solamente puede ser uno: la victoria absoluta de los franceses, y la captura (por heridas o rendición) de los juaristas supervivientes. Esperemos que entre ellos se encuentren la mayor parte de los miembros del grupo. Por cierto: Sarita sobrevive, sea como sea. Y esto último, no es negociable.

Los Pjs que sobrevivan tendrán ocasión de ver, por un momento, al oficial que manda la columna. Extrañamente, no es francés, aunque habla dicho idioma correctamente. Tampoco es mexicano, pues su extraño español tiene acentos muy raros. Los Pjs nunca han visto un uniforme como el que lleva ese tipo (lleva el del ejército regular español). Todos lo llaman, simplemente **el Español...** y los Pjs van a tener ocasión de conocerle **muy a fondo...**

Conclusión

Los prisioneros serán conducidos a Chihuahua, dónde, por una ironía del Destino Jocos (DJ) serán encerrados en el inacabado convento de san Francisco, convertido en presidio y que en su día fuera la cárcel del patriota Hidalgo, uno de los adalides de la independencia de México.





CAPITULO
SEGUNDO



UN LUGAR LLAMADO SEPULCRO

"Caciques indios, perturbadores políticos, oradores indiscretos, así como auténticos bandidos, desaparecían en los asquerosos calabozos de las penitenciarías o eran fusilados al intentar huir..."

L. B. Simpson.

"Mexicanos: ¡vosotros me habéis deseado!"

Maximiliano de Habsburgo.

"....."

Henry Fonda, Hasta que llegó su hora.

INTRODUCCIÓN

En algún punto de la ruta a San Luis de Potosí, 15 de Febrero de 1866. Los Pjs han ido en estos últimos meses un poco de cárcel en cárcel, al principio tratados como prisioneros políticos, y más tarde, a raíz de la ley draconiana del 3 de Octubre de 1865, como simples bandidos. Han visto morir ya, decapitados o fusilados, a buen número de compañeros de cárcel. Ellos mismos han estado delante del pelotón de fusilamento, salvándose a última hora un nuevo decreto según el cual los bandidos juaristas no destacados podían conmutar la pena de muerte por la de trabajos forzados de por vida. Y ahora se encuentran en un sólido carromato presidiario, rumbo a la penitenciaría donde deberán pudrirse hasta el resto de sus días. Evidentemente, han perdido todas sus pertenencias, ropa incluida, y solamente llevan calzones y camisolas de tejido de manta. Van descalzos, aunque se les ha dado raídos sombreros de paja para cubrir su cabeza.

1. Rumores

Pese a su aspecto desvencijado, el carromato está bastante bien construido. Su aspecto recuerda al de un vagón de mercancías, con la excepción, claro está, de que va sobre ruedas de madera y que está tirado por una reata de mulas. Una vez cerrada y asegurada la puerta, la única ventilación es una diminuta ventana con barrotes de hierro, situada en la parte de atrás, que sirve para ventilar un poco el interior y evitar que los desgraciados de adentro se asen con su propio sudor. Desgraciados que, incluyendo a los Pjs, son casi veinte. Pasados los primeros momentos de incomodidad, al grupo puede serle de

utilidad esta compañía, ya que es una buena ocasión para enterarse de alguna noticia del exterior. Una tirada de *Elocuencia* o *Labia* puede informarles así de los últimos acontecimientos:

- A pesar del famoso decreto del 3 de Octubre, las cosas no están marchando nada bien para la causa de Maximiliano. Pese la promesa hecha por Napoleón III de que el ejército francés de México estaría en el país durante cinco años, los rumores acerca de su evacuación son cada vez más insistentes.
- Juárez fue finalmente expulsado de Chihuahua a finales del Verano pasado, teniéndose que refugiar en la zona americana de El Paso. Ahora tiene ciertos problemas con su vicepresidente, ya que González Ortega le acusa de haberse convertido en un dictador inconstitucional: según parece, el plazo presidencial de Juárez expiró en Diciembre de 1865. Esto mantiene dividida a una facción importante de los patriotas mexicanos.
- El decreto del 3 de Octubre ha supuesto la muerte de muchísimos juaristas, entre ellos el general Arteaga. Si los Pjs preguntan por Sarita Veracruz, se les dirá que, según parece, murió mientras intentaba escapar. Se dice que se despeñó por un barranco.
- Si los Pjs preguntan por el presidio hacia dónde se dirigen... solamente obtendrán un silencio hosco y mal encarado. Una nueva tirada de *Elocuencia* o *Labia* hará que uno de sus interlocutores, escuetamente, les diga: *Se llama Sepulcro*. No podrán sacarle nada más.



2. La Historia de Sepulcro.

Los españoles descubrieron la bonanza en Mayo de 1675, y llamaron a la mina El Real de Santa María. La veta de plata era grande y rica, y se sacaban con facilidad pedazos de plata casi pura tan grandes como un puño. Con el tiempo, hubo que horadar más y más hacia abajo en la roca para sacar la plata, siguiendo la veta, que se hundía en la tierra como si quisiera llegar hasta el mismísimo Infierno. Y en verdad aquello era un infierno para los mineros, en su mayor parte indios zapotecos y tarascos, muchos de los cuales murieron de puro agotamiento en los túneles sin que nadie se molestara en recoger sus huesos. En sus años buenos la mina alcanzó una producción anual de casi ocho mil quintales de mineral de plata, a costa de convertirse en un matadero tal que, en 1768, cuando el comisionado de Carlos III Don Juan Cruz de Carvajal inspecciona las instalaciones de la mina, no puede evitar exclamar horrorizado: *¡pero esto es un Sepulcro!* Las excavaciones siguiendo la veta de plata habían llegado tan hondo que el aire que llegaba hasta los trabajadores estaba enrarecido y era casi irrespirable. La mina tendría que abandonarse definitivamente cinco años más tarde, en 1773.

En 1838 la mina fue comprada al gobierno mexicano por una firma inglesa, la Johnson & Travis Company, que invirtió cierto capital en reabrir la mina. Se colocaron railes para vagonetas en las vías principales, se abrieron algunos respiraderos nuevos y, lo más importante, se instaló una bomba de aire manual, que bombeaba suficiente oxígeno al interior de la mina para

permitir a los mineros trabajar con cierto desahogo. Pero la Johnson & Travis tuvo que cerrar la mina en 1848, a raíz del sentimiento anti-gringo despertado por la derrota mexicana en la guerra con Estados Unidos. Los disturbios y agitaciones políticas sufridos por el país en los años siguientes impidieron una explotación racional de la mina, hasta que en 1864 la acuciante necesidad de metales preciosos decide a la administración de Maximiliano reabrir la mina. A alguna mente genial de gabinete se le ocurre que sería una buena cosa convertirla en un penal de trabajos forzados...

3. ¡Bienvenidos a Sepulcro!

Los Pjs llevan varios días hacinados en el carromato presidario. En ese tiempo los guardias no han dejado salir a ningún prisionero, por lo que la suciedad dentro es espantosa: los presos duermen y se revuelcan, literalmente, en sus propias heces. Por la noche el frío les obliga a apretarse unos contra otros en busca de abrigo, de día el calor llega a ser insoportable. Tres veces al día pasan por los barrotes de la ventana un par de guajes con agua, y al anochecer algunas escudillas de madera con algo de Atole frío y maloliente. Hay peleas para conseguir la escasa ración de comida y bebida de cada uno, y los Pjs que tengan un buen porcentaje en *Pelea* o *Aturdir*, deberán emplearse a fondo. Al segundo día, un golpe en la cabeza derribará a un enjuto indio, que morirá unas horas después. Por mucho que protesten los presos y los Pjs, los guardias no se molestarán en sacarlo.

Por fin, el portón del carromato se abrirá, y alguien gritará a los presos que salgan (diciendo algo así como *¡Bájense ya, hijos de la gran chingada!* Después de semejante viaje, los Pjs deberán hacer una tirada de CON x 1 para hacer algo que no sea arrastrarse cegados por el sol hacia el exterior y unirse al grupo de prisioneros, un grupo miserable y maloliente, demasiado aturdido para reaccionar. Los rodean varios soldados armados con fusiles.

Nota para el DJ: *espera un ratito para ver si alguno de los Pjs abre la boca para dirigirse a sus compañeros. Seguidamente explícale que un guardia acaba de pegarle un fuerte culatazo en el estómago (daño 1d6+1) mientras grita algo así como ¡Cállate, cabrón! Te aseguro que el grupo se ambientará ipso facto.*

Montado en su caballo, el oficial al mando examinará brevemente *el cargamento de basura que le mandan esta vez* (según sus propias palabras). No reconocerá a los Pjs, pero éstos sí que lo reconocerán a él: se trata del capitán que mandaba la columna que los apresó, ese capitán vestido con uniforme español, al que todos llaman *el Español*. El capitán Azagra (que así se llama) no reconocerá a los Pjs, lo cual no deja de ser una suerte para éstos...

El grupo de prisioneros será llevado a la herrería, donde se les colocarán unos grilletes en los pies, señal de su condición de forzados. A continuación se les llevará al barracón C, donde se les asignará rincón para dormir. Los nuevos serán recibidos con un silencio glacial por parte del resto de los presos, un silencio que destila desde hostilidad hasta indiferencia, pero en absoluto camaradería.

4. Un penal de forzados por dentro

El penal está pegado a la pared del acantilado rocoso, como si se tratara de un furúnculo de pus y sangre a punto de reventar. Todos sus edificios están hechos de adobe, excepto el edificio principal, hecho de buen Tepetate, y la muralla, construida con rocas de sillería.

Edificio Principal

Mitad dentro y mitad fuera del presidio, este edificio de época colonial (aprox. siglo XVIII) es claramente diferente del resto del penal. En él se encuentra el cuartel donde viven los soldados de la guarnición, la casa del capitán y la del ingeniero de minas, responsables ambos, cada uno en su campo, del buen funcionamiento de la mina-prisión. En el patio adjunto están los establos donde se guardan una veintena de

caballos y las perreras del capitán, donde se mantienen encerrados media docena de mastines de caza.

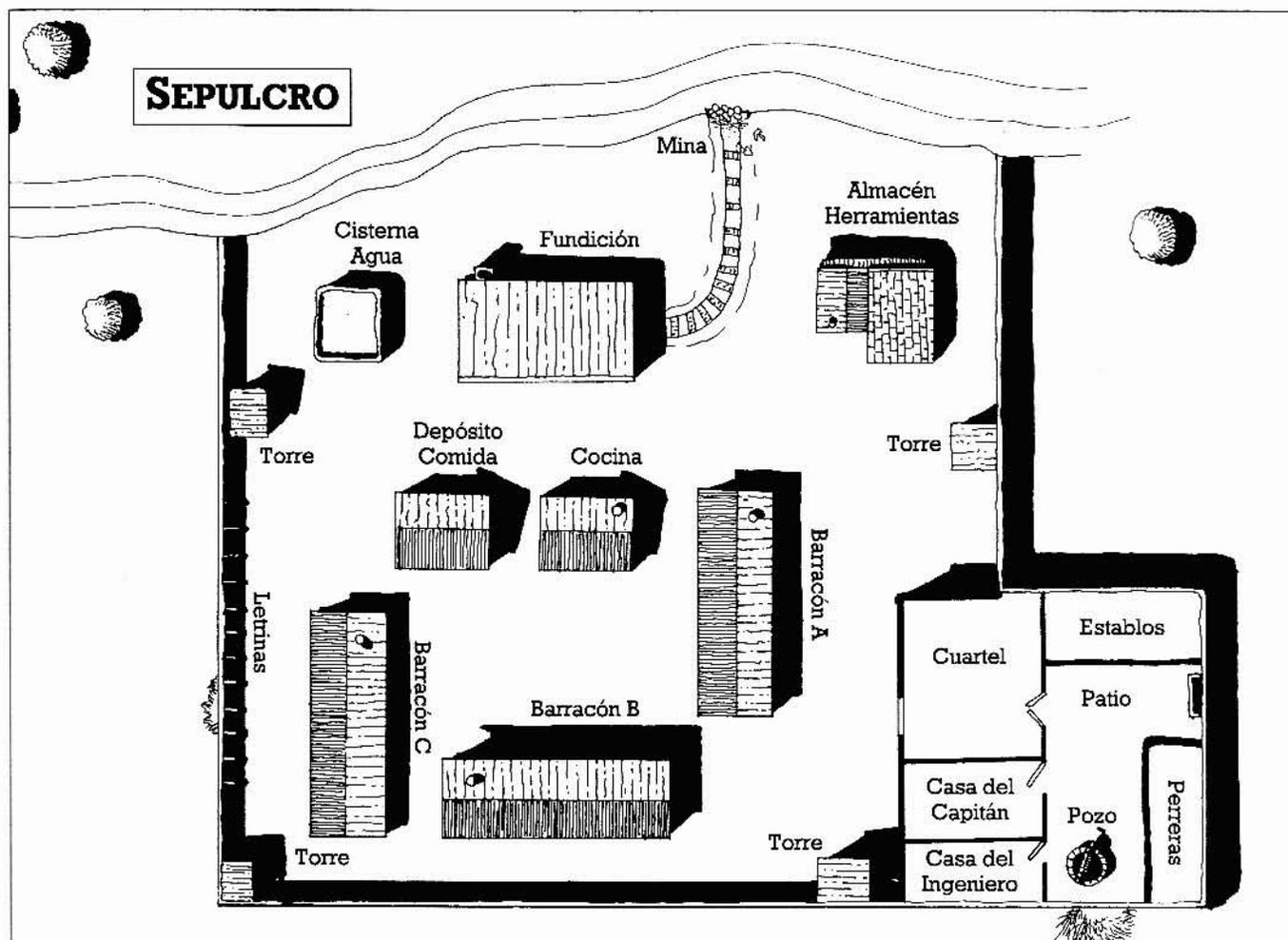
En el patio también hay un pozo de agua fresca con brocal. Dentro del cuartel se encuentran las habitaciones de los soldados, la armería y el polvorín, que antiguamente era una ermita dedicada a la Virgen de Guadalupe. Está especialmente vigilado, ya que aquí se guarda la dinamita que se emplea para los trabajos de la mina.

Murallas

Hay cuatro torres de vigilancia en las murallas, desde las que se controla perfectamente todo el penal (excepto, claro está, el interior de la mina). Hay permanentemente un guardia en cada uno de los torreones, armado con un rifle y con orden de disparar a matar en caso de disturbios o de intento de fuga.

Barracones

Los tres barracones albergan cada uno a más de cien presos. Solamente se utilizan para dormir, estando prohibido permanecer dentro de los mismos durante el día, a no ser que sea para limpiarlos. Carecen de mobiliario (excepto los camastros de los "capataces") y de tabiques intermedios. A la hora de acostarse se



obliga a los presos a tenderse en el suelo, con los pies tocando a la pared, y se les pasa una cadena por entre los grillos de las piernas, sujetándolos a la pared en grupos de diez. Así sujetos no pueden ponerse de pie, ni siquiera darse la vuelta, y tienen que esperar hasta que al amanecer los capataces los liberan, obligándoles, con insultos y bastonazos, a ponerse de pie. Estos tipos son presos como los demás, pero reciben un trato especial. Duermen aparte, sobre los camastros, y sin cadenas. Se hacen llamar "los capataces" y hay diez en cada barracón, treinta en total en la penitenciería. Su trabajo, como es evidente, consiste en controlar y azuzar a sus compañeros de cárcel.

Fundición

Alberga también la herrería y la fragua, donde se colocan los grilletes a los condenados y se hacen algunas reparaciones y trabajos sencillos (como herraduras). Aquí se encuentran los hornos de copelación, donde la plata es separada de las otras impurezas, fundiéndose luego en lingotes, que se amontonan ordenadamente en pilas hasta que vienen a recogerlos.

Cisterna de Agua

Esta cisterna está alimentada por un pequeño manantial procedente de la montaña. La fundición, no obstante, necesita mucha agua, por lo que cuando, en los meses de calor, el manantial disminuye su cauce la población penal pasa bastante sed.

Almacén de herramientas

Aquí se guardan los picos y demás herramientas usadas por los presos. Cada preso debe devolver la herramienta que le es confiada al final del día. Si la devuelve rota o estropeada se arriesga a sufrir un duro castigo. Si no la devuelve... perderá su vida.

Depósito de comida

En él se guarda la comida destinada a los presos. Básicamente, hay en él maíz, frijoles, chiles, tamales, batatas y tasajo. La puerta está siempre cerrada, y ningún preso tiene por qué rondar por ahí. Por supuesto, robar comida se castiga muy duramente.

Cocina

Este es el reino de Opotón, un viejo indio que ha conseguido el puesto sin que nadie sepa muy bien cómo. A veces lo que hace es comestible, otras veces no se puede ni tragar. No obstante, Opotón está siempre imperturbable, ajeno a todo y a todos.

Letrinas

Se trata simplemente de un muro de adobe en el que apoyarse, con una serie de agujeros para hacer las necesidades corporales dentro. Por supuesto, es un lugar pútrido e infecto, y uno de los lugares favoritos del Jaguar y sus amigos a la hora de hacer "bromitas".

La Mina

Consta de veinte niveles de galerías. Actualmente se trabaja en los cinco últimos, siendo los niveles 19 y 20 (excavados en su día por la Johnson & Travis Company) dónde se extrae la mayor producción. Paralelamente, es en dichas galerías donde las condiciones de trabajo son más precarias. Para descender a esos niveles los presos cuentan con dos sistemas: unas angostas escaleras de caracol talladas en la roca viva en tiempos de los españoles y los dos montacargas, con capacidad para veinte personas (o 150 kg. de mineral) cada uno. Estos montacargas funcionan gracias al esfuerzo de los veinte hombres que empujan la rueda del enorme eje que permite, mediante cables y poleas, subir o bajar la caja del montacargas. Diez hombres más se encargan de accionar la bomba de aire, que permite que los que se encuentran en los niveles más bajos respiren un poco mejor.

Los niveles 17, 18 y 19 cuentan con algunos tramos de vías y vagonetas, por lo que llevar el mineral es relativamente fácil. El nivel 20, por el contrario, carece de este lujo (la Johnson & Travis ya no tuvo tiempo de instalarlo). El mineral debe ser llevado a hombros en sacos hasta el montacargas.

Una de las galerías del nivel 8 termina bruscamente en un lago subterráneo, que nadie se ha atrevido a explorar. Es una pena, porque si alguien se aventurara en él y pasara cinco tiradas de *Nadar* (o se fabricara una tosca balsa o flotador) descubriría que comunica con el pozo del patio del edificio principal. Tregar por las paredes del mismo requiere, por supuesto, una tirada de *idem* (*Tregar*).

Otra galería en el nivel 3 conduce a una salida que muy pocos conocen, y en el nivel 10 hay un túnel que guarda un secreto sobre el que ya volveremos...

Es muy fácil encontrar restos humanos en los niveles 6,7,8 y 9, y además, en el 7 una tirada de *Descubrir* puede permitir encontrar los restos de media docena de soldados españoles del siglo XVI, atrapados por un desprendimiento. Junto a ellos están sus cascos, corazas, puñales, espadas y alabardas, en su mayor parte rotas y oxidadas, pero que a las malas aún pueden rendir algún servicio para alguien tan desesperado como los Pjs... (aunque el porcentaje de rotura de esas armas es de un 30% (71-00%) y su borde mellado y oxidado da un -2 al daño)

5. Personajes, personajillos y personalidades

En Sepulcro conviven malamente unos 300 presos con 60 soldados. Las relaciones entre ambas "comunidades" son, por decirlo suavemente, difíciles. Los individuos a tener más en cuenta en este micro universo son:



• **Soldados y personal auxiliar:**

Capitán Ramiro de Azagra.

Oficial responsable de la seguridad y buena marcha de la mina-penal. Don Azagra es un militar español que en 1862 llegó a México acompañando a las fuerzas de intervención del General Prim. Era un comandante de prometedora carrera, que se enamoró como un adolescente de Doña Teresa de Alama, una joven viuda de la nobleza local de Veracruz. Por ella renunció a su carrera, a su familia y a su país, negándose a embarcar cuándo las tropas españolas volvieron a casa. Su tumultuoso idilio no duró mucho más. La joven viuda se había encaprichado de un apuesto oficial español, no de un desertor cargado de autocompasión y que cada vez bebía más. Una noche, tras una violenta pelea cargada de veneno y rencor por ambas partes, la señora ordenó a los criados que expulsaran de su casa a aquél desgraciado.

La causa conservadora fue su salvación, y a ella se aferró como un naufrago se asiría a un madero que flota. Una guerra civil es un buen momento para que un militar con experiencia prospere, y don Azagra pronto llegó a capitán. Pero ya no era el mismo. Sus facultades mentales mermaban día a día, y ahora no era más que un ser rencoroso y paranoico, orgulloso hasta el delirio y partidario de una disciplina tan rígida que rozaba el sadismo. Para sus superiores fue todo un alivio poder enviarlo a pudrirse a un estercolero como Sepulcro.

Don Ramiro de Azagra ha desarrollado en el penal una disciplina muy sencilla. Hay solamente cinco castigos para todo tipo de falta. De menor a mayor son: El

agujero, los bastonazos, el fusilamiento, el aperreamiento y los clavos. Consultar el apartado **Rutina**.

Segundino Marqués.

Sargento mexicano. Es poca cosa más que un bruto con escaso seso, una mezcla bastarda de chimpancé con mongólico. Siente una especial devoción hacia el capitán don Ramiro, más propia de perros que de personas, y obedece sus órdenes al pie de la letra. Se dejaría matar por un capricho suyo.

Ramón Heredia.

El otro sargento del penal. Es un hombre alto y delgado, de cierta cultura y sensibilidad. Quizá por ello esté casi continuamente borracho.

Jean-Jacques Crousteaux.

Ingeniero de minas francés. Segundón de una familia venida a menos, para él ir a México representó la oportunidad de su vida, la posibilidad de regresar en pocos años a su Aix - Chappelle natal rico y poderoso. No obstante, aún está esperando ese golpe de fortuna.

Esteban Merino.

Secretario de la mina, y encargado de la administración y contabilidad de la misma. Es un tipo bajito, de gafas de culo de vaso y cabeza gacha. También es un tipo dispuesto a enriquecerse a toda costa. Aquellos que consigan acercarse a él (siempre con un respetuoso "don Esteban..." y tengan alguna fortuna (un diente de oro, familiares o amigos con dinero fuera de los muros, o que hayan conseguido escaquear algunas gotas de plata de los hornos de copelación) pueden sobornarle para que les asigne un puesto menos duro o les proporcione algo del exterior.





• **Presos:**

Jaguar

Jefe de los "capataces", los presos que se encargan de controlar y vigilar a los demás cautivos. Es un tipo gordo, de cabeza rapada, con el rostro marcado por la viruela y por varias cicatrices de cuchillo. Odia a todos los gringos de modo visceral, aunque no le hace ascos a algún jovencito imberbe, sobre todo si es guapo. Se considera el rey de los presos de Sepulcro... y quizá lo sea.

Pedrito "El Chachalaca"

Tipo moreno, mestizo, de sonrisa boba y risita hiriente. Es más inteligente de lo que aparenta, y la prueba de ello es que ha conseguido sobrevivir tres años en Sepulcro. Es la mascota, el chivato y en ocasiones el compañero de cama de Jaguar. A cambio de ello está extento de hacer cualquier trabajo que no sea barrer (mal) los barracones.

Zambo

Negro gigantesco, alto y corpulento, de mirada turbia y que nunca sonríe. Tiene abundantes cicatrices en la espalda, producto de los latigazos que le diera su amo

sureño antes de que le aplastara la cabeza y huyera. Es uno de los capataces de Jaguar, y su verdugo favorito cuando quiere eliminar a alguien. Ambos se llevan bastante bien porque los dos odian a los gringos. Si alguno de los Pjs tiene acento sureño, Zambo aprovechará la primera ocasión que tenga para asesinarlo más o menos discretamente.

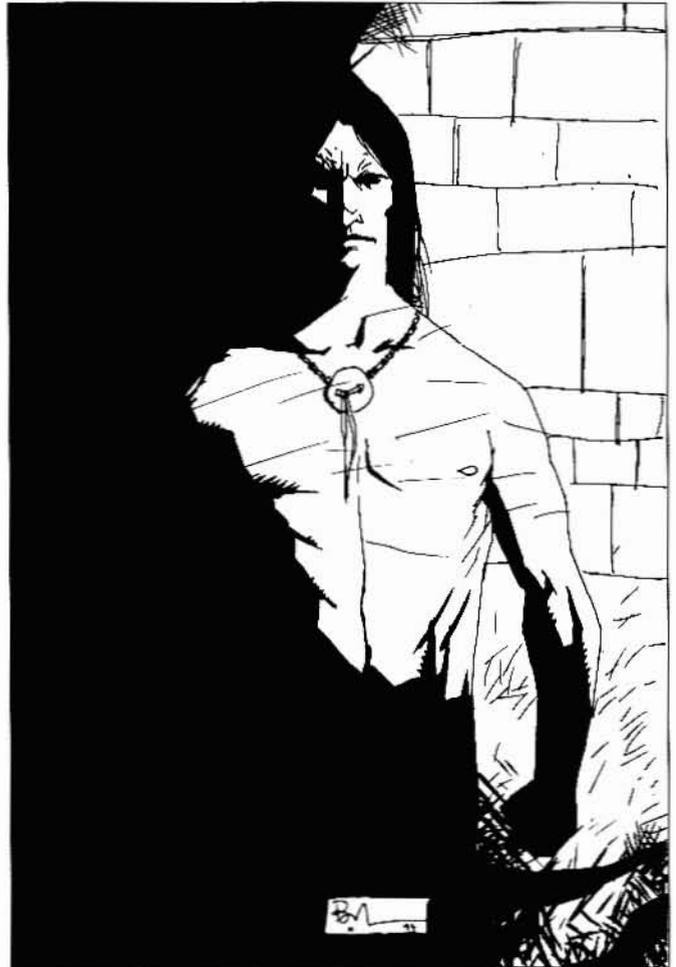
Tuzimo

Indio Chiricahua, hosco y silencioso. No le sigue el juego, ni al Jaguar, ni a nadie. Todos los intentos para amansarlo han sido en vano, y acepta los castigos y los trabajos más duros con indiferencia.

Opotón.

Cocinero Zapoteca. Tiene la lengua cortada, sin que nadie sepa su historia. Aparte de los capataces, es el único preso que no duerme encadenado, y en los barracones, sino en el edificio de la cocina.

Los presos pueden dividirse en tres bloques: presos políticos (Juaristas, en su mayor parte) delincuentes comunes (asesinos, bandidos y ladrones) e indios de todo tipo de etnias, teóricamente apresados por "insurrección contra la autoridad". Suelen hacer (dentro de lo posible) vida aparte.



6. La rutina diaria

Diana y desayuno

Los presos son obligados a levantarse entre maldiciones y bastonazos por los capataces a las 5 h. de la mañana, cuando suena la campana de latón colgada del muro de la cocina. Se les desencadena de la pared y se les empuja, como si se tratara de un rebaño, hacia el patio formado por los tres barracones. Allí se les da un cuenco de agua caliente sucia que llaman chocolate, y a continuación don Esteban (escortado por algunos guardias) asigna el trabajo del día: Cinco presos son enviados a la cocina, para ayudar a Opotón. Tres más se encargan de limpiar el penal (barriendo, limpiando las letrinas, enterrando las basuras) y otros dos son destinados al edificio principal, para limpiar el cuartel, cepillar los caballos y dar de comer a los perros. Estos diez puestos son los más codiciados (después del puesto de capataz) y en teoría se reservan para los débiles y los enfermos. En la práctica, ocupan esos puestos los que mejor y más regularmente pagan al secretario.

Diez presos más son destinados a manejar la bomba, y cuarenta (veinte en cada una) a las ruedas de los dos montacargas. Otros cincuenta presos son destinados a la fundición. El resto (unos doscientos) bajan a la mina. En caso de que algún preso esté demasiado enfermo para poder trabajar, los guardias se lo llevan al interior del edificio principal. Nunca más se le vuelve a ver (Don Azagra suele darle el tiro de gracia, o echarlo a los perros).

Hacia medio día se hace un alto de una hora para comer un bocado (normalmente, maíz o frijoles, alguna vez incluso con algún pedazo de tasajo). Luego se sigue trabajando hasta las 6 h. de la tarde, momento en el que los presos son conducidos nuevamente al patio, donde se les entrega un cuenco con algo de Atole tibio. Al cabo de cierto tiempo (cuya duración depende del humor de los guardianes) son obligados a entrar en los barracones, y encadenados a la pared, hasta el día siguiente.

El trabajo en la Fundición

Aparte de los encargados de la herrería, los presos trabajan principalmente en los hornos de copelación. Hay que cargar el mineral en el horno, donde se funde, filtrándose las impurezas y quedando la plata pura. Las copelas de la plata deben entonces levantarse y verterse en crisoles para formar los lingotes, cada uno de los cuales vale apróx. 50.000 pesos (5.000 \$), pesando cada uno cerca de kilo y medio. Los presos son registrados al salir del recinto, pero siempre es posible meterse en la boca (o en el ano) algunas gotas de plata con las que poder negociar con don Esteban.

El trabajo en la mina

Ya hemos hablado de las tareas de la bomba de aire y de los montacargas. Los que deben trabajar en la mina pro-

piamente dicha hacen cola delante de la herrería, dónde se les ata con una cadena corta por parejas, dándose a cada pareja un mazo, un hierro de picar y un par de antorchas. Con esas herramientas se arranca el mineral: el que lleva el hierro lo coloca en la roca, el del mazo golpea con él para incrustar el hierro y desprender así las rocas. Esas herramientas deben devolverse en buen estado, ya que en caso de entregarse estropeadas supondrían un castigo de veinte bastonazos para los dos cautivos. Como ya hemos dicho, el no devolverlas supone la muerte en el acto (por aperreamiento) de al menos uno de ellos. Cada cinco parejas (diez presos) se colocan al mando de un capataz. Si el secretario de la mina considera que la producción del grupo no ha sido suficiente, puede castigar al capataz con cierto número de bastonazos o con la pérdida de su estatus, por lo que los capataces son capaces de deslomar a golpes a cualquiera con tal de que la gente produzca lo necesario.

Castigos

Hay solamente cinco castigos en Sepulcro. Ellos son:

- El agujero, que es la pena más suave, y que se aplica para castigar faltas menores, como no ir lo bastante rápido en la formación, ser perezoso o protestar por alguna causa. Simplemente, el condenado es enviado a una de las galerías abandonadas de la mina y dejado allí (encadenado) por un espacio de tiempo indefinido. Ese espacio de tiempo depende del humor del capitán, y no es raro que se olvide del preso durante semanas o por completo. La permanencia en la oscuridad se convierte así en una tortura.
- Los bastonazos se aplican en caso de peleas entre presos, o ante casos de rebeldía leve (negarse a obedecer una orden indirecta de un capataz o soldado, o estropear una herramienta que se les haya sido asignada). Al condenado se le ata entonces de pies y manos a la pared exterior del cuartel, y ante toda la población penal se le dá un número determinado de bastonazos en la espalda, piernas y nalgas (entre 5 y cincuenta bastonazos). A veces el condenado muere a consecuencia de la paliza, siendo muy normal que termine con algunas costillas rotas.
- El fusilamiento se aplica en caso de intento de fuga (la famosa orden de disparar a matar) y para reprimir disturbios graves. Los heridos suelen ser rematados con un disparo en la sien.
- El aperreamiento es una vieja práctica de los conquistadores españoles, que don Azagra ha resucitado porque la encuentra divertida. Simplemente, el preso que haya realizado un delito de naturaleza grave (el asesinato de otro preso, ser descubierto mientras preparaba la fuga, insultar gravemente a un oficial) es arrojado a las perreras, donde los feroces perros del capitán literalmente lo devoran vivo.

- Los clavos son la máxima pena, y se aplican solamente en aquellos que osan agredir físicamente a alguno de los soldados. El preso recibe una soberana paliza, y medio muerto es arrastrado fuera del recinto, hasta el bosque. Allí se elige un árbol medianamente grueso y se le clava una mano al tronco, con cuatro o cinco clavos. Luego se le abandona, herido e indefenso, para que las bestias terminen con él.

Rutina de los soldados

Hay sesenta soldados de guarnición en Sepulcro, divididos en dos pelotones de 30, cada uno de ellos al mando de un sargento. Ambos pelotones se alternan diariamente en sus funciones de vigilancia, y cuando uno está de servicio, el otro descansa, teniendo permiso para ir unas horas al cercano pueblo de Fresnillo (siempre por la tarde) a tomar Pulque y hacer correr a las mozas. Una vez a la semana (casi siempre los miércoles) llega el carro de las provisiones, fuertemente escoltado por soldados de caballería, que traen comida y noticias y se llevan los lingotes de plata fabricados durante la semana. Aunque poco, la llegada semanal del carro ayuda a romper la monotonía, y es esperada con impaciencia.

7. Leyendas y aventuras en Sepulcro

El ocio entre los presos es más bien escaso, y no suele estar bien visto que hablen entre ellos. No obstante, en las horas de comida, o al acostarse para dormir (si los capataces están de humor y no imponen silencio) los presos suelen contarse su vida, los rumores del exterior y algunas leyendas sobre el penal. Los Pjs podrán enterarse de este modo de alguno de los rumores de la sección 1 (si se los perdieron), así como de algunos cotilleos más:

- Se dice que toda veta de plata está encantada por un fantasma, llamado el Espíritu de la Mina, que castiga a los que son demasiado avariciosos quemándoles los ojos con el resplandor de la plata.
- De cuando en cuando se oye a alguien rondar por las galerías abandonadas. Hay quien dice que es el espíritu de la mina, otros dicen que son las almas en pena de los esclavos muertos e insepultos que allí hay.
- Dicen que una galería del nivel 8 conduce a un lago subterráneo, y que en el fondo de sus aguas se encuentran las ruinas de un gran templo prehispano, poblado de riquezas. Otros dicen que es un palacio poblado de espíritus diabólicos.
- Hay quien jura que en cierta ocasión se encontró con un grupo de pájaros en una de las galerías, pájaros que desaparecieron sin dejar rastro. Si eso fue-

ra cierto, significaría que hay otra salida aparte de la entrada normal de la mina.

- Se rumorea que los Juaristas intentan llegar hasta la mina de Sepulcro, y que el gobierno ha dado la orden de volarla antes que permitir que caiga en sus manos (con todos los penados dentro, si fuera preciso).
- Dicen que el capitán español está cada día más loco, y que ha empezado a encontrarle el gusto a la carne humana, la carne de los condenados que ya no pueden trabajar más y que él devora en compañía de sus perros...

Cada semana que los Pjs pasen disfrutando de las comodidades de Sepulcro deberán tirar por su CON x 3. En caso de fallarla perderán 1 punto, recuperable solamente con descanso absoluto y cuidados (cosas imposibles de conseguir en el penal). De llegar a 0 puntos caerán enfermos... siendo arrastrados hasta las perreteras del español... Así que lo más fácil es que empiecen a pensar febrilmente en cómo escapar.

Sea cual sea el plan en el que piensen (y es de esperar que lleven a cabo) durante su estancia pueden sucederles una o varias de las siguientes incidencias. La elección de las mismas y su orden quedan enteramente a discreción del DJ:

- El Jaguar se fija en uno de los Pjs (a ser posible, jovencito y atractivo). Si éste no hace caso a sus insinuaciones intentará violarlo por la noche, cuando esté encadenado a la pared, con la ayuda de unos cuantos capataces, que se encargarán de sujetar a su nuevo "novio".
- Dado que los Pjs son en su mayor parte gringos, es más que probable que Jaguar y Zambo les cojan ojjeriza. Putaditas varias que ellos y los demás capataces pueden hacer son: sumergirles la cabeza en las letrinas, darles una paliza, entregarles herramientas dañadas para que sufran castigos, empujarles para que se les caiga el cuenco de comida, etc.
- El montacargas está en bastante mal estado, ya que a menudo se sobrecarga en demasía. Un mal día las poleas podrían fallar, o un cable romperse...
- Igualmente, muchas de las nuevas galerías del nivel 20 están excavadas demasiado deprisa y han sido mal apuntaladas. Los que trabajan en ellas corren el peligro de quedar atrapados por un desprendimiento.
- Si la vida está resultando muy dura para los Pjs, pueden intentar acercarse a los indígenas en busca de algo de protección. Para ello tendrán que ganarse su respeto, quizá con una pelea o con cualquier demostración de valor.

- Cuando bajan a la mina, los presos deben trabajar específicamente en la galería que se les indica, por lo que no pueden explorar la mina a su placer. No obstante, es posible que los Pjs descubran un día una vieja escalera, actualmente en desuso, que les permita alcanzar otros niveles y explorarlos. El problema será cómo escamotear su ausencia ante el quisquilloso capataz de turno.

8. El "accidente"

Sepulcro está diseñado para ser una trampa mortal, y a pesar de que tiene sus grietas, es realmente difícil huir de él. Quizá tus Pjs consigan encontrar la manera de escapar, a base de romperse los cuernos buscando el plan perfecto... o quizá no. Si han pasado como mínimo una o dos semanas y te queda claro que no van a poder huir... pues entonces (y sólo entonces) puedes hacerles jugar la siguiente parte de la aventura:

Una mañana, al designarse los trabajos, un Pj que pase una tirada de *Ver* se dará cuenta de que media docena de presos son llevados aparte por orden del mismísimo capitán Azagra, que se introduce con ellos (y con tres guardias armados), en el interior de la mina. Casi una hora después de ello se desatan las puertas del Infierno: varias cargas de dinamita, estratégicamente colocadas, hacen volar buena parte de la mina, atrapando a casi todos los presos que se hallen en su interior. De propina, el polvorín del cuartel también estalla "por casualidad" (si es que ahora llaman casualidad a una mecha de acción lenta). Los Pjs deberán tirar 3 veces por su *Agilidad* x 3 (o por *Esquivar*) para no quedar atrapados por los desprendimientos, aunque en tal caso pueden intentar ser ayudados por sus compañeros (mediante sendas tiradas por *Fuerza*). De una forma u otra, deberían poder aprovechar la confusión para huir: con tal desastre todo el mundo está demasiado aturrido para perseguirles. De hecho, esta es la opción que han tomado Tuzimo y buena parte de los indios supervivientes. Si el grupo queda atrapado por las ruinas, y algún Pj se hizo amiguete entre los presos (Tuzimo, Opotón) serán rescatados por éstos. En caso contrario, será una "vieja amiga" la que les eche un cable... (ver *Conclusión*)

Conclusión

Si de una forma u otra los Pjs consiguen escapar, la situación del grupo no es demasiado alagüeña: Vestidos apenas con harapos, con grilletes en los tobillos, desnudados y posiblemente heridos, los Pjs necesitan con urgencia comida, ropas y armas, así como un herrero que les quite sus hierros. Y todo ello, así como caballos (con suerte) sólo pueden conseguirlo en un lugar poblado, así que tarde o temprano se acercarán a Fresnillo, que es el



único núcleo de población en las cercanías. Al acercarse a la población la encontrarán como desierta, abandonada. Una tirada de *Intuición* les hará darse cuenta de que sus sentidos les engañan, de que hay gente escondida... Claro que, para entonces, quizá sea demasiado tarde. Poco a poco irán saliendo de las sombras hombres armados, silenciosos, de rostro inexpresivo. Una tirada de *Ver* o *Descubrir* permitirá identificarlos como campesinos... Y campesinos armados en el México de 1866 solamente puede significar una cosa ¡Juaristas!

Una cerilla chisporroteará, al ser frotada contra el rugoso marco de madera de una puerta. Y con su llama iluminará el rostro de una mujer de mediana estatura, vestida con botas texanas, falda amplia y chaquetilla a lo charro con sombrero recto... y con las manos enguantadas de negro. Terminado de encender su cigarro de ponche, Sarita exalará una fuerte calada, sonreirá con ironía y dirá: *Bienvenidos de nuevo, gringos.*

Recompensas

Si alguno de los Pjs ha conseguido idear un plan para escapar de Sepulcro más o menos viable recibirá 30 puntos de experiencia extras, aparte de los concedidos normalmente.



CAPITULO

TERCERO



¡Y QUE VIVA MÉXICO!

"Todo andaba mal para la "mission civilisatrice". Burlando esperanzas y expectativas, el Norte ganó la guerra civil en los Estados Unidos, y el presidente Johnson sugirió al embajador francés en Washington que no le parecería mal si el mariscal Bazainne salía de México; el ejército del general Sheridan desplegado a lo largo del Río Bravo añadía fuerza a sus palabras..."
L. B. Simpson.

"Vive l'Empereur!"
Grito de guerra de las tropas francesas.

"Cuando se dispara, no se habla"
Eli Wallach, El bueno, el feo y el malo.

INTRODUCCIÓN

Un suburbio en las afueras de Córdoba (distrito de Veracruz) 15 de Septiembre de 1866. Desde su fuga de Sepulcro los Pjs se encuentran a las órdenes de "La Chamuscada", en la actualidad Coronela del renacido ejército republicano. Una coronela para un regimiento de cincuenta hombres, armado un poco de cualquier manera y bastante más acostumbrado a las emboscadas y golpes de mano que a batallas regulares. No es que la paga sea demasiado buena... pero a estas alturas los Pjs deben haber generado suficiente inquina contra mexicanos imperialistas y franceses en general como para que ello no importe demasiado.

Políticamente las cosas van bastante bien para la causa: la noticia de que los franceses van a volverse a casa ha dado nuevas esperanzas a los partidarios de Juárez. Por su parte, los imperiales luchan por imponerse y arrancar de raíz esa esperanza. Ambos bandos saben que una victoria más, un nuevo revés para las tropas imperiales, y Maximiliano deberá regresar a Europa con el rabo entre las piernas.

Si los Pjs se escaparon de Sepulcro por sus propios medios, habrán oído el rumor de que la mina-presidio voló por los aires, ya fuera por sabotaje o por accidente. Hubo pocos supervivientes, y entre ellos no se cuenta el oficial al mando, así que hay un cerdo menos en el mundo. Es posible que los Pjs duden acerca de la versión oficial, en especial si se quedaron lo bastante en el penal para ver al español bajar personalmente a la mina con un grupo de penados. Pero de todos modos, no están las cosas para ir a investigar aquello. No con el

país convertido en un polvorín y lleno de cortagargantas de ambos bandos.

1. La encerrona

Es casi medianoche, pero la fiesta no decae en la mugrienta pulquería donde se encuentran los Pjs. Pese al mescal y pulque que hayan podido trasegar, no se encuentran allí para divertirse, sino para servir de escolta a Sarita, que tiene una entrevista con un mensajero del alto mando Juarista.

La pulquería tiene dos pisos: una planta baja donde se sirven las bebidas y un primer piso donde hay algunos cochambrosos reservados "para lo que pueda ser". Una bodega donde se guardan las bebidas y un patio trasero donde soltar la meadita y echar las papas completan el conjunto. Sarita se encuentra ya en una de las habitaciones, sentada frente un vaso de tequila, los Pjs vigilan abajo.

Hacia medianoche un tipo cubierto con un sarape negro entrará en la pulquería, vacilará en el umbral mirando nerviosamente a derecha e izquierda y finalmente se acercará hacia el grupo de gringos (los Pjs) preguntándoles en español: **¿dónde está la fiesta, compadres?** Es la contraseña. Los Pjs tienen que responder: **Su madre le espera arriba, mano.** Claro que... si pasan una tirada de *Intuición* se darán cuenta de que el tipo está muy nervioso. Quizá demasiado. Si a esto se le añade una tirada de *Ver* exitosa, podrán darse cuenta de un par de cosas más: sus manos están cuidadas, no son manos de trabajador. Y sus pies calzan botas... botas militares. Un tipo muy extraño... para ser un Juarista.



Cualquier indirecta o insinuación que se le haga al tipo hará que éste pierda definitivamente los nervios y gritando un **¡Viva Maximiliano!** desenfunde el Lafaucheux que lleva oculto bajo su sarape. Será la señal para que empiecen a entrar por las dos puertas de la pulquería un par de docenas de soldados conservadores. En caso de que el tipo pase el control de los Pjs, será Sarita el que lo descubrirá, disparando sobre él el contenido del cañón de posta de su Le Mat y gritando **¡Mierda, es una trampa!**

Los soldados sólo pueden entrar por las puertas de uno en uno o de dos en dos, así que si los Pjs se concentran en dispararles pueden conseguir contenerles un momento. Además, los aterrorizados pelaos que se estaban emborrachando alegremente sin hacer daño a nadie intentan salir, lanzándose irracionalmente contra los soldados. En medio de la confusión, será relativamente fácil para los Pjs subir las escaleras y reunirse con Sarita, que sacándose del interior de su cotona un par de cartuchos de dinamita los encenderá con el puro, arrojándoselos seguidamente al Pj con mayor porcentaje en *Lanzar*, mientras le dice: **anda, invítales a fumar.** A continuación, abrirá la ventana y lanzará su látigo, sujetándolo a una de las vigas salientes del tejado, trepando por él sin más transiciones. Si los Pjs quieren

seguirla (mientras su compañero lanza el "regalito", esperamos que bajo las narices de los tipos que ya suben por la escalera) deberán pasar una tirada de *Trepar* (con un bonus del 10% por la ayuda del látigo), aunque si además les ayuda alguien desde el tejado tendrán un bonus extra del 30%. El DJ lanzará 1d6: será el núm. de turnos en que la maniobra tardará en ser descubierta: a partir de entonces, los soldados de la calle lanzarán 1d6 disparos por turno contra la ventana (aunque se dispersarán si a alguno de los Pjs se le "cae" el otro cartucho de dinamita).

Ya en el tejado, Sarita no se estará precisamente quieta, sino que cojerá carrerilla y saltará hacia el tejado del edificio siguiente. Para imitarla, los Pjs deberán tirar por *Saltar* o por su DES x 3, lo que tengan más alto. Deberán repetir el numerito tres veces más antes de ponerse a salvo. Durante todo el trayecto, serán el blanco constante de las balas de los soldados, que intentarán cazarles desde las calles e incluso perseguirles por los tejados. Por magia del cine, ninguna de estas balas alcanzará a los Pjs (aunque procura silenciar este detalle, haciendo mucho ruido tras las pantallas, para mantener la emoción a tope)

2. El rescate

Ya a salvo, "La Chamuscada" se desahogará lanzando durante cinco minutos seguidos una serie de palabras malsonantes que harían enrojecer incluso al más curtido de los vaqueros. Finalmente, ya más calmada, comentará pensativa: **el mensajero tenía que llegar hoy, y venir inmediatamente aquí. Y el contacto era de far... ¿Qué demonios ha pasado?**

Lo que ha pasado es que el mensajero ha sido capturado, interrogado y torturado, y que finalmente ha cantado como un pajarito. Caso de que siga vivo, ahora deben estar llevándolo a toda prisa hacia el castillo de Perote, esa prisión inexpugnable conocida con el nombre de **la torre de México**, y que está situada en las afueras de Veracruz.

Puede que los Pjs caigan en ello (en especial si en algún momento el DJ les ha hablado de Perote). En caso contrario será Sarita la que finalmente llegará a esa conclusión, conclusión confirmada por un par de preguntas a una anciana maestra que vive justo delante del cuartel de Córdoba, y que sirve a la causa nacional anotando cuidadosamente las entradas y salidas de los soldados: apenas una hora después de la media noche salió un carro penitenciario escoltado por diez soldados a caballo dirección a Veracruz. Con toda seguridad, allí viaja el mensajero (y los Pjs que hayan sido capturados en la encerrona, si hubo alguno). No hay tiempo para avisar al resto de los hombres del regimiento: Sarita y los Pjs deberán intentar el rescate solos, antes de que la comitiva llegue a Perote. Una vez allí, sería absolutamente imposible ningún tipo de rescate... y Sarita debe saber cuáles eran las instrucciones de sus superiores, o qué es todo lo que ha dicho el prisionero.

Alcanzar al carro y a su escolta supondrá pasar con éxito dos tiradas de *Cabalgar*. No obstante, un asalto frontal puede ser tácticamente peligroso. Los Pjs deberían idear un plan menos épico... pero más seguro, que puede abarcar desde organizar una emboscada en algún paraje un poco angosto hasta asaltar una de las postas de cambio de caballos que hay en el camino, para esperar tranquilamente a que lleguen. En ambos casos, eso supondrá no solamente alcanzar al grupo sino adelantarlo, y eso costará pasar dos tiradas de *Cabalgar* más. Caso de que intenten tomar un atajo (cosa muy razonable, por otra parte) deberán pasar una tirada de *Orientación* para no perder un tiempo precioso.

3. La Misión

Caso de que el rescate tenga éxito (y es de suponer que así sea) Sarita y los Pjs sacarán del interior del carruaje a una piltrafa que antes fuera un hombre y un patriota. Los torturadores se han ensañado con él, y es evidente que les ha dicho todo lo que sabía. Y así se lo confesará llorando a Sarita. Las órdenes que traía para ella eran que debía dirigirse hacia Puebla y Tlaxcala, haciendo

todo el daño posible para mantener así ocupado al ejército del general Limoges, y evitar que bajara hacia el Sur para acudir en socorro de la ciudad de Oaxaca. Pues el general Porfirio Díaz, tras su espectacular fuga de Puebla, ha conseguido reunir un ejército lo bastante fuerte como para intentar la toma de Oaxaca, hecho de armas que intentará el 20 de Septiembre y que supondría la puntilla definitiva del régimen imperial. Pero ahora Limoges ya debe haber recibido la noticia, así como las órdenes de partir para reforzar la ciudad. Y tiene bajo su mando a más de 4.000 hombres.

Sarita tiene 50, y poco es lo que puede hacer. Apenas nada: solamente enviar un mensajero con las últimas novedades a sus jefes... e intentar detener la columna de Limoges, o al menos retrasar su avance el tiempo suficiente para que pueda reunirse suficiente fuerza para hacerles frente...

Sarita no hablará durante largo rato, fumando a grandes caladas uno de sus apestosos cigarros. Finalmente se arrodillará sobre la tierra y con la punta de su cuchillo trazará un tosco mapa de la zona. Su plan (si puede llamarse así) es muy sencillo: es de suponer que Limoges avanzará hacia Oaxaca por el camino más corto, y ese camino pasa por Río Blanco. Sarita se reunirá con sus hombres y avanzará al encuentro de la columna francesa, realizando acciones de hostigamiento para retrasar su avance.

Mientras tanto los Pjs deberán dirigirse hacia el valle de Tierra Blanca, a casi una jornada de camino, donde hay un pequeño arsenal del ejército francés. Los Pjs deberán robar de él todo el explosivo que se puedan llevar y transportar con cierta rapidez. El explosivo deberá ser usado para volar el puente del Río Blanco antes de que pasen por él Limoges y sus hombres. Esto obligará a los franceses a tomar un camino más largo, y dará algo más de tiempo a Díaz. Si alguno de los Pjs ha quedado herido de cierta gravedad durante la aventura de la pulquería o del asalto al carro penitenciario, se quedará junto a Sarita. La agente de Juárez piensa (con cierta razón) que este tipo de misiones es para hombres al cien por cien de sus capacidades.

4. Tierra Blanca

El viaje hasta Tierra Blanca no supondrá más penuria que una jornada de dura cabalgada bajo un sol de infierno. Las tropas de Maximiliano se han ensañado especialmente en la zona: por doquier se ven aldeas quemadas y cuerpos de ahorcados colgando de los árboles. Pero también, aquí y allá, se ven en algunos muros mensajes escritos apresuradamente con pintura, o grabados a punta de machete en los árboles: **Viva México, y Viva Juárez**. Los franceses aseguran que no están haciendo la guerra al pueblo de México, sino a su gobierno. Se equivocan.



El Arsenal es una vieja misión convertida ahora en fortín. Se encuentra en lo alto de una colina, y está defendido por cerca de un centenar de soldados de la Legión Extranjera. Cerca de la colina está la aldea de Tierra Blanca, y es bastante probable que allí se dirijan los Pjs para inspeccionar un poco el terreno. En la plaza mayor están los edificios principales de la comunidad: la iglesia, la pulquería, y una vieja mansión colonial que hace las veces de cuartel para la docena escasa de soldados mexicanos imperialistas que patrullan por la comarca.

La pulquería está regentada por una vieja india Otomí, y aunque es un local bastante mugriento el pulque es fresco, no tiene demasiadas moscas y los guisos de la vieja son realmente deliciosos. Como es habitual, la pulquería es el centro de vida social del pueblo, y si los Pjs hablan español, saben hacerse simpáticos (tirada de *Elocuencia*) y tienen buen oído para escuchar conversaciones propias y ajenas (tirada de *Escuchar*), podrán enterarse de un buen número de informaciones interesantes:

- Los aldeanos tienen la obligación de proporcionar víveres a los soldados, aún a costa de pasar ellos hambre.
- En la comarca hay pocas diversiones. Por ello, cuando los legionarios bajan a la aldea suelen emborracharse y cometer luego todo tipo de tropelías, ante la indiferencia de Ramírez, el jefe del puesto. Las muchachas bonitas (y las que no lo son tanto) hace tiempo que tienen la costumbre de esconderse al ver aparecer una casaca azul.

- En varias ocasiones una comisión de vecinos han presentado una queja formal al comandante del puesto, el Teniente Julien Lemourreau, un mestizo franco-argelino que suele reirse de ellos a carcajadas, excepto la última vez, en que agotaron su paciencia y los hizo azotar a todos. Julien tiene muy claro que los mexicanos son una raza inferior, bárbara y atrasada, indigna de la civilización que Napoleón III intenta imponerles.
- En resumidas cuentas, con la única excepción de Ramírez y sus hombres, nadie en el pueblo quiere ningún bien a los franceses, y todos estarían mucho más tranquilos si desaparecieran. Si los Pjs se identifican como Juaristas despertarán en el acto la simpatía de todos.

Mientras los Pjs están en la pulquería media docena de legionarios entrarán en el local, riendo y gritando, y pedirán tequila a gritos en un pésimo español. Mirarán con cierta curiosidad (no extenta de desconfianza) a los Pjs, pero si éstos no se muestran agresivos los dejarán en paz. Evidentemente, la llegada de los franceses cortará cualquier confianza que los del lugar pudieran hacer, y poco a poco los aldeanos se irán marchando del local. Por otra parte, una pelea con los franceses les abrirá muchas puertas en el pueblo, aunque anteriormente hubieran fallado las tiradas de *Elocuencia*.

Los Pjs también pueden encontrar un aliado en la figura del anciano sacerdote Padraic Calhoun, un irlandés que por azares del destino ha terminado al frente de esta pequeña comunidad. El gigantesco sacerdote hace ya tiempo que hubiera cargado él solo contra el fortín si tuviera cuarenta años menos y si su criada, María (hija de su anterior criada, también llamada María) no le hubiera escondido su viejo fusil. Si los Pjs le convencen de sus buenas intenciones (apenas matar unas cuantas docenas de franceses, robarles explosivos y largarse para matar más franceses) les apoyará de manera incondicional.

5. Contra la Legión Extranjera

Con la complicidad de los aldeanos o sin ella, los Pjs deberán conseguir esos explosivos... y pronto. Realizar alguna maniobra de distracción (como por ejemplo, incendiar el pueblo o asaltar el puesto de soldados) servirá solamente para alertar a los franceses, que no obstante no bajarán al pueblo. Tienen órdenes expresas de no intervención. Su misión es defender el arsenal, no la comarca. Así que los Pjs tendrán que optar por entrar dentro.

Un asalto frontal, aunque se cuente con la complicidad de los aldeanos de Tierra Blanca (poco aguerridos y mal armados), tiene muchas posibilidades de termi-

nar en desastre: los legionarios están bien entrenados y pertrechados. Podrían resistir el asalto de fuerzas muy superiores. De todos modos, podría ayudar el que uno o varios de los Pjs se introdujeran en el recinto y abrieran la puerta...

Hay tres formas para entrar más o menos discretamente en el fortín:

- Escalar los muros que rodean la antigua misión durante la noche. Posible, pero muy arriesgado. La vigilancia está bien organizada, y los centinelas saben los castigos a los que se expondrían si descuidaran su obligación...
- Disfrazarse con los uniformes de legionarios que hallan bajado al pueblo. También es posible, pero los Pjs serán descubiertos al abrirse la puerta, con suerte unos minutos más tarde. Es una guarnición de un centenar escaso de hombres, y se conocen todos.
- La tercera posibilidad es quizá la más viable de todas, pero depende de la buena voluntad del padre Calhoun (y más concretamente, de lo bien que le caigan los Pjs) el que éstos puedan realizarla. Y es que, desde tiempos de los conquistadores, hay un

pasadizo secreto que une los sótanos de la Iglesia con los de la vieja Misión (hoy fortín). Hace un centenar de años que no se usa, y de hecho la entrada está tapada con ladrillos de adobe desde hace tiempo, pero por lo que Calhoun sabe, el pasillo aún no se ha derrumbado...

Bueno, eso no es del todo cierto, el pasadizo tiene un derrumbe parcial recorridos algunos cientos de metros, pero diez minutos de trabajo pueden hacer un agujero suficientemente grande para arrastrarse hasta el otro lado de los escombros.

El pasadizo termina, como era de esperar, en otra pared de adobe. Echarla abajo (esperemos que de forma poco ruidosa) conducirá a los Pjs a la despensa de la guarnición. Desde allí pueden elegir entre avanzar discretamente hasta el polvorín, coger los explosivos y regresar por el mismo camino; optar por una línea de acción más dura y abrirse paso a tiros, quizá sorprendiendo a los franceses en sus camas (con la complicidad de la gente del pueblo o sin ella); o incluso preparar algo de matarratas, echárselo a la comida (para condimentarla) y volver al fortín al día siguiente, a ser posible unas horas después de servido el rancho.



6. Un puente sobre Río Blanco

De una forma u otra, para ir bien todo debería terminar con los Pjs galopando rumbo a Río Blanco llevando consigo un par de caballos cargaditos de dinamita.

El Río Blanco es una corriente traicionera y tumultuosa, que se agita furiosa encajonada, en buena parte de su recorrido, entre paredes de piedra casi inaccesibles. La ruta que conduce a Oaxaca lo cruza gracias a un puente de madera, bastante grande, construido hace un par de años por ingenieros franceses para facilitar las comunicaciones entre Puebla y Oaxaca. Milagrosamente no ha sido destruido todavía, en parte gracias a que se necesita cierta cantidad de explosivos para ello, y en parte debido a que está vigilado por un pelotón de doce soldados, que viven en una casita de adobe al lado del puente. Para trabajar con cierta tranquilidad, los Pjs deberán encargarse primero de los soldados. A estas alturas, ello no debería representar demasiadas dificultades.

Los Pjs deberán pasar una tirada de *Explosivos* para preparar correctamente la dinamita y las mechas, así como otra de *Descubrir, Ver o Intuición* para colocar las cargas en los puntos clave de la construcción. Para ello, deberán descolgarse con cuerdas del puente para asegurarlas en los lugares precisos (quizá una tirada de *Trepar* no estuviera fuera de lugar). Daría algo de emoción al asunto el que la vanguardia de la columna de Limoges hiciera su aparición justo en ese momento, con todo el chiringuito montado a medias. Terminar de colocar los explosivos y las mechas, colgando en el vacío sobre unas aguas turbulentas, y en mitad de un tiroteo, puede ser algo que ningún Pj (ni su jugador) olvidará fácilmente. Por cierto, un consejo... a última hora, si las mechas fallan (por una mala tirada de *Explosivos*, por ejemplo) siempre se puede hacer saltar las cargas a tiros. De nada.

Si todo sale como es debido el puente quedará hecho astillas, la columna francesa se quedará con un palmo de narices y los Pjs (posiblemente hechos polvo), se reunirán con Sarita y lo que queda de sus hombres. Los Juaristas han estado bastante ocupados: aparte de organizar diversas emboscadas, (simulando siempre ser más numerosos de lo que eran, por supuesto) han asaltado dos veces el campamento francés, dispersando en ambas ocasiones a los caballos y creando la mayor confusión posible.

Sarita mirará a los Pjs, luego a las ruinas del puente y por último a la columna francesa que se repliega. Por último gruñirá un **Bueno, no estuvo tan mal...**, antes de empezar a gritar: **¡Pero muévanse ya, gandules! ¿O quieren que les haga la camita y les traiga la cena a la cama?** Si alguno le pregunta qué demonios pasa ahora le contestará con impaciencia que esto retrasa, pero no frena en absoluto a Limoges. Simplemente, vol-

verá sobre sus pasos y cogerá el camino más largo, el que pasa por las últimas estribaciones de la Sierra Madre. Deberán pararle de nuevo en el desfiladero que escoja para pasar.

7. El Escorpión

Incluyendo a los Pjs, a Sarita le quedan ahora treinta y seis hombres aptos. Así que si algún miembro del grupo le insinúa que con tan pocos hombres no le va a poder hacer a los franceses ni cosquillas, se ganará una mirada asesina por parte de su jefa, un suspiro de resignación y la confesión de que ya lo sabe: no obstante, espera contactar en Sierra Madre con un general Juarista, que tiene un ejército de un par de cientos de hombres. Se hace llamar **Escorpión**, y si consigue contactar con él, Limoges y sus hombres nunca llegarán a Oaxaca.

Si el Pj en cuestión pasa una tirada de *Intuición*, se dará cuenta de que Sarita preferiría acostarse con un puma rabioso antes que tener el más mínimo contacto con ese general.

Si el grupo interroga a los hombres de la columna acerca del tipo en cuestión, deberán hacer una tirada de *Elocuencia* (con un bonus del 25%, que a estas alturas todos son colegas) para que alguien con ganas de chismorrear les diga que, según se dice, Escorpión y Sarita fueron hace tiempo amantes... El Escorpión ha sido durante años el jefe de un nutrido ejército de bandidos, y las continuas guerras civiles que han assolado el país le han hecho prosperar, sirviendo a uno u otro bando según su conveniencia. Es por ello que, a la mayor parte de los Juaristas de Sarita, no les hace demasiada gracia entrar en tratos con ese tipo. Son dolorosamente conscientes de que es muy capaz de entregarlos a los franceses si piensa que puede sacar provecho de ello.

Sarita dejará a sus hombres descansando en las montañas, y junto a (una vez más) los Pjs se dirigirá a un pequeño poblado zapoteca perdido en las montañas. Si los Pjs le preguntan cómo se llama les dirá Acatlán, sin más, y sin contestar otras preguntas.

Acatlán es uno de los lugares más miserables que los Pjs hayan visto jamás, y las casas de adobe están tan estropeadas que parecen a punto de derrumbarse. Aparte de algunos niños semidesnudos y un par de peñaes, las "calles" (si se puede llamar así a los espacios entre edificios) están desiertas. Sin vacilar, Sarita se dirigirá a una casa, quizá un poco más grande, quizá un poco más cuidada que las demás. Allí encontrarán una mujer muy anciana, pequeña y consumida, que está en un horno de piedra preparando unas gorditas de maíz. Sarita la saludará respetuosamente, llamándola abuela. La anciana le contestará con un español muy curioso, marcado por un acento casi musical que los Pjs no



podrán definir. Por cierto, la llamará Sara, y le hablará como si fuera su hija.

Hará sentar al grupo alrededor de su mesa, y les ofrecerá las gorditas rellenas de tomates, frijoles y huevo. Para beber, les ofrecerá un mescal casero buenísimo... y fuertísimo, que provocará un fuerte acceso de tos a todo Pj que lo cate y no pase una tirada de su CON x 2. Sarita y la Abuela, mientras tanto, se lo beberán a grandes tragos. Sarita ofrecerá a la india uno de sus apestosos cigarros de ponche, y la anciana se lo fumará con gran deleite.

Por último, la jefa de los Pjs expondrá a la "Abuela" que necesita verse con el Escorpión. La anciana india se levantará bruscamente de la mesa, como si la hubieran ofendido, y se podrá a hacer sus cosas ignorando a sus visitantes. Con la cabeza gacha, Sarita hará salir a los Pjs, y les dirá que se acomoden en un establo cercano, donde ya dejaran los caballos.

Aquella noche, Sarita afirmará que no es necesario hacer guardias. Están en lugar seguro. No obstante, revisará cuidadosamente todas sus armas antes de acostarse. Aquellos Pjs que pasen una tirada de *Ver* se darán cuenta de que esconde un cuchillo en la caña de su bota izquierda.

8. La entrevista

Poco después de medianoche el grupo será despertado bruscamente por cerca de una docena de mexicanos, armados con fusiles y machetes. Los manda un hombre de cierta edad, que saludará a Sarita con cierta familiaridad, llamándola **señora**. Sarita le sonreirá y le dará un beso en la mejilla, llamándole Pancho.

Los mexicanos los guiarán durante varias horas, internándose más y más por las montañas, atravesando en algunas ocasiones pasos tan escarpados que los caballos tendrán dificultades en atravesarlos (podría ser de rigor una tirada de *Cabargar*). Un Pj que haga una tirada de *Orientación* con éxito se dará cuenta de que están dando círculos, con el fin de desorientarlos.

Por fin, el grupo llegará a un profundo valle rocoso. Una tirada de *Conoc. Mineral* hará darse cuenta que está formado por el antiguo cráter de un pequeño volcán. Dentro hay varios edificios de adobe, algunos muros de fortificación y auténticas montañas de basura. Los Pjs acaban de llegar al cuartel general del Escorpión. Pronto serán rodeados por los hombres de éste, que exigirán al grupo que entregue sus armas. Serán inflexibles en este punto, y tendrán "los argumen-



tos" en la mano y a punto de disparar. Pero tampoco cachearán con excesivo rigor al grupo, por lo que siempre será posible esconder un revólver de pequeño calibre o un cuchillo...

Evidentemente, el Escorpión es poca cosa más que un bandido con buena fortuna. Las guerras civiles lo han engordado, como engordaron a los zopilotes, ahítos de carroña. Una serie de golpes de mano afortunados y cierta habilidad para cambiar de bando en el momento oportuno acrecentaron su fama y prestigio. Ahora, desde su refugio en las montañas, y con casi doscientos hombres a su mando, puede permitirse el lujo de atacar las columnas de suministros francesas, y literalmente nada en la abundancia. Se puede decir que la guerra es para él un buen negocio. Claro que asaltar convoyes es una cosa, y emboscar un ejército (cómo pretende Sarita) otra muy diferente...

El tal Escorpión es un hombre gordo y grasiento, de cortas barbas rizadas, mediana edad y rostro colorado. Recibirá al grupo sentado en una butaca, como si fuera un trono, rodeado de una veintena de sus hombres, todos bien despiertos pese a que es noche cerrada. Sentada a sus pies y abrazada a una de sus piernas hay una mexicana morena y de ojos negros, que mirará con curiosidad a los Pjs y con franco rencor a Sarita. No

harán falta tiradas de *Intuición* para ver cómo ésta le devuelve una mirada aún más cargada de veneno.

El Bandido saludará a Sarita con grandes exclamaciones de alegría, levantándose torpemente y abrazándola como si de un oso gris se tratara. Sarita apenas sonreirá, aunque será cortés con él. Invitará a todo el grupo a beber, haciendo traer para la ocasión algunas botellas de champagne, recién robadas a los franceses. El Escorpión beberá a morro de su botella, escupirá lo bebido y arrojará la botella al suelo, mientras maldice a **estas jodidas mariconadas francesas**. A continuación, pedirá una buena botella de tequila.

Sarita empezará a explicarle lo que quiere de él, llamándole **Pedro**. Mientras tanto la morena empezará a acariciar y a besar al gigante, a todas luces intentando distraer su atención. El Escorpión se concentrará en su botella de tequila, ignorando a ambas mujeres. Por fin levantará la mirada, sonreirá mostrando un montón de dientes podridos y lanzará un guiño de complicidad a los Pjs, preguntándoles si ya se la han tirado. Ante la estupefacción del grupo, les explicará que la conoció hace años en un burdel de Durango. **Ya entonces era una real hembra. Tenía tanta hambre de macho, que los despachaba de dos en dos y aún de tres en tres.** Pálida de rabia, Sarita empezará a insultarle, llamándole Güevón, Concha tu madre y Lepero mierda, así como mal patriota. Su acceso de ira solamente provocará un nuevo acceso de risa en el bandido, pero cuando Sarita haga un gesto para echar mano al revólver (que ya no lleva en la funda) los hombres del Escorpión reaccionarán con rapidez, apuntando con sus armas a Sarita y a los Pjs.

El Escorpión se levantará torpemente, y con un dedo bastante súcio acariciará levemente la mejilla de Sarita, que apartará bruscamente la cara. Luego chasqueará la lengua, sacudiendo la cabeza y dirá **Tst, tst, Sarita. Tendrías que haberte quedado con tu Pedrito. Te enseñé a disparar y a manejar el látigo... ¡Y me lo pagaste marchándote lejos! ¿Aún te duele que te hiciera traer de vuelta para castigarte? Veo que sí, porque aún escondes las manos. ¡Aún tuviste suerte que no hice caso a Pepita, que quería que te cortara las tetas! Pero pensé que eran tan bonitas que sería una lástima...**

El Escorpión lanzará una carcajada, coreado por la morena (Pepita) y los hombres del bandido, que no por ello dejarán de apuntar al grupo. Sarita apretará los puños hasta que los nudillos se le pongan blancos, y respecto a los Pjs... poca cosa es lo que pueden hacer, excepto tragar saliva, o quizá sudar. Un discursito patriótico (Tirada de *Español* + *Elocuencia*) podría estar bien, pero quizá un poco fuera de lugar, dadas las circunstancias...

9. La Apuesta

Por fin, el Escorpión se pondrá medianamente serio y dirá: **Bueno Sarita, ya has hablado y no me has convencido ¿y ahora qué hacemos? ¿Jugamos a los gallos?**

Estas palabras iluminarán el semblante de Sarita, que contestará rápidamente: **Está bien, Pedrito ¿aceptas una apuesta? Si uno de los míos te gana a un pulso, me ayudas a dar por el culo a los franceses. Si ganas tu... me tendrás.**

Pepita se lanzará en el acto a los brazos del Escorpión, diciéndole con voz chillona que no haga caso de lo que dice esa concha. El bandido la apartará de un manotazo, beberá un trago de tequila y se pasará la lengua por los labios, sin dejar de mirar a Sarita, que tranquilamente le aguantará la mirada. Finalmente señalará al Pj de CON más baja (que no tiene por qué ser necesariamente el menos fuerte) y dirá: **Trato hecho, Sarita ¡Pero será con éste!**

Los hombres del Escorpión traerá una mesa de madera y un par de bancos. Los dos adversarios se colocarán frente a frente, se cogerán las manos y se las atarán con una tira de cuero, para que ninguno de los dos se escape. A continuación traerán con bastantes precauciones dos cuencos de barro, en cada uno de los cuales hay un escorpión. Dejarán los cuencos a cada extremo de la mesa, de manera que aquél que pierda sea picado irremediablemente por el bicho de su lado. Con una amplia sonrisa, el bandido le explicará al Pj **¡ahora ya sabes por qué me llaman el Escorpión!**

Para simular el pulso ambos contendientes deberán hacer una tirada de FUE x 3. Aquél que saque la diferencia mayor gana. El que gane tres veces seguidas (o saque un crítico) vence el pulso. El DJ hará bien describiendo la escena dramáticamente, explicando como los brazos se inclinan a cada tirada, las gotas de sudor y las muecas de los contendientes.

Si gana el Pj, el Escorpión enmudecerá, mirándose estupidamente la picadura y palideciendo intensamente. Seguidamente romperá a llorar como un niño. Sus hombres lo mirarán con desprecio, y lo abandonarán, siguiendo a Sarita al encuentro contra los franceses. Por cierto, la jefa se colgará a la primera ocasión que tenga del brazo del Pj en cuestión, le dirá **¡Muchas gracias!** y le dará (¡Ella a él!) el mayor beso de tornillo que nunca le hayan dado al Pj en cuestión.

En caso de que el Escorpión gane, el idem picará al Pj. Este deberá tirar por su CON x 1. Caso de fallar se le deberán administrar en el acto unos *Primeros auxilios* con éxito (hacer torniquete, extraer veneno chupándolo, cauterizar herida con pólvora, etc) para evitar que muera entre grandes dolores en 1d3 horas. De no morir, el Pj quedará muy débil durante varios días, precisando guardar cama y atención médica regular.

El Escorpión se dará una palmada en la rodilla, soltando una risotada y diciendo **¡Ven a mí, cariñito!** Para su sorpresa, Sarita se pondrá ante él en la mesa, cogiéndole la mano cómo para un nuevo pulso y diciendo suavemente: **Ahora yo, corazón...**

El bandido fruncirá el ceño, primero con enojo y luego con sorpresa. Y es que, si un Pj mira disimuladamente debajo de la mesa, verá como Sarita se ha sacado el cuchillo de la bota, y lo ha colocado en la entrepierna del bandido. Entre dientes, Sarita continuará: **si tus bichos me pican te corto los huevos, y si te pican a tí, mueres. Pase lo que pase pierdes. Y eso quiere decir que gano yo.** Tras unos instantes de tensión, el Escorpión se derrumbará de la misma manera que en el caso anterior, provocando idénticos resultados (desprecio de sus hombres y deserción en masa, siguiendo a Sarita. Esta se levantará lentamente de la mesa, se encará a Pepita, que la mira confusa, sin saber qué hacer, y la tumbará de un potente derechazo, mientras masculla entre dientes algo así cómo: **¡Mala puta!** Luego se interesará por la salud del Pj herido.

Conclusión

El DJ puede representar la batalla en el desfiladero contra los franceses o no (incluso, si quiere, puede aplicar las reglas de la pág. 55). A pesar de los refuerzos, es difícil que los Juaristas aniquilen a los franceses. pero pueden hacerles sufrir suficientes bajas o, como mínimo, retrasar su marcha lo suficiente como para que Porfirio Díaz gane las batallas de Miahuatlán (en la que organizó el cerco) y la de la Carbonera (en la que destruyó la columna de socorro). Oaxaca caerá antes de fin de año, y a mediados de Marzo de 1867 los últimos franceses abandonarán suelo mexicano. la suerte del régimen está echada. El general Porfirio Díaz marchará sobre Puebla, Sarita y sus hombres recibirán la orden de dirigirse hacia la plaza fuerte de Querétaro... Pero eso, es otra historia.



CAPTULO

CUARTO



PLATA DE SANGRE

"El país estaba desquiciado; la guerra había, entre grandes charcos de sangre, amontonado escombros y miserias por todas partes; todo había venido por tierra. El pueblo estaba dispersado entre el ejército (usado como carne de cañón) y en la guerrilla, la regresión a la vida de la horda salvaje".

Justo Sierra.

"Rebeldes del Sur, es mejor morir de pie que vivir de rodillas".

Anónimo.

"¿Crees que no puedo eliminar a ese par de tipos de mi espalda?"

Kevin Costner, Silverado.

INTRODUCCIÓN

C iudad de México, 15 de Julio de 1867. Los Pjs y Sarita se encuentran sentados en la desvencijada mesa de la terraza de un café (sí, sí, al estilo europeo, no una pulquería) de la Avenida de la Constitución, dando cuenta de un par de botellas de Coñac auténtico y de media caja de puros habanos que los conservadores han dejado tras de sí. Entre grandes muestras de alegría popular, el desvencijado carruaje negro de Juárez ha entrado por fin en la capital de la república, capital tomada por el general Porfirio Díaz veinticuatro días antes, y que el mestizo ha decorado para la ocasión pagando 20.000 pesos salidos de su propio bolsillo. El grupo comentará (si alguien se ha fijado en ello) que el indio Juárez no parece agradecerse mucho: no ha sonreído durante toda la ceremonia. Sarita, con cierta perspectiva política, les explicará que es evidente: acabada la guerra, Díaz es ahora uno de los hombres de más prestigio de la república, y Juárez teme que se convierta en un rival político, teniendo en cuenta, además, que ha prometido convocar unas elecciones legales y libres en breve.

Apurando su parte del coñac, se levantará, diciendo que la guerra ha terminado, y que hay mucho por hacer. Deseará suerte a los Pjs, por lo que es fácil que el grupo se dé cuenta que acaba de ser licenciado del ejército juarista. Y fumando su puro, las manos en los bolsillos, Sarita desaparecerá entre la multitud que festeja la victoria... y saldrá de la vida de los Pjs, quizá para siempre.

Por cierto, si alguno de los Pjs le recuerda a Sarita que la causa Juarista les debe dinero... su ex-jefa procu-

rará cambiar de tema, y si no tiene más remedio se excusará diciendo que, de momento, el gobierno de la república anda algo escaso de fondos... Si alguno de los Pjs quiere vender sus servicios cómo asesor militar, oficial o soldado limpia-letrinas, Sarita le dirá tristemente que Juárez piensa reducir en un tercio el ejército de México...

1. ¡Viva Juárez y viva México!

Posiblemente esas noticias dejarán a los Pjs de un humor de perros, tanto más cuanto sus economías no deben estar precisamente demasiado boyantes. Por suerte, no tienen que preocuparse de alojamiento: el ejército de Juárez ha requisado las mansiones de los conservadores más destacados, y ha acuartelado en ellas a sus tropas. Hasta que no se les haga entregar las armas y dispersarse, los Pjs tienen techo y comida (de rancho) gratis.

Por otro lado, hoy es fiesta grande en la ciudad, todo el mundo ríe, baila y bebe en calles y plazas, y los Pjs (o algunos de ellos) pueden terminar pensando que las penas, con tequila, son menos. Tanto más cuando es difícil que nadie se atreva a cobrarles algo a unos "héroes de la patria" como son los Pjs...

Lo que ya es algo más fácil es que los Pjs se separen en pequeños grupos, momento ideal para que el DJ les hiciera vivir alguna de las siguientes "incidencias". Sería interesante que no se repitieran:

- Una mujer bastante atractiva se colgará del brazo del Pj que parezca estar más borracho e intentará

llevarlo aparte, a un lugar tranquilo donde poder pasar un ratito juntos y a solas. La muy concha es en realidad un gancho para atraer incautos, y en el callejón esperan un par de tipos fornidos para darle una paliza al tonto de turno y robarle lo que lleve... Si el tonto se resiste, no tendrán inconveniente en darle un par de cuchilladas de propina.

- Un zambo gigantesco (y totalmente borracho) agarrará al Pj más cercano por la camisa diciéndole furioso: **¿por qué me has llamado perro, gringo de mierda?** Tras ellos, un grupito de mexicanos se está destemillando de risa (ya que son ellos los que han engañado al negro borracho). El Pj deberá arreglar sus problemas a golpe de gatillo, de puño... o pasando una tirada de *Labia* o de *Elocuencia*.
- En una pulquería se ofrecen a pagar 500 pesos al que sea capaz de tumbar bebiendo a Panchito, un retrasado mental de casi 2 m. que se encarga de limpiar las mesas y sacar por la ventana a los borrachos, alborotadores y morosos. Si alguno de los Pjs se anima a desafiarle, las apuestas estarán 3 a 1 contra él. Pedrito tiene una *Tolerancia* de 95% (Consultar las reglas de alcohol de la pág. 13 de **El Oro de la Unión**) Cuando uno de los participantes se emborrache, se derrumbará inconsciente, y la competición habrá terminado. Por cierto, caso de perder, el Pj tendrá que abonar lo consumido... por él y por Panchito.
- En cualquier momento, un Pj puede empujar a un charro especialmente irascible, que se gire golpeando al que tenga más cerca... ¡y organizando UNA BUENA PELEA! Si alguno de los Pjs tiene ganas de darle gusto a los nudillos, es su oportunidad...
- Un Pj más o menos atractivo y ágil con los pies puede ponerse a bailar en cualquier momento con esa chica descalza y provocativa que te derrite con la mirada y que está improvisando ese baile tan sensual encima de la mesa... el tierno idilio terminará cuando llegue el celoso de su marido.
- Dos tipos borrachos están discutiendo. En un momento determinado uno de ellos sacará su revólver y le pegará un tiro a bocajarro al otro. Ante la sorpresa de todos, dirá que ese tipo era un mal nacido y un cabrón, ya que le dijo que él no tenía huevos de pegarse un tiro. A continuación... ¡se volará la tapa de los sesos! Si a alguno de los Pjs se le escapa un comentario tipo **ese tío era idiota** o **¡vaya primo, mira que matarse por una chorrada así!** los mexicanos que estén a su alrededor lo mirarán con franca hostilidad, diciéndole **ese tío lo que era era un mexicano con un par de huevos, gringo...** antes de sacar sus armas e intentar balear al pobre Pj.

2. Fantasmas

Cuando los Pjs empiecen a estar hartos de fiestecita, un andrajoso pelao chocará bruscamente con uno de ellos, haciéndole caer al suelo si no pasa una tirada de CON x 3. Mascullará una excusa e intentará seguir su camino. El motivo de su precipitación es evidente: lo siguen varios tipos bastante recios y con cara de pocos amigos. Si alguno de los Pjs pasa una tirada de *Escuchar* se dará cuenta de que el tipo ha hablado **con acento francés**. Si alguno pasa una tirada de *Ver* distinguirá, detrás de los matones, a un tipo que parece darles órdenes y al que de fijarse un poco más identificarán como a don Esteban Merino, ese tipo bajito y de gafas de culo de vaso al que había que mendigar un puesto de favor en el nido de ratas que era Sepulcro. Ha cambiado su uniforme de soldado conservador por un elegante traje de señorito occidental (bombín incluido), pero por lo demás sigue teniendo la misma cara de mal nacido. De fijarse un poco más en el lepero se darán cuenta que no es otro que Jean-Jacques Crosteaux, el ingeniero francés que dirigía la explotación de Sepulcro. Si los Pjs no pasan ninguna de las dos tiradas, el DJ tirará por la *Intuición* de alguno de ellos (detrás de las tablas) dándole suficientes bonus para que pase la tirada, identifique a perseguidor y perseguido y se anime a ir tras ellos.

En caso de enfrentamiento directo, Merino escurrirá el bulto, perdiéndose entre la multitud que invade las calles y dejando que sus matones se entiendan (revólver y cuchillo en mano) con los Pjs. Respecto a Crosteaux, caerá jadeando a un rincón, sin fuerzas para moverse más.

Si los Pjs pasan de todos los matones y Merino alcanzarán a Crosteaux en un callejón cercano, le darán patadas en todo el cuerpo, le romperán algunas costillas, le harán hablar lo que sepa sobre la plata y finalmente le pegarán un tiro en la cabeza. Y si a pesar de todo los Pjs siguen pasando de todo... el parchís a seis sigue siendo toda una opción.

3. La plata de Sepulcro

Jean tiene las ropas sucias y harapientas, su aliento apesta a alcohol y hace bastante tiempo que no se ha dado un baño. Además, su encuentro con los matones de Merino le ha supuesto una cuchillada de muy mal aspecto en el costado, de la que se resiente bastante. No reconocerá a los Pjs, pero les suplicará que lo ayuden, afirmando que, si lo hacen, los hará ricos. Una tirada de *Primeros Auxilios* o *Medicina* revelará que es poco lo que pueden hacer por él. Se está muriendo lentamente y delira. Si alguno de los Pjs le da un poco de cuerda (no es necesario tirar por *Elocuencia*) y tiene la paciencia de estar con él toda la noche, Jean le contará más o menos toda su vida, en especial el tiempo vivido en Sepulcro, dónde hace años era ingeniero de la mi-



na/penal. En complicidad con el capitán de los guardas y con el secretario encargado de la administración, empezaron a apartar unos pocos lingotes de plata de cada conducta, lingotes que el secretario se preocupaba en no anotar. Así consiguieron acumular cincuenta y dos lingotes (12.600.000 pesos, más de un cuarto de millón de dólares!) que guardaban en un ramal abandonado de la mina. Cuando la situación política empezó a empeorar para Maximiliano, el capitán y él decidieron huir con la plata. Hicieron que varios penados cargaran los lingotes en una carreta, asesinandolos después junto a los soldados que los custodiaban. Cubrieron su fuga volando la mina, huyendo por una salida de la galería 3 que solamente él conocía. Llevaban la plata en un carromato tirado por un par de mulas, y pretendían cruzar la región llamada **Mal País** hasta la ciudad de León, en la frontera del Guajanato. Durante el viaje a Jean se le hizo evidente que El Español pretendía eliminarlo para quedarse él solo con todo el botín. Así que en un descuido le cortó un tendón a una de las mulas, huyendo a lomos de la otra. Pero el Español alcanzó a tirotearle, dejándolo malherido. La mula lo llevó hasta donde había agua, a una misión donde unos religiosos lo cuidaron. Cuando pudo ponerse en pie se fue, ansioso para volver a por la plata, pues sabía que el Español no habría podido cargar con ella. Pero las circunstancias

políticas le impidieron acercarse de nuevo a la zona. Además, la mala vida le hizo enfermar, y se aficionó a beber bastante. Para colmo de males, en Ciudad de México se tropezó con Esteban Merino, uno de sus antiguos "socios" (al que dejó en la estacada cuando lo de la mina) que desde entonces le anda tras la pista, para obligarle a decir dónde escondió la plata. La verdad es que, con el tiempo, el tesoro ha dejado de interesarle. Es más, ha llegado a convencerse de que esa plata está maldita, y que solamente traerá el infortunio y la miseria a quien la toque...

No dirá más, y callará durante un largo rato. Si el Pj le interroga sobre dónde está exactamente la plata, dirá, apenas con un susurro: **quedó al lado del poblado en la piedra.**

Jean Jacques Crosteaux, el ingeniero que vino a México en busca de oportunidades y fortuna, morirá al amanecer.

4. La Sanguijuela

Los Pjs tienen dos problemas inmediatos: el primero deshacerse del cadáver (que es de suponer que habrán llevado a la casa donde se alojan) y el segundo

desprenderse de Merino, que los ha hecho seguir discretamente al sospechar (con razón) que el francés les dirá todo lo que sabe antes de morir. Así que mantendrá siempre a algún lepero vigilando a los Pjs, con la esperanza de que lo terminen conduciendo hasta la plata. Caso de que alguno de los Pjs detecte la vigilancia (con *Ver* o *Intuición*) y consiga capturar vivo al sicario, una simple tiradita de *Tortura* (o en su defecto, un par de tortas) hará que el tipo cante todo lo que sabe: que está al servicio de don Esteban, un funcionario de la recién restaurada administración Juarista que se ha rodeado de un pequeño ejército de matones a los que paga bien.

Los Pjs pueden hacer varias cosas: intentar dar esquinazo a Merino, lanzándolo tras una pista falsa, aliarse (o simular hacerlo) con él, o ir a hacerle una visitita "en recuerdo de los viejos tiempos" y clavarle unos cuantos plomos en el cuerpo. Una solución más sutil sería simplemente denunciarlo a las autoridades. Por el simple hecho de haber estado en la causa conservadora ya es un traidor, y la amnistía general no será firmada hasta 1870... fecha en la que habrán sido fusilados ya muchos de los partidarios de Maximiliano. Precisamente eso es lo que más teme Merino, así que si los Pjs intentan chantajearle o los reconoce, no dudará en eliminarlos rápidamente.

En caso de que, por algún motivo, Pjs y Merino lleguen a un acuerdo, el funcionario costeará de su bolsillo los gastos de la expedición hasta Mal País, pero se hará acompañar de media docena de sicarios con la intención de eliminar a los Pjs nada más lleguen a ese famoso **poblado en la piedra**.

Si los Pjs no se dan cuenta de la vigilancia a la que son sometidos, Merino y su media docena de hombres los seguirán desde lejos, con la esperanza de que lo lleven hasta la plata. De un modo u otro, tarde o temprano los Pjs tendrán que enfrentarse a la amenaza del ex secretario de la mina.

Caso de que los Pjs hagan hablar (por las buenas o por las malas) a Esteban Merino, lo que sabe es francamente poco: confirmará que, junto a Jean Crosteaux y al Capitán Azagra, consiguió escamotear al gobierno más de cincuenta lingotes de plata, y que sus socios lo dejaron en la estacada, huyendo de la mina con el botín. Pero, que él sepa, la plata nunca salió de Mal País. Debe estar allí, en alguna parte.

5. Mal País

Desde ciudad de México, los Pjs deberán dirigirse hasta San Luis, donde se encontraba la mina de Sepulcro, para desde allí rehacer la ruta que emprendieron, hace más o menos un año, el ingeniero y el capitán español. Sepulcro está totalmente abandonado. Las explosiones

que provocaron los dos "socios" para cubrir su huida, y el saqueo que sufrió más tarde por parte de las tropas juaristas, lo han arruinado totalmente. Los edificios están en su mayoría quemados, y las herramientas y maquinaria robadas o rotas. ¡Si el gobierno de México quiere volver a poner la mina en funcionamiento, deberá gastar buena parte de la plata que extrajo antes!

Si el grupo quiere bajar a la mina para explorar la tercera galería, encontrarán los cadáveres (ya descarnados) de los seis presos que cargaron la plata robada, así como los de los tres guardias que los custodiaban, y que según la narración del francés fueron asesinados por él y por Azagra. El ramal termina, algunas decenas de metros más allá, en una salida, disimulada por unas peñas y matorrales. La "puerta trasera" por la que huyeron ambos con el botín.

Partiendo de allí, y trazando con la ayuda de un mapa (compraron un mapa, ¿no?) la ruta más rápida con destino a la ciudad León, el grupo deberá internarse por el **Mal País**, en busca de los restos del carro de la plata, o en su defecto de ese misterioso **poblado en la piedra** del que Jean hablara antes de morir. Para trazar la ruta a seguir podría ser interesante una tirada de *Orientación*, aunque si alguno de los Pjs no es demasiado ducho en la materia el DJ puede obviarlo (inada más tonto que un grupo de rudos pistoleros muriéndose de sed perdidos en un desierto de México! ¿no?)

La región llamada **Mal País** es un gigantesco valle de origen volcánico, con escasa agua y aún menos vegetación. Un auténtico desierto rocoso, donde la imaginación popular afirma que residen fantasmas y aparecidos... Nada que tenga por qué inquietar a los Pjs... ¿No?

Y sin embargo... Sin embargo por la noche, cuando los Pjs monten guardia, aquellos que pasen una tirada de *Escuchar* creerán oír un lamento ahogado, como de lloros o gemidos de mujer. No tienen por qué saber nada de la leyenda de **la Llorona**, el espíritu de la diosa madre azteca que llora por sus hijos muertos por los blancos, ni tienen por qué saber que es mejor que no se alejen del campamento siguiendo ese sonido, ni aunque vean una figura blanca, como de mujer, que huye de ellos. No tienen por qué saber, a no ser que hayan tenido curiosidad y en el pasado algún mexicano se lo hubiera explicado, que los blancos que se alejan de noche de los campamentos siguiendo a La Llorona son atacados por fieras salvajes, y que sus compañeros suelen encontrárselos devorados al amanecer...

6. El poblado en la piedra

A los dos días de viaje los Pjs que pasen una tirada de *Ver* divisarán, a lo lejos, los restos de una carreta de madera y los huesos de una mula, roídos por los zopilotes y blanqueados al sol. Cerca se alza una masa rocosa

sa en cuyo centro hay una gran hendidura. Si se fijan bien, verán que hay paredes de adobe en ella. Ese es el famoso **poblado en la piedra** del que hablara el francés.

No hay ni rastro de la plata, pero si un Pj pasa una tirada de *Intuición* o de *Maña* se dará cuenta de que alguien hizo con maderas de la carreta una especie de carretilla, posiblemente para transportar algo pesado. Teniendo en cuenta que según el relato del francés el capitán español se quedó junto a la plata, seguramente debió llevarse los lingotes al poblado para esconderlos allí. Nadie más ha vuelto a pasar por la zona, ya que si no posiblemente hubieran aprovechado la madera de la carreta para encender fuego, ya que la leña es escasa en la región, y las noches son frías.

El "poblado" es poca cosa más que unas cuevas naturales que se han intentado hacer un poco más habitables añadiéndoles algunas paredes de adobe. Para alegría de los Pjs, hay una especie de aljibe natural, dónde se acumula algo de agua de lluvia. La poca que hay tiene un regusto salobre, pero parece buena al fin y al cabo.

Todo parece abandonado desde hace años. No obstante, si los Pjs husmean un poco y pasan unas tiradas de *Descubrir* pueden encontrar unos papeles manuscritos, que les harán saber que el lugar era una antigua leprosería. Al parecer, los enfermos fueron abandonados allí a su suerte, y terminaron muriendo hace años.

En un rincón hay una serie de tumbas, diez en total. Han sido profanadas recientemente, y los restos humanos que contenían están tirados aquí y allá. Como si alguien hubiera estando buscando algo oculto... y con desesperación.

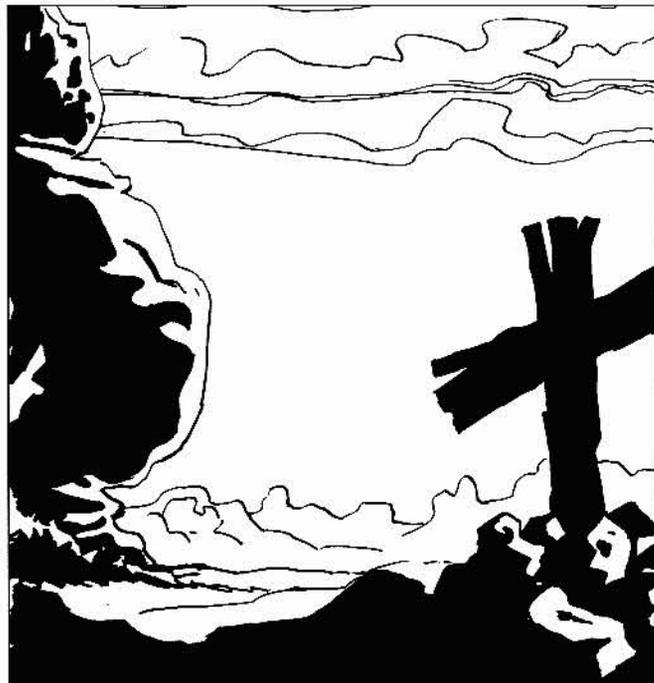
Hay algunas toscas cruces de madera, tiradas aquí y allá. Por cierto... ¡no hay ni rastro de la plata! Un examen detallado de las tumbas (quizá con una tirada de *Con. Mineral* o de *Descubrir*) hará que los Pjs se fijen en que todas fueron cavadas por la misma época... hace más o menos un año.

Un registro algo más intenso (acompañado quizá de otra tirada de *Descubrir*) hará que los Pjs se encuentren un pedazo de madera, posiblemente los restos de una puerta o contraventana, que alguien ha usado como lápida para escribir a punta de machete lo siguiente:

R.I.P.

*Descansen en paz estos hombres, hermanos en la enfermedad, hermanos en la misericordia divina.
Padre Luis, misionero de San Antonio, 18 de Marzo de 1866*

Resumiendo: Hace algo menos de un año Azagra, el capitán español, fue abandonado en las cercanías con



cincuenta y dos lingotes de plata. El único sitio dónde podía esconderlos era en las ruinas de la leprosería, dónde los Pjs no han encontrado plata, pero si unas tumbas de una antigüedad más o menos similar. Conociendo mínimamente al Español, es difícil que fuera él el que se entretuviera enterrando los cuerpos, y mucho menos enterrándolos cristianamente. De hecho, si hacen algo de memoria solamente hay alguien supuestamente cristiano en esta historia: los misioneros que cuidaron a Jean cuando éste estaba herido por los disparos de Español... Quizá ese "Padre Anselmo" hizo algo más aparte de dar cristiana sepultura a los muertos...

Por cierto, puede ser un buen momento para que Esteban Merino y los suyos (si los Pjs no los han eliminado antes) se decidan a actuar...

7. La Misión de San Antonio

La misión se encuentra a unas horas de marcha a caballo, ya casi en las fronteras del valle de Mal País. Es fácil distinguirla en la lejanía porque es la única mancha de verdor que tiene el paisaje. Eso se debe a un pequeño manantial de agua, excavado por los misioneros, con la ayuda de Dios y de sus propias manos. Alrededor de la misión se ha fundado una pequeña aldea, en la que viven varias docenas de indios zapotecas y mestizos, que cultivan las tierras circundantes, más o menos fértiles gracias al agua.

Al acercarse, los Pjs se darán cuenta de que la misión ha sufrido un asalto. Aún hay restos de fuego ennegreciendo sus muros. Los del lugar los mirarán con abierta hostilidad, aunque no harán ningún gesto amenazador: sus únicas armas son unos pocos machetes y azadones, insuficientes contra la abundante artillería de los

Pjs. En la pequeña pulquería de la plaza, o en cualquier lugar donde se les pregunte, los aldeanos dirán a los Pjs lo que éstos quieren saber:

"En efecto, hace más o menos un año vivían aquí dos misioneros, el padre Luis y el padre Anselmo. Ambos levantaron la misión, excavaron el pozo y enseñaron a las familias dispersas cómo cultivar mejor la tierra. También nos enseñaban la fe verdadera. Un día llegó un hombre herido, y el Padre Luis lo cuidó. Estuvo a su lado día y noche, y muchas veces el hombre herido hablaba en sueños. Cuando el hombre se fue, el misionero reunió a varios hombres, y se internó en el Mal País. Encontró la leprosería, dio cristiana sepultura a los cadáveres que allí encontró y volvió con muchos lingotes de plata. Entonces los dos padres se pelearon. Padre Anselmo dijo que era dinero del Diablo, y que había que purificarlo, mientras que Padre Luis pretendía usarlo para traer la prosperidad a la aldea. La discusión duró toda la noche. Al amanecer, Padre Luis cargó sus cosas en una mula y se fue. Nunca volvimos a verle.

Con la plata, el Padre Anselmo hizo forjar la imagen de una Virgen, de una Virgencita de plata. Nos dijo que así purificaba el metal maldito de los hom-



bres, y nosotros le creímos, porque nuestra fe en él era grande. También nos dijo que sería una Virgen muy milagrosa, y que traería la felicidad y la prosperidad. Se engañó.

Lo único que trajo al pueblo fueron unos hombres de armas, guiados por un tipo al que llamaban El Español. El hombre dijo que había estado en la leprosería, y que había visto las tumbas, y que por los rastros de huellas no había estado nadie más en ese tiempo: solamente él cuando dejó la plata y el que enterró los cadáveres. El padre Anselmo le enseñó la virgencita, pero al forastero no le gustó. Allí mismo mató al buen Padre Anselmo, y sus hombres quemaron la misión, y saquearon lo que quisieron, que no fue mucho, porque somos pobres. Luego se fueron llevándose la virgencita de plata. Y mejor que se la llevaran, porque solamente nos ha traído desgracia."

Los Pjs no tienen por qué creerse la narración de los aldeanos, pero por mucho que rebusquen por San Antonio no encontrarán ni un gramo de plata. Tarde o temprano tendrán que partir, tan pobres o más que antes.

8. La maldición de la Virgen de la plata

Deja que tus Pjs se sientan frustrados. Deja que se alejen pensando que la aventura termina así. Deja que hagan planes, en cualquier pulquería que encuentren de paso, ante unos vasos de tequila o un plato de frijoles... Y entonces haz que entren en el local tres o cuatro mexicanos, indudablemente bandidos, que pidan unos vasos de pulque y pregunten precisamente por la aldea y misión de San Antonio.

Los recién llegados se sentarán aparte y se pondrán a cuchichear entre ellos. Si alguno de los Pjs aguza la oreja para oír lo que dicen, o bien consigue ganarse su confianza a base de labia, simpatía y alcohol, descubrirá que se trata unos exploradores enviados como avanzadilla por un tal Pedro, jefe de una banda de un par de docenas de bandidos. Hace unos días atraparon y torturaron a un misionero vagabundo, que antes de morir les habló de que en esa misión había una fortuna en lingotes de plata. El tal Pedro ha jurado arrasarlo la misión y los alrededores si no encuentra esa plata. (Esto último puedes hacer que lo digan en voz alta, dando risotadas, sin tiradas de *Escuchar* ni mandangas varias)

Los Pjs pueden, por supuesto, permanecer sentaditos sin meterse en líos. De hecho, sería lo más sensato. Porque el jefe de los bandidos no es otro que Pedro, el Escorpión, el "amigo" de Sarita que los Pjs conocieran en el módulo anterior. Parece ser que ha sobrevivido a la picadura del idem (seguramente el pobre bicho mo-

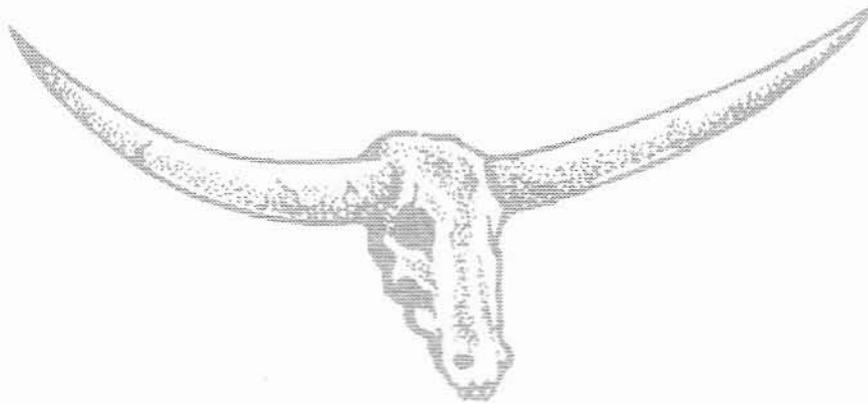
ría envenenado). El Escorpión se la tiene jurada al grupo, y aunque ya no tiene un par de centenares de hombres a su mando, dos docenas son dos docenas. Sería de idiotas que los Pjs se jugaran el pellejo en algo que ni les va ni les viene, solamente para salvar a unos cuantos mestizos piojosos... ¿verdad?

Deja que a los Pjs les remuerda la conciencia un poquito. Con un poco de suerte, y si son de buena pasta, uno a uno irán mascullando eso tan sobado de **¡oh, mierda!** Quizá aún consigan adelantarse (forzando los caballos y tomando atajos) al grupo de bandidos. Quizá consigan alertar a los de la aldea y organizar una defensa. Quizá consigan tender una emboscada a los bandidos (que por lo demás avanzan sin precauciones). Quizá sean demasiados quizá... o quizá no.

Conclusión

Para bien o para mal, todo termina aquí. Si los Pjs se comportan como unos tontos románticos y consiguen salvar a San Antonio... pues contarán con su agradecimiento, pero nada más. Así que seguirán tan pobres como antes, y quizá decidan que México ya les ha dado suficientes quebraderos de cabeza. Después de varios años de aventuras, es posible que añoren volver de nuevo a casa, al Norte.

Repartir experiencia normalmente. Si alguno de los Pjs se ha distinguido especialmente resolviendo el acertijo de la pista de la plata, el DJ puede premiarle con 30 puntos más... ¡y se los habrá ganado!





CAPITULO QUINTO



RANCHEADORES

Gobierna en nombre de la paz, pero su gobierno es la guerra continua, primero contra curas y conservadores, luego contra los franceses, los caudillos militares, y por fin contra los indios que se niegan a ser liberales. A los indios del Chalmó les viste de uniforme y los envía a luchar a Yucatán, y "los pacificados en cada guerra son pacificadores en la siguiente, rebeldes vencidos y forzados a matar rebeldes".

Pedro Ceinos.

"Mátales en caliente".

Porfirio Díaz.

"No tengo oro ni plata, solamente plomo..."

John Wayne, Chisum.

INTRODUCCIÓN

Abril de 1870. Han pasado dos años y medio desde que los Pjs vivieran juntos sus aventuras en México. El DJ haría bien en interesarse por sus vidas, en preguntarles qué han hecho. Si es necesario, no sería mala cosa hacerles jugar, independientemente, alguna partida por separado. Durante ese tiempo, hay posibilidades de que quieran mejorar alguna de sus habilidades. Consultar a ese respecto la pág. 34 del manual.

Según el rumbo que hallan tomado sus vidas, el DJ arbitrará a cada uno de los Pjs, por separado, una de las siguientes introducciones. Por supuesto, no es necesario que las arbitre todas, y puede inventarse de nuevas, siempre que sea lógico con el background del Pj.

1. Introducciones

El Pj va a ser ejecutado

Ya sea por un delito que no cometió, o que si cometió, la cuestión es que un jurado lo ha declarado culpable, y en este momento está en un patíbulo de madera, tragando saliva y mirando cómo una multitud se ríe de él. El verdugo le pondrá la soga alrededor del cuello, mientras el sacerdote que por la noche se empeñó en salvar su alma empieza a rezar. Por fin, el ejecutor accionará la palanca, y la trampa se abrirá bajo los pies del Pj. Entonces sucederá algo extraño: la cuerda era demasiado larga, ya que el Pj, en lugar de quedar colgando, se precipitará por la trampa, desapareciendo por completo. Extrañado, el verdugo tirará de

la cuerda, hizando, no el cuerpo del Pj... sino un cartucho de dinamita encendido, que explotará justo debajo de sus sorprendidas narices...

¿Qué ha sucedido? El Pj ha caído de bruces en el suelo, justo a tiempo de ver como Sarita Veracruz corta de un tajo la cuerda, ata un cartucho y lo enciende con el puro un instante antes de que lo hicen de arriba. Luego, aprovechando la explosión y el caos, arrastrará al Pj por debajo de la tarima, hasta un callejón donde un viejo mexicano tiene preparados unos caballos. Ambos ayudarán a montar al Pj, y luego picarán espuelas, alejándose de allí.

El Pj se ha convertido en un borracho

El Pj está bebiendo de su botella, medio sentado y medio tirado en un montón de basura, en un sucio callejón de cualquier ciudad. De pronto nota como un caballo se pone a su lado. Levanta la mirada para ver la silueta de Sarita, fumando su eterno puro, que lo mira con desprecio. **¿Eres un borracho... o estás borracho?** le dirá. Luego continuará: **Tengo un trabajo. Para todos. Si aún puedes montar a caballo y disparar, ¡sígueme!**

El Pj va a casarse

Todo está dispuesto en el altar, la novia está casi guapa, el embarazo no se le nota demasiado... y el padre y los hermanos de la novia parece que se han dejado los garrotes de roble en casa. En el momento en que el sacerdote diga aquello tan bonito de **"si alguien tiene algo que decir en contra de esta unión, que hable ahora o que calle para siempre"**, las puertas de la iglesia se abrirán con estrépito, y Sarita entrará

montada a caballo, llevando otro por la brida. Se abrirá paso entre los estupefactos invitados a la ceremonia, mantendrá alejados a los hermanos de la novia (que acaba de desmayarse) con su Le Mat y, mirando al Pj le dirá: **¡Bueno! ¿Te vienes o te quedas?**

El Pj va a batirse en duelo

El Pj sabe que en la calle lo están esperando tres hombres, amigos de un tipo al que mató anteriormente. La calle está vacía, no puede esperar ayuda ni de amigos ni de autoridades. Si no sale y los enfrenta, entrarán dentro a cazarle como una rata, o prenderán fuego al edificio para que muera como un cobarde. Así que apurará el vaso de whisky y saldrá a la calle. Caminará unos pasos, y cuando esté a la vista de sus tres enemigos oír una voz conocida que sale de las sombras de un callejón: **¿Es que quieres morir solo, gringo?** Allí, recostada contra la pared, vestida de lana y cuero, con su cotona ajustada y su eterno puro en los labios, se encuentra Sarita Veracruz, que sin decir más tirará la colilla y se pondrá a su lado.

Una vez resuelto el tiroteo (esperemos que de manera satisfactoria), Sarita le dirá: **¿Ahora tienes algo más que hacer, o estás libre?**

El Pj se ha "situado"

Al Pj las cosas le han ido bien. Tiene un negocio, o un rancho, o lo que sea, y se ha retirado de la vida aventurera. Incluso puede que se haya casado y tenga un par de hijos. Al atardecer, mientras esté sentado en el porche de su casa fumando un cigarrillo y disfrutando de la puesta de sol, verá cómo un jinete se acerca despacio. Pronto reconocerá a Sarita, que descabalará con parsimonia del caballo, lo atará y se sentará al lado del Pj, sin decirle palabra. Por fin dirá algo así como **Parece que te van bien las cosas... Estoy reuniendo al viejo grupo. Os necesito a todos. Y el trabajo que os quiero proponer no podremos hacerlo sin tí...**

El Pj está tranquilamente jugando al póker

Para su sorpresa, se sienta a su mesa Sarita... ¡vestida de mujer! Lleva un traje de noche, y está francamente preciosa. Pedirá cartas, y empezará a jugar. Entre mano y mano, le dirá al Pj que tiene un negocio que proponerle. Si éste se niega... Sarita lo desplumará, y terminará proponiéndole un todo o nada, a la carta más alta: si gana el Pj, recuperará lo perdido. Si gana Sarita... el Pj deberá acompañarla una vez más.

Adivina quién gana...

El Pj está en un penal

Finalmente el Pj fue alcanzado por la justicia, y está en un penal cumpliendo condena. Un día recibirá visita de "su hermana". Se trata de Sarita, vestida como una mujer respetable, que le preguntará si quiere salir de

ahí. Ante la (evidente) respuesta afirmativa del Pj, Sarita le dará un sobrecito con unos polvos blancos, diciéndole que se los tome al oscurecer. Si el Pj sigue las indicaciones de Sarita, sentirá náuseas y un agudo dolor en el vientre. Lanzará un grito y caerá inconsciente al suelo.

Cuando despierte estará en una caja de madera cerrada, totalmente a oscuras... ¡un ataúd! Posiblemente empezará a dar gritos y a golpear la tapa, descubriendo con alivio que no está cerrada. Se sentará para ver que está en una habitación, junto a Sarita, que lo mira burlonamente sentada en un rincón, fumando su eterno puro y diciéndole en ese momento: **bienvenido a la vida, gringo**

Si el DJ lo cree conveniente, también puede hacer jugar estas introducciones de manera progresiva: es decir, ir reclutando a los Pjs uno a uno, y que los reclutas acompañen a Sarita en la búsqueda de los siquientes.

2. El trabajo

Por fin todos reunidos de nuevo, Sarita explicará al grupo qué es lo que quiere de ellos:

Terminada la guerra contra los franceses y los imperialistas, Juárez fue reelegido presidente, venciendo en las urnas a su ex general Porfirio Díaz. Pero con eso no terminaron los problemas de la República: la reducción de parte del ejército juarista, unido a la disolución de las fuerzas conservadoras, colocó a más de 100.000 hombres acostumbrados a vivir de las armas en situación de embarcarse en cualquier aventura, por desesperada que fuera. A esto hay que unir los problemas con los indios del Yucatán y de la frontera con los Estados Unidos. El resultado es que hay una docena de pequeñas guerras y revueltas en todo el país, disturbios que está intentando contener aquí y allá el mejor general con que cuenta ahora la república, don Sóstenes Rocha.

Uno de los peores dolores de cabeza del presidente se llama Arístides Martí. Luchó con las tropas imperialistas, y se autodenomina "General". Según parece ha encontrado un pariente más o menos lejano del emperador Iturbide, el hombre que en 1822 se proclamó emperador del imperio de México (siendo desterrado un año más tarde). Ya Maximiliano adoptó a un nieto de Iturbide para dar mayor legitimidad a su gobierno, y el hecho de que ahora aparezca un nuevo pretendiente puede reagrupar entorno a su persona a descontentos y a viejos partidarios del desaparecido régimen. Hay que dar el golpe y darlo ahora, cuando el enemigo aún es débil.

El **General** Arístides Martí no tiene muchos hombres, apenas algunos centenares, principalmente antiguos

soldados de Maximiliano e indios comanches. Su cuartel general está en algún punto de la frontera de Estados Unidos, en Texas, entre la confluencia de los ríos Grande y Pecos. Desde allí hacen incursiones por toda la Meseta del Norte y el territorio de Coahuila, y amenazan tanto Nuevo Laredo como Chihuahua. Por vía diplomática México ha solicitado la ayuda de los Estados Unidos, pero aunque su embajador insiste en que los Texas Rangers se están encargando del caso, hasta ahora no han dado resultados positivos. Por otra parte, el gobierno norteamericano se niega a que un ejército mexicano atraviese la frontera y busque ese nido de ratas para destruirlo... así que deberán ser Sarita y los Pjs los que se encarguen de ello.

Sarita ha descubierto que actualmente Aristides está buscando armas, todas las que pueda conseguir. Por cierto, parece ser que paga bastante bien. Su plan es simple: ella y los Pjs se harán pasar por traficantes de armas, entrarán en contacto con los agentes de Aristides y se harán conducir hasta el cuartel general del rebelde. Una vez sepan dónde está, solamente tendrán que cruzar el Río Grande y ponerse en contacto con el Coronel Ignacio Martínez de Castro, cuyas órdenes son poner su regimiento a las órdenes de Sarita. Ya solo habrá que guiar al regimiento mexicano hasta donde se encuentra Aristides, aplastarlo y volver a cruzar la frontera antes de que el ejército norteamericano reaccione. A cambio de ese trabajito, Sarita está dispuesta a pagar a los Pjs, y por una vez la paga es buena: 5.000 pesos de plata mexicanos por persona (al cambio, unos 500 dólares)

3. El asalto al tren

Si alguno de los Pjs, muy inocentemente, pregunta que de dónde van a sacar las armas con las que preparar el cebo para Aristides Martí, Sarita lo mirará sorprendida y dirá tranquilamente: **¡Pues del ejército de los Estados Unidos, claro!** Quizá algún Pjs piense que lo que Sarita quiere decir es que el gobierno colabora con armas... se equivoca. Lo que Sarita pretende es robar al ejército (bueno, robar es una palabra muy fea... ¿digamos mejor "tomar prestadas"?)

Sarita sabe que dentro de unos días partirá de Galveston un tren de la Southern Pacific Rail Road con destino a Tucson. Está previsto que en Abilene se les una un vagón militar, así como una escolta de soldados, que tiene que llevar un cargamento "muy especial" a Fort Yuma. El procedimiento es el mismo que cuando se trata de transportar la paga del ejército, pero en esta ocasión Sarita sabe que no se trata de ello, sino de un arma bastante curiosa: una ametralladora Gatling.

Por cierto, la cosa debería hacerse limpiamente. No se trata de provocar, ni una masacre, ni un *cassus belli* entre México y Estados Unidos.



¿Qué hacer, pues? Es el momento en que los Pjs se rompan los cuernos buscando el mejor plan. Deberá ser un plan mínimamente bueno: disfrazarse de soldados, desenganchar el vagón militar, hacer rehenes, bloquear la vía pueden ser algunas de las soluciones posibles. El DJ deberá darles algo de cancha, pero sin pasarse demasiado.

Si no se les ocurre nada, Sarita preparará ella misma un plan bastante sencillo. Algunos Pjs y ella subirán al tren como pasajeros. En un momento determinado sacarán sus armas y harán rehenes a los pasajeros, obligando al maquinista a parar el tren en un punto determinado (donde esperarán el resto de los Pjs con los caballos) y exigiendo a los soldados que entreguen sus armas, amenazando con, en caso contrario, hacer una masacre. El tomar prisionero al teniente del pelotón (que viaja con toda comodidad con los demás pasajeros) puede ser una baza más a su favor. Si todo va bien, y ni el sargento ni los diez soldados de escolta se hacen los héroes, el Pj tendrá una flamante ametralladora Gatling nuevecita. En caso contrario... bueno, pues habrán problemas... y muchos tiros.

Si el maquiavélico DJ cree que esto es demasiado fácil, siempre puede aderezar el guiso con la presencia

de una banda de bandidos auténticos, dispuestos a todo y que creen que lo que se transporta es la paga del ejército.

4. La ciudad de Presidio

Presidio es una población fronteriza cuyo nombre, pese a lo que puedan pensar los Pjs, no proviene de que haya en ella ningún penal. Simplemente, en esa parte de mundo se denominan "presidios" las haciendas fortificadas, en previsión de ataques indios. En sus calles se vive el típico ambiente de ciudad fronteriza, el mismo que se respira en El Paso, Nogales o Laredo. Pero Presidio quizá es un tanto especial. Aunque no hay penal, muchos de sus habitantes han sido convictos, o hacen méritos para serlo. Presidio es un buen lugar para hacer negocios sucios... y para sufrir la muerte más idiota. Uno tiene la sensación, cuando se pasea de noche por la ciudad, de que la mitad de los que lo miran lo degollarían solamente para robarle los cordones de las botas. Y quizá no ande muy desencaminado.

Y evidentemente, es en esta folkclórica donde dirigen sus pasos Sarita y los Pjs, llevando en una mula, desmontada, su flamante Gatling recién robada, que tiene que servirles de cebo para capturar al general Aristides Martí.

El Pj con más *Elocuencia* y/o *Labia* hará el papel de traficante, Sarita de su "novia" y el resto del grupo, de sus guardaespaldas. El grupo se alojará en un hotel mediocre, y una vez instalados dejarán correr la noticia de que tienen algunas Gatling que vender a muy buen precio...

Al cabo de unos días, el grupo entrará en contacto con Michael Ricaud, un antiguo oficial francés que prefirió quedarse en México cuando su unidad volvió a Europa. Michael afirmará hablar en representación del **heredero al trono imperial mexicano**. A continuación preguntará de cuántas ametralladoras Gatling puede disponer el grupo. Según el plan preparado de antemano, el Pj que hace el papel de traficante explicará que tiene un contacto en el ejército, y que podrá conseguir fácilmente algunas docenas. Michael, por supuesto, exigirá una demostración, que el Pj se apresurará a conceder... siempre que se haga ante su jefe en persona. Michael intentará negociar eso, pero el Pj deberá mostarse inflexible. Por fin, el francés cederá, afirmando que dentro de un par de días conducirá al grupo hasta el campamento de los partidarios del emperador Julián de Iturbide.

La velada, pues, será un éxito. El momento de mayor peligro quizá sea cuando el francés se muestre excesi-



ramente galante con Sarita, encantadora en su papel de amante de escasa inteligencia. Los Pjs, que conocen a la mexicana, posiblemente se sonreirán por lo bajo, sabedores de los esfuerzos que debe estar haciendo Sarita para no balear a **este francés chachalaca**.

5. La fortaleza del General Arístides Martí

El grupo, acompañados de Michael y dos hombres más, partirán de Presidio unos días más tarde, dirigiéndose hacia el noreste, al encuentro del río Pecos. Durante los tres días siguientes lo único que alterará la rutina del viaje será un ataque nocturno (bastante torpe) que organizarán media docena de bandidos, que han oído hablar de la ametralladora en Presidio y planean robarla. Es de suponer que el grupo sabrá rechazarlos con cierta facilidad.

Por fin, Michael conducirá al grupo al interior de la región de acantilados conocida como **Balcones Escarment**. Allí, en lo alto de una meseta, y dominando perfectamente los alrededores, se encuentra la fortaleza del general Arístides Martí. Es probable que al verla los Pjs traguen saliva un par de veces, y Sarita será la primera en soltar un silbido de admiración. Se trata de un viejo poblado de indios Pueblo, con torres de adobe de hasta cinco pisos de altura. Para tomar esa posición... harían falta cañones.

Mientras los Pjs hacen subir a sus monturas por el escarpado camino que conduce hasta la cima, serán dolorosamente conscientes de que un grupo de defensores mínimamente alerta podría balearles una docena de veces antes de que consiguieran llegar hasta la cima, a la que llegarán al atardecer.

Una vez arriba, los Pjs serán llevados a presencia del general Arístides. Se trata de un hombre bastante alto, muy delgado, de facciones angulosas y mirada de fanático. Saludará algo fríamente al grupo, (aunque mostrará una exquisita educación con Sarita) y los invitará a todos a refrescarse un poco antes de cenar con él. Por la mañana el grupo podrá realizar su exhibición, y si Arístides y sus oficiales quedan satisfechos con la ametralladora podrán hablar de negocios.

A los edificios se accede por el techo, mediante escaleras de mano. Los Pjs serán alojados en un edificio pequeño, quizá demasiado cerca de los cuarteles. Se trata, de hecho, de una torre con tres pisos: uno de ellos para Sarita y "el traficante", otro para todos los demás, y un tercero para dejar los trastos. No hay muebles. El grupo tendrá que dormir en el suelo. Por lo menos hay una cierta intimidad, por lo que los Pjs y Sarita pueden trazar algunos planes. Para la jefa de los Pjs es evidente que el regimiento de caballería que espera tras la frontera es insuficiente para atacar el reducto: no con el tiempo con el que cuentan para ultimar el negocio, antes de que se



presente aquí el ejército estadounidense. Quizá lo mejor sea ver cómo se presentan los acontecimientos...

Si alguno de los Pjs se entretiene en matar el tiempo dando un paseito, fumando un cigarrillo y teniendo los ojos muy abiertos, puede ver (una tirada de *Ver y/o de Estrategia* podrían ser interesantes) que, aunque imponentes, las defensas del reducto dejan bastante que desear. Habrá unos cien defensores, en su mayor parte mexicanos, algunos franceses e incluso varios soldados con restos del uniforme confederado. La disciplina brilla por su ausencia, y los brotes de violencia son constantes. La vigilancia se hace de manera muy relajada. Total, ¡hasta un ciego vería a un enemigo acercarse, aquí!

6. La cena

A la hora de la cena, el Pj que hace de traficante y Sarita serán conducidos a la torre del General. Este se ha vestido con el uniforme de gala del ejército de Maximiliano, totalmente cubierto de medallas. Ceremoniosamente, les presentará a Julián Miguel de Iturbide, un adolescente caprichoso e insolente, que se pasará toda la cena haciendo proposiciones más o menos veladas (y claramente deshonestas) a una muy paciente Sarita.

Junto al Pj, Sarita, el general e Iturbide en la mesa también se sienta Michael Ricaud, al que Arístides presentará como uno de sus dos coroneles. El otro es un antiguo oficial del ejército sudista, que se encuentra en este momento negociando la compra de más armas. Espera su llegada para mañana por la mañana, así que podrá participar en la exhibición de la ametralladora de



los Pjs. El tercer miembro del estado mayor de Arístides es el caudillo comanche Keoma, cuyos hombres, la mejor caballería ligera del mundo, son los que están actualmente haciendo incursiones en el territorio enemigo.

Arístides mantendrá en todo momento una actitud fría y desdeñosa hacia el Pj. Si éste pasa una tirada de *Intuición* se dará cuenta de que lo desprecia por el hecho de ser un mercenario, un tipo que solamente busca el dinero. Si el Pj juega bien sus cartas (ya sea por la interpretación del jugador o por unas buenas tiradas de *Elocuencia* o *Labia*) poco a poco se irá ganando la confianza de Arístides, haciéndole rebelar sus locos planes: el general espera que en el plazo de unos meses las incursiones de sus comanches, unidas a la situación caótica que vive el país, provoquen que los mexicanos vean con buenos ojos un retorno al orden y la disciplina, en la figura de un nuevo emperador. Ese será el momento preciso para que Iturbide y él, con un puñado de hombres fieles fuertemente armados, entre triunfalmente en México.

Evidentemente, muchos hombres justos se apresurarán a engrosar sus filas, y su campaña será un desfile militar hasta llegar a la capital, donde quizá halla algo de resistencia que esperan eliminar de raíz y para

siempre. Después vendrá la dolorosa pero inevitable purga del país: todos los que hayan tenido algo que ver con el régimen juarista serán fusilados, y sus familias con ellos. Sólo así México será la gran nación que siempre debió haber sido.

Si el Pj corta ese bonito cuento de la lechera preguntando que con qué dinero piensa pagar sus armas Arístides, ofendido, lo llevará hasta los sótanos de la mansión. Allí se encuentra una cámara cerrada, permanentemente custodiada por dos hombres fieles a la causa. Dentro hay una buena cantidad de oro, plata y joyas, un pequeño tesoro que Arístides e Iturbide se llevaron consigo cuando se largaron (por piernas) de México. Entre otras cositas, el Pj se sorprenderá muy mucho al ver, entre los trastos, una Virgencita de plata... Si se interesa por ella Arístides explicará que fue la donación de un patriota, de un español comprometido con la causa, que por desgracia tuvo que irse, por problemas personales, de regreso a su tierra.

Mientras tanto el resto del grupo puede cenar algo de rancho con la tropa. Si son medianamente hábiles pueden, a su vez, sonsacar algunos datos más a los hombres de Arístides:

- La tropa no comparte el fanatismo de su jefe: la mayor parte de ellos están aquí por dinero, por desesperación o simplemente porque no tienen otro lugar dónde ir. En caso de que las cosas se torcieran lo más mínimo, casi todos desertarían en masa.
- Hace unos días pillaron a un tipo curioseando por ahí. Le dieron una paliza, pero el muy tozudo se negó a decir quién era o qué hacía aquí. Así que lo han metido en un pozo seco, que hace las veces de calabozo. Seguro que el sol por el día, el frío por la noche y la falta de comida y bebida lo dejarán suave, suave dentro de unos días.
- Si los Pjs hablan con los ex soldados confederados (que por cierto, hacen vida un tanto aparte), éstos les dirán que están aquí principalmente por las promesas que les ha hecho un antiguo oficial confederado, el otro coronel de Arístides. Se llama **Reginald Budler**... y es un viejo conocido de los Pjs (ver **En ruta a río Conchos**)

7. La "Exhibición"

Al grupo se le ofrecen ahora varias líneas de acción: si se enteran de que su querido amigo Reginald viene en camino sabrán que tienen que moverse, y rápido. Una vez los vea, todo el pastel se descubrirá sin remedio. Sarita, expeditiva como siempre, propondrá rápidamente prender fuego al polvorín, lanzar cartuchos de dinamita encendidos en los barracones donde duermen los soldados, colocar la Gatling en un lugar donde

puedan barrer a los despistados que logren salir de los barracones, entrar a saco en la residencia principal para tomar a Iturbide como rehén... Pero, en un principio, deberían ser los Pjs los que desarrollaran el plan de acción. ¡Al fin y al cabo, Sarita Veracruz solamente es un PnJ!

En caso de que se interesen por el prisionero deberán acercarse con cuidado hasta el pozo seco donde se encuentra. No hay vigilancia en las cercanías, ya que está demasiado debilitado para trepar por las paredes sin la ayuda de una cuerda. El Pj deberá ganarse su confianza (¿tirada de *Elocuencia*, ayudarle a salir y a escapar?). Entonces (y sólo entonces) confesará que se llama Henry Baxter, y que es un Texas Ranger encargado de investigar qué infiernos está pasando aquí. Si los Pjs lo ayudan a escapar de la fortaleza (los aburridos vigías están vigilando alguien que entre, no que salga) irá a alertar a un pelotón de compañeros suyos acampados en las cercanías. También puede ser toda una opción que uno de los Pjs (o Sarita) se largue con él, pero para ir en dirección contraria: para cruzar el Río y dirigirse a las Serranías del Burro, donde está acampado el regimiento de caballería del Coronel Ignacio Martínez de Castro.

Si los Pjs no hacen nada (por ignorancia o por temeridad) al amanecer llegarán cincuenta guerreros comanches, al mando de su jefe de guerra Keoma, que ha venido a ver la exhibición del **palo de fuego que habla rápido**. La exhibición está prevista hacia las 10 de la

mañana... y sobre las 8 llegará Reginald, que reconocerá rápidamente a los Pjs (y en especial a Sarita, a la que es francamente difícil olvidar). El grupo deberá entonces luchar por sus vidas, sabiendo que en caso de que los cojan vivos solamente pueden esperar la tortura y la muerte.

Conclusión

Si todo sale bien, los Pjs y Sarita montan una buena juerga de tiros y logran aguantar hasta la llegada de refuerzos, Arístides luchará hasta la muerte. Sus oficiales e Iturbide intentarán escapar o simplemente se rendirán. Keoma y los suyos optarán por una retirada estratégica cuando no lo vean demasiado claro. La mayor parte de los soldados del general se rendirán o huirán si las cosas se tuercen demasiado.

Si los Pjs llegan hasta la Virgen de plata (de la que quizá tuvieran noticias en anteriores módulos)... les espera una sorpresa. Está hecha de plomo, con una pequeña capa de plata. Parece ser que el español burló a todo y a todos, una vez más, y logró llevarse la jodida plata a Europa...

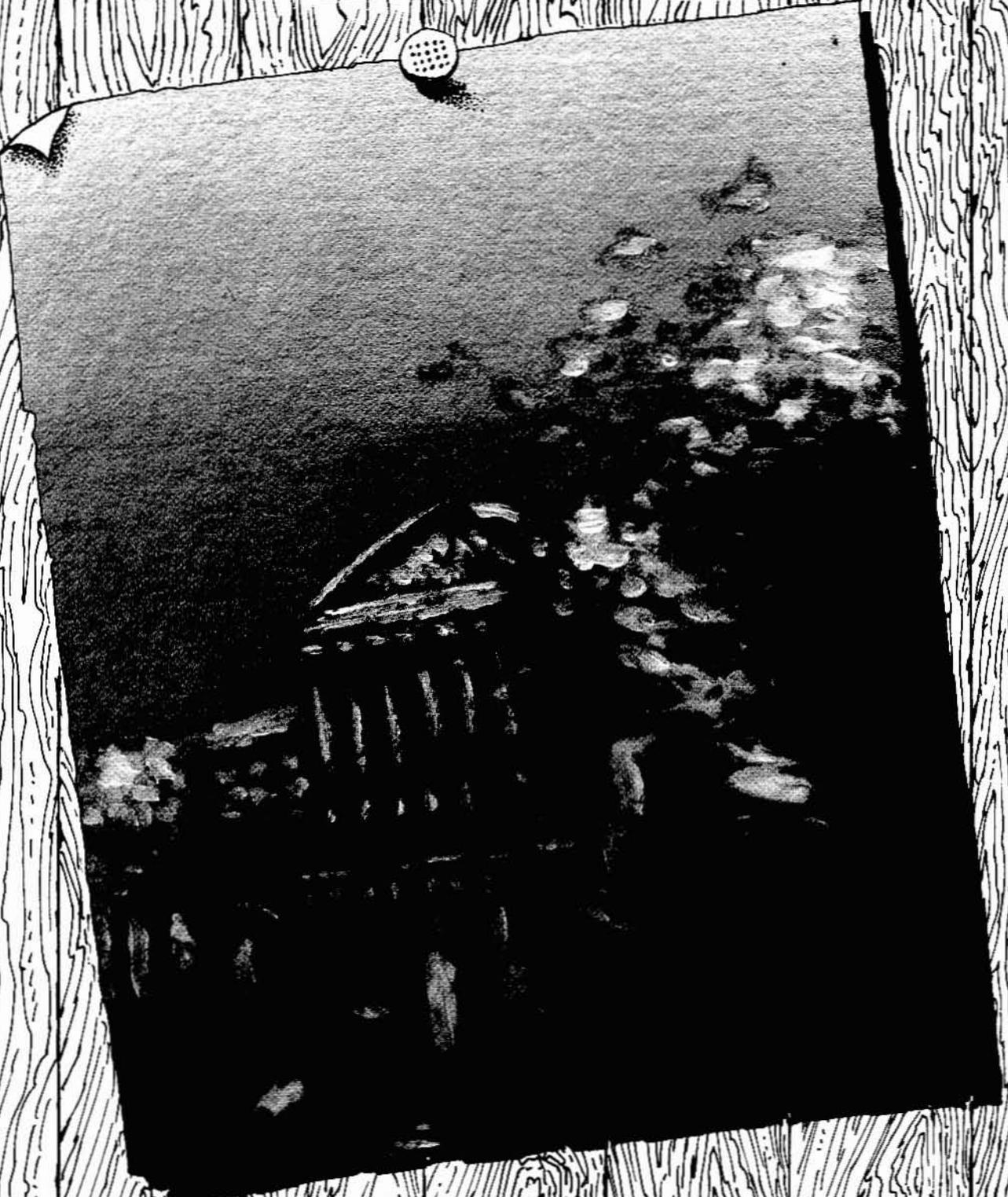
Queda la cuestión del robo de la Gatling, claro. Henry sugerirá a los Pjs que quizá sería mejor que se quedaran una temporada en México, hasta que se enfriaran las cosas. Sarita se ofrecerá amablemente a conseguirles alojamiento... e incluso es posible que algo de trabajo...





CAPITULO

SEXTO



REQUIEM EN EL VIEJO MUNDO

"Se dice que para descubrir todo asesinato político hay que empezar por preguntarse a quién beneficia más la muerte de la víctima (...) A todos los partidos, por diferentes razones, les interesaba la desaparición de Prim..."

Juan Jaime Montón.

"Mira cómo han dejado a tu marido".

Juan Prim.

"A él por lo que hizo, a tí por lo que no hiciste".

Lee Van Cleef, El desafío de los 7 magníficos.

INTRODUCCIÓN

Puerto de Cádiz, 20 de Diciembre de 1870.

Cuando Sarita propuso a los Pjs un empleo en el cuerpo diplomático, con posibilidades de viajar al continente, no les dijo que consistiría en cargar con las maletas. O al menos, eso es lo que deben estar pensando los miembros del grupo, en esa fría mañana de Diciembre, incómodamente embutidos en sus elegantes trajes de lechuginos del Este, mientras se hacen cargo del abundante equipaje de don Miguel y de Sarita.

1. Al servicio de la República de México

Las cosas ocurrieron del siguiente modo: tras sus aventuras en la frontera con los USA (y después de darle para el pelo a un tal Aristides) los Pjs regresaron a México con Sarita, para dejar que las cosas se enfriaran un poquillo en su país y se olvidara cierto incidente con una ametralladora Gatling. Al principio las cosas fueron bastante bien, los Pjs se alojaron en un ala de la antigua embajada francesa (requisada por el gobierno) y la juerga con las criaditas y el tequila eran constantes. Pero a los pocos días Sarita se presentó en sus habitaciones, y empezó a gritarles que la república no podía permitirse el lujo de mantener a gringos apuestos y vagos. Así que los envió al Yucatán, a pacificar una revuelta como asesores militares de una columna de indios Yaquis de Sonora. Fueron tres meses de emboscadas, selva, fango y sangre, que solamente tuvieron de bueno el que los Pjs pudieron visitar unas misteriosas ruinas perdidas en las montañas. Pero eso, es otra historia.

A su regreso Sarita les informó de que estaba a punto de partir hacia la vieja Europa. Su nueva misión consistía en acompañar a don Miguel de Terán, sobrino de don Jesús Terán, ministro de Justicia y Fomento y uno de los mejores amigos de Juárez. Don Miguel debe dirigirse a España para asistir a la coronación del nuevo rey, Amadeo I, y negociar con el nuevo gobierno un tratado de ayuda económica entre México y España. Miguel de Terán no tiene una gran carrera política, pero en cambio cuenta con una baza inapreciable: es amigo personal del general Juan Prim, uno de los tres miembros del Directorio Militar que gobierna el país en estos momentos, y al que conoció en los tristes días de la **Intervención** de 1862, cuando Terán era uno de los asesores de don Manuel Doblado (responsable mexicano de las negociaciones), y Prim era el portavoz de las naciones europeas.

El trabajo de Sarita, evidentemente, consiste en hacer de guardaespaldas del joven político, asegurándose de que llega a la capital española sano y dispuesto a cumplir su misión. Por cierto, está autorizada a hacerse acompañar por varios "colaboradores"... Seguro que los Pjs adivinan en quien está pensando...

2. La Benemérita

La travesía ha durado tres semanas, y en ellas los Pjs han tenido ocasión de conocer bien a su nuevo jefe: Miguel Terán ha resultado ser un hombre de una treintena de años, algo obeso, de gafas redondas y prematuramente calvo, pero con modales exquisitos y una eterna sonrisa en el rostro. En suma, un tipo en el que es muy fácil confiar. Que luego tenga una retorcida alma de diplomático, es otra cuestión.



Los Pjs encontrarán el puerto andaluz simplemente caótico, lleno de gente vestida de manera rarísima que habla el mexicano marcando mucho la zeta, lo que lo hace muy difícil de entender. Además, hay algunas mujeres de piel rojiza, como si fueran indias, vestidas con faldas muy amplias y no demasiado limpias, que los siguen queriéndoles coger la mano y diciéndoles algo así como **ven pa 'ca, resalao, que te voy a dezi la buenaventura, moreno, que ere mu apaño.**

Nota para el DJ: Debería explotarse al máximo la situación de que los Pjs son de origen americano, que si algo hablan es mexicano, y que están en pleno país castizo. Esto puede dar lugar a juegos de palabras y equívocos que el DJ deberá administrar con tiento para no agobiar demasiado a sus jugadores. En el texto ya se proponen algunos, pero el DJ puede improvisar otros si lo cree oportuno.

Debido a su condición de diplomáticos, el grupo no debería tener excesivos problemas en pasar la aduana, donde hay unos tipos con bigote, gorro a lo Napoleón y capote verde que parecen estar de muy mal humor. Al parecer se llaman algo así como **números**, aunque la gente los llama **guardiaciví**. Cuando don Miguel, muy seguro de sí, les presente sus credenciales, el tipo en

cuestión se las mirará muy serio, luego mirará al grupo... y finalmente gritará **¡Cabo!** Un tipo vestido más o menos como el otro, pero con galones rojos, recogerá la credencial de los Pjs, se la mirará con mucha atención... y finalmente les dará la vuelta para mirarlos boca abajo.

Si además los Pjs llevan cierta "artillería" encima, o en su equipajes, puede que empiecen a tener bastantes problemas. (Caso, bastante raro, de que los Pjs no llevaran armas encima, **ni siquiera un cuchillito de nada**, los azorados y muy bigotudos números de la guardia civil con lo que se encontrarán será con las "cuatro cositas" del equipaje de Sarita, entre las que destacan sus doce cartuchos de dinamita en una caja de puros).

3. Minguez, "er gaditano"

En el momento en que los Pjs empiecen a ver muy claro su traslado a Madrid por cuenta del gobierno español y su posterior alojamiento (igualmente gratuito) en el penal de Carabanchel el DJ hará aparecer un PnJ "ángel de la Guardia" en la figura de **Minguez, er gaditano**. Minguez es un tipo alto y delgado, vestido con un raído gabán que ha visto años mejores y un deslustrado sombrero de copa. Muy educadamente se presentará al grupo como **Cesante, y en la actualidad, por necesidad, memorialista**, y como disculpándose asegurará que está seguro de poder solucionar los problemas burocráticos de los Pjs en un periquete. Sin nada que perder, Miguel y Sarita accederán a ello.

Tras media hora de charla, Minguez y el cabo de la Guardia Civil saldrán muy amigos, aunque el cabo (de origen gallego) no parece terminar de entender cómo puede ser que el Cesante sea paisano suyo con ese acento andaluz que tira de espaldas.

Ya más tranquilos, Minguez los llevará a una taberna cercana, donde podrán tomar algo y descansar. Los Pjs encontrarán el lugar bastante pintoresco: oscuro y sin ventanas, con un tabernero vestido con manguitos y delantal verde atrincherado detrás de un mostrador forrado de zinc. Los vinillos que se sirven, sin embargo, son muy decentes, aunque es dudoso que el rudo paladar de los Pjs, acostumbrado al Whisky, el Tequila y la Cerveza sepa apreciar la finura de un Jumilla o de un Valdepeñas. Si alguno tiene algo de hambre, en la taberna sirven algunos fritos: gallinejas (tripas fritas de gallina) y tarangas (morcillas hechas de despojos).

Si le preguntan, Minguez les explicará que un **cesante** es un funcionario o burócrata sin empleo. Con tristeza, suspirará diciendo que en los últimos años han habido tantos pronunciamientos, cambios de gobierno y revoluciones en el país que los chupatintas sin trabajo como él son legión. Algunos malviven como pueden,

llegando incluso a la mendicidad o a la caridad de los amigos. Otros se convierten, como él, en **memorialistas**, tipos que se instalan en los zaguanes de las casas o de las tiendas, con una mesilla plegable, papel y tinta, y que por pocas monedas escriben cartas por encargo de analfabetos, redactan instancias e incluso enseñan a leer y a escribir a los adultos iletrados. Tras pensar un poco, don Miguel le ofrecerá a Mínguez un puesto como secretario suyo, al menos mientras dure su estancia en España. En un aparte, explicará a los Pjs y a Sarita que cree mucho mejor disponer de un **guía nativo** para moverse mejor dentro de este extraño país.

***Nota al DJ:** Mínguez tuvo un tío abuelo que luchó en Rusia junto a las tropas de Napoleón, y que de hecho murió allí, defendiendo el puente del Beresina. Se callará muy mucho de decir que su antepasado era un mariconazo de tomo y lomo, cosa que él también es... De hecho, si viene a cuento, no estaría de más que se enamore (platónicamente, claro) de uno de los Pjs, a ser posible de un morenazo alto y de ojos azules, que lo chiflan. Este personaje está inspirado en el fusilero Mínguez, de la novela de Arturo Pérez Reverte *La Sombra del Aguila*, novela que recomiendo leer, si no entera sí al menos el capítulo X.*

4. Viajando en tren

Mínguez recomendará al grupo que se desplacen hasta Madrid en tren, afirmando que es el transporte más cómodo y directo. En él tardarán apenas tres días, mientras que si van en diligencia (ya sea regular o alquilada) no tardarían menos de una semana. Además, cruzar en esta época del año la Sierra Morena puede ser muy duro... eso sin tener en cuenta la presencia de bandidos, que aunque perseguidos por la **guardiaciví** (esos bigotudos de capote verde) siguen siendo abundantes.

El recorrido que deberán hacer será el siguiente: desde Cádiz tomarán un tren de los **Ferrocarriles Andaluces** hasta Utrera, donde deberán hacer transbordo a otro tren, de la compañía de **Norte de España** que cubre la línea Morón-Utrera-Sevilla-Córdoba. Por fin, en Córdoba cogerán un tercer ferrocarril de la compañía **M.Z.A.**, que hace el recorrido Manzanares - Ciudad Real - Alcázar - Castillejos - Madrid. En España no hay coches-cama ni servicio de bar (de hecho, los Pullman americanos de 1859 no llegarán a la península hasta 1887), así que existe la costumbre de hacer en las estaciones lo que se dice **parada y fonda**: el tren para cada cierto tiempo una hora o así, para repostar agua y carbón y para que los viajeros puedan estirar las piernas, tomar un bocado o hacer sus necesidades.

Si los Pjs no se entretienen, el grupo podrá coger el último tren a Utrera, haciendo noche en esa localidad para, al día siguiente tempranito, continuar su viaje.



Deberán pasar otra noche en ruta, ya en el tren de la M.Z.A. y si no hay problemas llegarán a Atocha al atardecer.

Sarita adoptará para el viaje lo que ella llama "un traje cómodo": Gabán, levita, chaleco, corbata y camisa, con ipor supuesto! pantalones y botines. Todo ello rematado por una chistera baja. Muy satisfecha, ahora puede fumar sus apuestos puros sin ser excesivamente mal vista.

El viaje es pesado y aburrido. Los departamentos de cada vagón tienen capacidad para unos ocho pasajeros, así que seguramente el grupo ocupará uno entero. Tiene bancos transversales enfrentados dos a dos, con puertas a uno y otro lado de la vía. Para cambiar de departamento o de vagón hay que esperar a la siguiente parada, aunque en caso de emergencia (por ejemplo, estar a punto de morir de asfixia por los puros de Sarita) hay unos estribos exteriores y unos pasamanos sujetos a las paredes exteriores del vagón. Miguel (con el dinero de la República de México) ha adquirido billetes de primera, así que el grupo disfrutará de asientos relativamente cómodos, iluminación nocturna (unas lámparas de aceite introducidas por el techo) y calefacción (unos tubos de agua caliente renovados cada cierto tiempo por unos hombres con manoplas).

Si el DJ lo desea, puede ilustrar el viaje con algunas incidencias:

- En una de las paradas de **parada y fonda** uno de los Pjs se fijará en que, al lado de la vía, hay **una cabeza humana cortada, metida en una jaula y colgada de un árbol!** Si se lo hacen ver a Minguez, éste contestará con indiferencia que debe tratarse de la cabeza de algún bandolero, puesto aquí como ejemplo para todos. Añadirá que esta costumbre solía ser en otros tiempos muy habitual, aunque últimamente parece que ha caído un poco en desuso.
- En un momento determinado, el tren da un brusco frenazo, deteniéndose al poco definitivamente. Estará parado en mitad de ninguna parte un par de horas largas. Si los Pjs se asoman a investigar, descubrirán que la vía está bloqueada por un enorme rebaño de ovejas, que está cruzando tranquilamente la vía delante del ferrocarril. Todos los argumentos que se le puedan decir al calmoso pastor caerán en saco roto: esta cañada ya la usaba su abuelo y el abuelo de su abuelo, y los derechos de la mesta son los derechos de la mesta.
- En una parada una mujer vestida con andrajos abordará al grupo, llevando en brazos a un niño pequeño, casi desnudo, que llora desconsoladamente.



La mujer pide limosna para dar algo de leche al niño, que se muere de hambre. Si uno de los Pjs pasa una tirada de Ver o Descubrir se dará cuenta de que la mujer pellizca disimuladamente al niño, para hacerle llorar e inspirar más lástima.

- En uno de los transbordos, un tipo intenta escamotear una de las maletas del equipaje de los Pjs. Caso de ser descubierto, intentará salir corriendo con ella. Caso de ser perseguido y acorralado, sacará su navaja traperera, abriéndola con un golpe seco y diciendo algo así como **ite vi a sacá la entraña, malaje!** (Nota del autor: En el playtesting esto le sucedió a un Scout Apache Mescalero, que se divirtió mucho al ver la cara del chorizo cuando se sacó de la bota su cuchillo)
- En uno de los pagos que tenga que hacer, Miguel será estafado, ya que se hará un lío con los cambios. Minguez les explicará cómo funciona la moneda en España, para que eso no le vuelva a suceder a ninguno: Desde 1868 la moneda oficial es la peseta de oro, que se divide en cuatro reales de plata (también llamados cuartos), que a su vez son 25 céntimos cada uno. Pero anteriormente funcionaba otro sistema monetario, basado en el escudo de oro (llamado medio duro), que vale 10 reales. Muchas monedas de Escudo aún están en circulación, evidentemente, y el truco habitual de pícaros y desaprensivos es timar al extranjero haciéndole confundir pesetas por escudos.

5. El Asesinato

El grupo llega a Madrid al anochecer del día 23. Cae una fuerte nevada y no hay nadie esperándoles en la estación de Atocha, pese a que Miguel cursó un telegrama desde Sevilla anunciando su llegada. Con cierta preocupación, ordenará a Minguez que busque algún medio de transporte para ir hasta la embajada. Rapidamente, el gaditano contratará los servicios de un par de coches de caballos, en los que se acomodarán Pjs, PnJ y bultos. Quizá los Pjs se sorprendan un poco al enterarse que, en Madrid, todos los cocheros se llaman **Simón** (Nota al DJ: Evidentemente es un juego de palabras. Simones es el nombre que tienen los coches de alquiler, no los cocheros que los conducen, pero los Pjs no tienen por qué enterarse a la primera)

La "embajada" mexicana está situada en la calle Atocha. De hecho, no son más que un par de habitaciones alquiladas, donde vive don Segundino Marqués, el embajador en funciones. La **seña** Paca, la portera (algo espantada por la invasión de **ingleses** y de **indios** que le acaba de caer encima) dice que hace ya un par de días que no se le ve. El telegrama de Miguel está en el buzón, junto con varias cartas más. La puerta está cerrada y bien cerrada. Para entrar, los Pjs deberán forzar

la cerradura, saltarla de un par de tiros (propuesta de Sarita) o pedirle educadamente a la seña Paca que la abra con su juego de llaves de recambio (propuesta de Minguez).

La embajada consta de un salón amplio, que hace las veces de despacho, un dormitorio, una habitación pequeña que se usa como archivo y trastero y un pequeño retrete "a la inglesa", es decir, con cisterna de agua (detalle que a los Pjs les parecerá un lujo oriental, acostumbrados como están a los retretes exteriores o comunitarios, cuando no a las letrinas). El piso ha sufrido un registro brutal, y la ropa de los cajones, los libros de las estanterías y los papeles del escritorio alfombran el suelo. Hasta los cojines y el colchón de la cama han sido acuchillados y desgarrados. Al lado de la chimenea del salón, el grupo se encontrará con Segundino Marqués... de cuerpo presente. Lo han maniatado y amordazado, para después golpearle salvajemente la cabeza y la nuca con el atizador de la chimenea, hasta desparramarle el cerebro. La cara, no obstante, ha quedado, bastante intacta, por lo que el cadáver aún es identificable. Al verlo, don Miguel se pondrá a vomitar casi en el acto, Minguez palidecerá y Sarita se acercará a mirarlo muy interesada, mientras da fuertes chupadas a su puro. Señá Paca, a no ser que los Pjs se hayan librado de ella, se asomará a ver qué pasa y empezará a dar gritos de ¡Asesinos! Asesinos!

6. Problemas legales

Ante los gritos de la Señá Paca (o avisados por don Miguel, una vez se reponga) aparecerán los Serenos primero (unos tipos muy folclóricos, con capote y una lanza que llaman chuzo, que al parecer patrullan las calles por la noche) y la policía después. Estos insistirán en retirar el cadáver (para darle cristiana sepultura)... y en llevarse a todo el grupo **ar cuartelillo** para tomarles declaración.

Don Miguel protestará alegando que el asesinato se produjo en la la figura de un súbdito mexicano, y en la embajada mexicana, por lo que se considera suelo de la república, no suelo español, así que entra fuera de la competencia de las autoridades madrileñas. Aunque está en lo cierto, y cualquier tirada de Derecho puede darle la razón, sus argumentos no harán mella en los policías, que harán pasar a todo el grupo la noche en la comisaría. Allí les tomará declaración el inspector Morales, de la sección de homicidios, que no los dejará marchar hasta el amanecer. Una tirada de Intuición demostrará que Morales no tiene demasiado interés en el caso, y si no le tocan mucho las narices lo archivará dentro de un par de días alegando que se trata de un simple robo. Ni siquiera se presentará en el lugar del crimen, ni lo hará precintar, así que el grupo puede ocuparlo si quiere, cosa que don Miguel solicitará hacer en el acto.

Aparte de enviar un telegrama a México notificando el hecho, preparar el entierro del pobre Segundino y asumir temporalmente sus funciones hasta que le llegue sustituto, Miguel encargará a los Pjs la investigación del caso, alegando, una vez más, que corresponde a los delegados de la República de México descubrir a los culpables. El grupo puede alojarse en un hotel cercano a la embajada, aunque Miguel insistirá en usar ésta como despacho durante el día.

7. Pistas

Antes o después de la llegada de la policía es más que probable que los Pjs empiecen a investigar el lugar del crimen, buscando pistas en el más puro estilo Sherlock Holmes. A pesar del violento registro llevado a cabo por el asesino (o asesinos) aún es posible encontrar algunos indicios. Para ello deberán pasar las tiradas que se indican entre paréntesis, aunque si los jugadores dicen que buscan específicamente en los lugares adecuados, el DJ puede darles bonus a la tirada o concederles directamente la información:

• Registro somero del piso en general (*Descubrir*)

Hay que ser ciego para no ver que se ha practicado un registro a fondo, y que han desaparecido bastantes papeles tanto del despacho como del archivo. No obstante, un Pjs observador se fijará en que hay bastantes números atrasados de un periódico llamado **La Gaceta de Madrid**. Si se hojea alguno de ellos los Pjs se encontrarán con artículos firmados por Segundino, que al parecer seguía la práctica común de muchos políticos liberales de la época, y era articulista además de diplomático. Sus artículos son comentarios sobre la peculiar situación política que vive España en esos momentos, siendo su principal interés el que estén escritos por un político mexicano. Una tirada de Leer/Escribir español (y la lectura detenida de dichos artículos) hará que el Pjs en cuestión se fije en que aparece a menudo citado un tal "Demóstenes", evidentemente un alias con el que el autor denomina a un colega suyo, también periodista. El hecho de que los Pjs no estén al tanto de la política española les impide identificar al personaje en cuestión.

Ni la puerta ni las ventanas han sido forzadas. O el asesino tenía una llave (cosa poco probable) o el mismo Segundino le abrió la puerta, lo que quiere decir que eran como mínimo conocidos. El agresor/es han actuado como profesionales: no han dejado ninguna pista de su identidad.

• Examinar el cadáver (tirada de *Medicina*)

Evidentemente, no se trata de que los Pjs le practiquen la autopsia al difunto, pero por la rigidez, olor y estado general del cadáver, cualquier medicucho medianamente listo podrá calcular que llevará muerto dos o tres días (lo cual coincide con la declaración de la portera).

Aparte de la cabeza, no hay rastros de violencia en su cuerpo, lo que quiere decir que no luchó contra sus agresor, y se dejó maniatar sin más.

• **Registrar los bolsillos del cadáver** (automático)

Aparte de algo de dinero (treinta pesetas en billetes y algo de calderilla) lo único que lleva el cadáver encima es un pañuelo de seda con sus iniciales bordadas (y algo sucio, por cierto, al parecer estaba resfriado), una tarjeta de visita y un reloj de bolsillo.

La tarjeta de visita pertenece a un tal Germán Areta, y no tiene dirección. Su esquina superior derecha está doblada hacia adentro, y al parecer el doblez ha sido hecho intencionadamente. Si Minguez se fija en eso explicará que en la alta sociedad hay todo un código con las tarjetas de visita, y presentar una tarjeta doblada de una u otra manera quiere decir esto o lo otro. Por desgracia, desconoce dicho código.

El reloj de bolsillo es un reloj normal, bastante fuerte, y está parado, simplemente porque se le ha acabado la cuerda. De la cadena cuelga, como contrapeso, un curioso colgante de plata que representa un compás, una escuadra y una estrella de cinco puntas. Si algún Pjs pasa una tirada de Historia y por su background es lógico que lo sepa, lo identificará como un símbolo de la Francmasonería. Si don Miguel ve ese colgante, intentará metérselo disimuladamente en el bolsillo, ya que él lo reconocerá en el acto. Al igual que Juárez, Prim y muchos políticos liberales de la época, él también es un Masón.

• **Examinar la chimenea** (tirada de *Descubrir*)

Hay bastantes cenizas de papeles quemados con bastante precipitación. Si los Pjs se fijan en ello, podrán descubrir entre los restos un papel que por "azares del destino" no se quemó del todo. Parece un fragmento de una carta, y dice así:

... así pues El Gran Hermano corre peligro de ahogarse en su propia sangre ...dría que hab...ado los mensaj.. de los que lo quieren. Ahora (...) que Demóstenes anuncie el día y la hora...

• **Leer las cartas del buzón** (*Leer español*)

Aparte del telegrama de don Miguel, anunciando la llegada del grupo, hay tres cartas más:

Una invitación oficial a la comida de Navidad que se celebrará en el Palacio Real, y a la que están invitados todos los diplomáticos extranjeros residentes en la villa.

Una nota, anónima, en sobre cerrado y sin sellos (lo que quiere decir que fue traída a mano). Dice solamente: **Próxima reunión en las Cuatro Naciones, el día 26 a la hora de siempre.**

Un sobre cerrado, en cuyo interior hay una tarjeta de visita con el nombre de Segundino Marqués (el difunto). Tiene las esquinas derechas (superior e inferior) dobladas hacia adentro.

8. La investigación

Las siguientes líneas de investigación pueden ser llevadas por el grupo en las horas (o días) siguientes... siempre que sus obligaciones para con Miguel y Sarita se lo permitan. La información que consigan los Pjs dependerá en gran parte de su porcentaje en *Elocuencia* y *Labia*... y de su Habilidad en Hablar Español.

• **Hablar con la seña Paca.**

Unas cuantas copas de chinchón a palo seco harán que a la buena seña Paca se le desate la lengua. La pobre portera sabe muy poco del difunto, que era muy buena persona, **mire usted**. Muy educado, muy correcto. Eso sí, a veces recibía visitas de lo más raro, tipos de esos a los que les hace falta un afeitado, un corte de pelo y una chaqueta nueva. Y es que ya se sabe, estos indios del otro lado del charco no son de fiar. ¡Y si además juegan a politiquillos, a periodistas o a las dos cosas, peor!

• **Visitar la Gaceta de Madrid.** (*Elocuencia o Labia*)

En la redacción del periódico la noticia de la muerte de segundino será recibida con cierta frialdad. Solamente algunos articulistas, periodistas semi aficionados y románticos como Segundino, sentirán de verdad su desaparición.

Estos bohemios periodistas (a los que, como dijo la seña Paca, no les iría mal un afeitado y un corte de pelo) suelen reunirse en un café denominado **La Fontana de Oro**. Si los Pjs se saben ganar su confianza, no tendrán inconveniente en contarles quién era el **Demóstenes** al que se refería en sus escritos Segundino. Se trata del diputado y periodista José Paul y Angulo, un jerezano que desde el periódico **El Combate** lanza acusaciones políticas al gobierno del general Prim, cada vez más exacerbadas (el mote le viene de cierto orador y político ateniense, enemigo feroz de otro militar, Alejandro Magno). Si los Pjs se interesan un poco sobre ese personaje, se les explicará que es un señorito andaluz, exportador de vinos, duelista y bravucón, borracho y amigo de la peor canalla del submundo de Madrid. Es republicano federalista, y colaboró con el general Prim en la revolución de 1868, pensando que proclamaría la República. Unos dicen que su odio hacia el general nace de allí. Otros, que no le concediera una embajada en Londres, cosa que le habían prometido. Por último, no faltan los que afirman que Angulo ha perdido la razón a raíz de un accidente que sufrió hace cosa de un año, de resultados del cual tiene el rostro desfigurado por horribles cicatrices.

• **Visitar "El Combate".** (*Elocuencia o Labia*)

Los empleados del periódico no han visto a Angulo (que por cierto, es el dueño del periódico) desde que el pasado día 23 paso un momento para dejar el artículo del día de Navidad. Si los Pjs consiguen hacerse con él (gracias a una propinilla o a un Colt 45 debajo de las narices del impresor) verán que gira entorno a una idea recurrente: **Voy a cambiar la pluma por el fusil.** Es el último artículo, y en él anuncia también el fin de la publicación, que ya no se editará más. Angulo ha desaparecido. Nadie sabrá decir a los Pjs donde está. Si los Pjs hojean algunos periódicos atrasados (que pueden consultar allí mismo) verán que los amigos de Segundino no les mintieron: los ataques (verbales) de Angulo a la política, gobierno y persona física de Juan Prim son constantes. En uno de sus artículos Angulo llega a decir que a Prim **habría que matarlo en la calle como a un perro.**

• **Ir a "Las Cuatro Naciones"**

A no ser que los Pjs acudan a la fonda con don Miguel de Terán, o enseñando el colgante encontrado en los bolsillos del difunto, no sacarán nada positivo. Y es que la fonda sirve de local social a la logia masónica de Madrid, que se mueve con la discreción que caracteriza a la secta. Si los Pjs simulan ser masones, o si don Miguel los avala (antes o después de sincerarse con ellos), los miembros presentes de la logia terminarán diciéndoles que Segundino había solicitado una reunión urgente de todos los miembros, pues había descubierto hechos de vital importancia para el futuro del país. Hechos que afectaban directamente a uno de los hermanos... (Nota del DJ: Prim). No saben más.

9. Los peligros de la Villa y Corte

Tanto ir y venir de un sitio a otro de Madrid siguiendo pistas puede resultar monótono y un tanto aburrido. Para dar alguna nota de color, el DJ puede ilustrar los paseos de los Pjs por la capital de España con alguno de los siguientes incidentes:

- En un momento determinado, los Pjs pueden tropezarse con una manifestación más o menos multitudinaria que protesta contra el advenimiento del nuevo rey. Esos tipos del sombrero raro (los del capote verde, vamos) la disolverán en un santiamén **cargando contra la multitud a caballo y con el sable desenvainado** (Como inspiración del suceso recordando ver el cuadro de Ramón Casas **La Carga**)
- Un tipo con una navaja barbera en la mano aborda a los Pjs en una esquina mirándolos con ojos ansiosos y diciéndoles que si quieren que les afeite. Aunque es posible que los Pjs crean que es un loco o un chorizo, en realidad es un aprendiz de barbero que busca "voluntarios" para aprender el oficio, según la

costumbre de la época. Por cierto, su porcentaje en afeitar es del 24% (caso de cometer una pifia... pues ya se sabe)

- Hace bastante frío, y si los Pjs andan mucho por la calle es posible que busquen algo para entrar en calor. Aquí y allá hay una especie de barraquillas donde unas viejas sentadas al lado de una estufa de leña asan unos extraños frutos (castañas y boniatos), de extraño aspecto y sabor, pero bastante reconfortantes.
- Cuando menos se lo esperen uno de los Pjs se llevará... un bolazo de nieve en el cogote. Un grupo de pilluelos ha decidido tomarla con estos extranjeros tan raros. Caso de agresión física contra los niños... bueno, pueden aparecer sus padres, amigos, hermanos mayores y demás vecinos.
- Los Pjs se tropezarán con un tipo que le está diciendo a su novia algo así como **¿Dónde vas con mantón de Manila?** Por lo demás, la pareja ignorará completamente al grupo.
- Los Pjs están andando por una calle solitaria y estrecha... cuando ven que dobla la esquina un grupo de personas corriendo a la desbandada. Si se quedan a





ver por qué corren verán que las está azuzando una especie de Loghorn, pero de cuernos más pequeños... y bastante mala leche (Se trata de un toro Mihura semental, que estaba siendo transportado en un carro de carga a la dehesa. Por un accidente la puerta del carro se ha abierto, y el animalico se lo está pasando en grande organizando unos Sanfermines navideños en pleno Madrid)

10. Compromisos sociales 1: Mucha comida, poca diversión.

Por mucho que se entusiasmen los Pjs con su pequeña investigación sería interesante recordarles que su principal misión es velar por la seguridad de Segundino, así que, independientemente del resultado de sus pesquisas, deberán interrumpirlas para acompañar a sus jefes a los actos sociales a los cuales asistan: Básicamente se trata de dos: la Comida de Navidad en el palacio Real y el entierro del pobre Segundino, previsto para el día 26.

- **Comida de Navidad en el Palacio Real.** Se trata de una comida de gala, en la que los miembros masculinos del grupo deberán lucir con más o menos elegancia un frac de tonos oscuros, mientras que las mujeres (incluyendo a Sarita) deberán llevar vestidos de noche de escote generoso. Mientras se arreglan, los Pjs oirán a Sarita maldecir en su cuarto, mientras intenta encontrar entre su colección un revólver que pueda llevar en el escote sin que se vea.

La recepción empezará a las doce, la comida (copiosa y abundante) a las dos, y se servirán cafés en el

salón a partir de las cinco. Habrá baile hasta las ocho, momento en el que se dará por terminada la celebración. Eso significa que, para desesperación de los Pjs, perderán en la fiesta casi todo el día de Navidad.

El DJ puede divertirse un poco con los Pjs preguntándoles cuántas armas llevan encima y sobre todo dónde las llevan (el frac es un traje bastante ceñido, y artillerías de determinado calibre "cantan" bastante). La diversión puede continuar a la hora de la comida: a no ser que los Pjs (por background) gocen de una educación de señores (o bien que especifiquen que se fijan en cómo comen los demás) el Dj les hará tirar Des x 2. En caso de pasarla se comportarán más o menos correctamente en mesa. En caso contrario... el Dj aplicará la situación que considere más oportuna:

- El Pjs se frota las manos, se anuda la servilleta al cuello y empieza a comer como un auténtico gorriño, prescindiendo, por supuesto, de los cubiertos: bebiendo la sopa directamente del plato, cogiendo la carne con los dedos, etc, bebiendo a morro de la botella. Pronto un criado, muy amable, le invitará a seguir la comida... en la cocina.
- El Pjs intenta usar más o menos bien los cubiertos... con resultados desastrosos. La comida se le cae antes de llegar a la boca, empuja (disimuladamente) con el dedo la comida hasta el tenedor, salpica de salsa a la vecina de su izquierda, se le escapa un eructo, etc...
- El Pj tiene mucha hambre... hasta que le ponen ante sí un plato lleno de marisco. Deberá superar una tirada de Con x 3 para superar sus nauseas y atreverse a comerlo. Por cierto, lo encontrará exquisito.
- El Pjs empieza a darle al vino cosa fina, pensando para sí que es bebida de maricas. Consultar las reglas sobre efectos del alcohol de la pág. 13 de **El oro de la Unión**.
- El Pjs se comporta con la máxima corrección y finura... o eso cree él. En un momento determinado notará algo raro en el ambiente. Se ha olvidado de que puso su servilleta sobre las rodillas y se acaba de limpiar la grasa de la boca con la servilleta que estaba a su derecha... y que correspondía al embajador italiano.
- El Pjs se está comportando correctísimamente, hasta le da conversación a la gorda que está sentada a su derecha, que no le contesta pero que le ríe las gracias. Se trata de la mujer del embajador prusiano, y lleva un par de copas de más. Según como vayan las cosas, no se cortará un pelo en empezar a meterle mano al Pjs por debajo de la mesa, y si la cosa se anima es capaz de arrastrarlo al suelo para violarlo allí mismo.

Tras la comida, el grupo pasará al salón, donde algún habilidoso (o loco suicida) puede intentar desenvolverse con este baile rarísimo que llaman **Vals...** sin darles demasiados pisotones a la hija del embajador sueco, que por cierto está la mar de rica. Los Pjs que se fijen en ello pueden pasar un rato divertidísimo viendo como el Coronel Jacques de la Pomme de Terre (agregado de la embajada francesa con un par de copas de más en el cuerpo) intenta ligarse a Sarita, sin saber lo poco que a la brava mexicana le gustan los franceses. Así que los avances más o menos sutiles del gabacho se verán cortados de raíz por una bastante poco discreta patada en la entrepierna.

Por sus modales, torpeza o simplemente mala suerte es posible que los Pjs molesten en algún momento a algún diplomático, que muy ofendido les presentará su tarjeta doblada por la mitad, para seguidamente quitarse el guante de la mano derecha y abofetear con él al Pjs. Mientras éste le contesta adecuadamente (posiblemente con directo a la mandíbula que lo haga volar y caer sobre la fuente de los canapés) sus compañeros pueden aprovechar para preguntar a alguno de los presentes en qué consiste ese código de las tarjetas de marras. Así sabrán que, mientras una tarjeta doblada por la mitad significa desafío, el doblez de la esquina superior derecha quiere decir visita y las dos esquinas dobladas... entierro.

11. Compromisos sociales 2: Entierros y respuestas

El entierro del pobre embajador está previsto para las diez de la mañana del día 26, festividad de San Estevan, aunque puede retrasarse un poco si alguno de los Pjs ha sido retado a duelo. El retado (es decir, el Pjs) puede elegir arma: espada o pistola de un tiro. Por lo demás, el desafío es a primera sangre, así que no merece demasiada atención.

Aparte de los Pjs, Sarita y Miguel y de algunos periodistas amigos del difunto, al entierro acudirá un individuo bajito, con bigote abundante, vestido con traje, gabán y bombín negros, que asistirá al sepelio un poco apartado de los demás. Terminada la ceremonia (y si los Pjs no lo abordan antes) acudirá a dar sus respetos a Miguel y Sarita, entregando su tarjeta, negra con letras blancas, como corresponde en caso de luto: Su nombre es Germán Areta.

Si los Pjs lo interrogan un poco y ponen sus cartas sobre la mesa, él también pondrá las suyas: pertenece a la llamada **banda de la porra**, un grupo auxiliar de la policía dirigido por don Felipe Ducazcal encargado de la seguridad del estado. Segundino se puso en contacto con él hace unos días, explicándole que creía haber descubierto un complot contra el gobierno. Al parecer uno de sus confidentes había descubierto que el perio-

dista revolucionario Angulo estaba en tratos con el Marqués de Guaramillos, brazo derecho del ultra conservador duque de Montpesier, antiguo candidato al trono español que en su día fue desechado por Prim. Segundino argumentaba que ambos personajes solamente tenían algo en común: su odio hacia el jefe del gobierno... por lo que éste podía estar en peligro.

Areta y sus superiores consideraron las sospechas de Segundino fantasías propias de un político y periodista liberal, así que le agradecieron cortésmente la información... pero sin hacer nada más. No obstante, y por pura rutina, Areta inició una investigación por su cuenta: descubrió entonces que el coronel Solís, otro de los hombres de Montpesier, había estado reclutando en París exilados políticos de extrema izquierda, entre los que había repartido dinero para una misteriosa operación que debía realizarse en Madrid.

La idea de una conspiración de extrema derecha, ejecutada por miembros de extrema izquierda, empezó a tomar cuerpo. Se ha confeccionado una lista con los nombres de los diez asesinos, que se entregó a Rojo Arias, gobernador de Madrid y encargado de la seguridad personal del general, el cual ha dado la orden de capturarlos con la máxima prioridad. Gracias a Segundino, el asesinato de Prim y quizá una revolución han sido evitadas. Por desgracia, el mexicano ha pagado el aviso con su vida.

Cuando Areta se negó a escucharle, le advirtió que proseguiría la investigación por su cuenta, **ya que tenía otros canales para avisar al general** (los Pjs pueden saber cuáles son, estaba hablando de su contacto con los masones). Al descubrir que la conjura intuida por Segundino era cierta, Areta intentó avisarle (con el código de las tarjetas al cual está tan acostumbrado). El aviso llegó demasiado tarde.

Si los Pjs le preguntan sobre Prim, Areta les contestará que su seguridad está garantizada: El gobernador en persona ha jurado hacerse responsable de todo cuanto le suceda. Por otra parte, Prim abandonará la capital el día 28, para recibir al nuevo rey, Amadeo de Saboya, que desembarcará en Cartagena el 30 de este mes.

Si los Pjs le preguntan qué acciones se van a emprender contra los instigadores del crimen (es decir, contra Angulo, el marqués de Guaramillos o contra el duque de Montpesier), Areta les explicará que Angulo está siendo buscado por los de la partida de la porra, pero de momento no han dado con él. Respecto a los otros, su alta posición los hace intocables. El general en persona, al ser puntualmente informado de todo, ya decidirá qué hacer.

12. El brazo oscuro de la ley

Si los Pjs no se contentan con las explicaciones de Areta y deciden proseguir la investigación, ya sea intentando vigilar a Prim, buscando a Angulo o acechando al marqués de Guaramillos (el duque de Montpesier está fuera de la capital)... serán detenidos por la guardiacíví, bajo sospecha de querer atentar contra la vida del General Prim. El Dj debería evitar en lo posible un enfrentamiento entre los Pjs y la policía, exagerando el número de números que detengan a los Pjs y pillando a éstos literalmente en bragas, para que no tengan capacidad de reacción. Además, Miguel de Terán puede tranquilizarles diciéndoles que se pondrá en contacto con Areta para que los saquen cuanto antes de la cárcel, y que él se encargará de avisar al general, mediante sus dobles contactos diplomáticos y masónicos.

No obstante, la historia no se alterará. Pese a que Prim recibirá un anónimo alertándole de una conjura contra su vida, pese a que el diputado republicano García López (enemigo político de Prim) le suplicará que aquella noche cambie el recorrido que normalmente hace, pese a que recibirá una nota de la logia masónica en la que se le urge a presentarse en **las Cuatro Naciones**... el tozudo general catalán se negará a adoptar precauciones extraordinarias, y un grupo de ocho o diez individuos harán fuego de trabuco contra su coche de caballos en lam calle del Turco, disparando casi a bocajarro, hiriendo de muerte al general y gravemente a Nandín, uno de sus dos ayudantes. Se dice que el general, antes de morir, afirmó haber reconocido a Angulo entre los asaltantes.



Se dice que el gobernador de Madrid, Rojo Arias, estaba implicado en el complot, ya que no adoptó ninguna medida de seguridad especial. Sea como fuere, Prim caerá herido de muerte el 27 de diciembre de 1870 a las siete de la noche, en mitad de una fuerte nevada, sin que los Pjs puedan hacer nada por evitarlo.

13. Asalto al palacio de Guaramillos

Por parte de los Pjs, serán encerrados junto a otros presos comunes, algunos de los cuales intentarán atacarles por la noche. Es de suponer que los Pjs, ex presidiarios de Sepulcro, no tendrán excesivos problemas en librarse de esos desgraciados, que con un par de sopapos en el cuerpo confesarán haber sido pagados para asesinar a los Pjs.

El grupo será liberado (gracias al buen hacer de Areta) alreedor de las nueve de la noche. El policía les informará de las últimas novedades: del asesinato de Prim... y del asalto a la embajada mexicana.

Según parece las manipulaciones de Miguel de Terán (intentando avisar a Prim) han llamado la atención de los conjurados, como antaño ya lo hicieron las de Segundino. Así que un grupo de hombres entró a saco en las habitaciones de la "embajada", abriendo la puerta con una llave que traían consigo (hurtada hace ya tiempo de la portería de la Señá Paca).

Por desgracia para ellos, esta vez, aparte de un politiquillo mexicano estaba también Sarita. El resultado de la batalla han sido media docena de sicarios muertos o malheridos, Miguel de Terán medio bajado y medio empujado por la ventana y Sarita cogida prisionera por los matones (seguramente se le acabarían las balas). Al bueno de Areta lo que se le ha acabado es la paciencia, y se ha empleado a fondo con los supervivientes: Sarita ha sido llevada al palacio del Marqués de Guaramillos, donde será torturada por el Marqués en persona, para que diga todo lo que sepa.

Legalmente el Marqués es intocable, como lo son todos los responsables de la conjura. Pero Areta está dispuesto a entrar a saco en el palacio... si los Pjs lo acompañan. Y si éstos tienen algo de sangre en las venas, es posible que se quiten sus chaquetas, se abrochen sus cananas y salgan a la calle una vez más, porque ya sea en la vieja Europa o en la Joven América, la vida de un hombre apenas vale lo que vale una bala.

Los Pjs deberían diseñar un plan rápido para entrar en la mansión, situada en el barrio de Salamanca. La típica estrategia de patada a la puerta y pa' dentro es muy loable, pero no demasiado discreta. Saltar al tejado desde el edificio de al lado, para colarse por una buhardilla y abrir la puerta por dentro puede ser mejor. De todos modos, la decisión final corresponde al grupo.

Dentro de la casa, aparte de una docena de criados (que poca cosa harán) y ocho sicarios (más o menos alerta, según lo discretos que sean los Pjs al entrar) a los Pjs les espera una última sorpresa: el Marqués de Guaramillos no es otro que Ramiro de Azagra, el Español, su captor, su torturador y su carcelero, que con la plata robada en México ha conseguido hacerse con una nueva identidad en su tierra natal. El Marqués no huirá, defendiendo su palacio y su vida hasta la muerte.

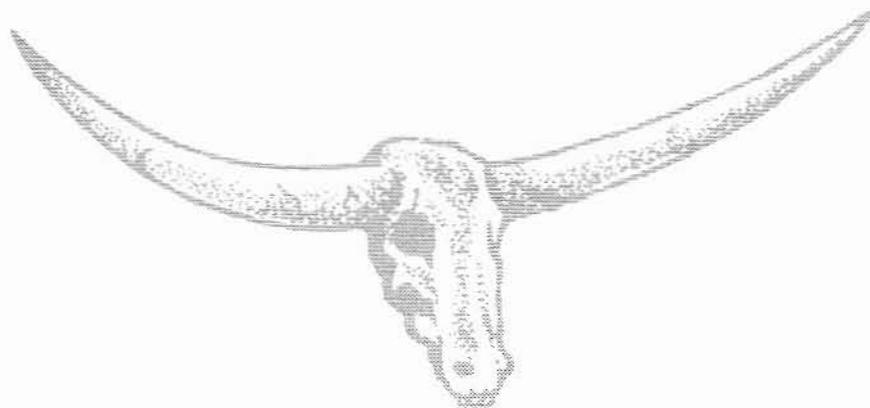
En las bodegas, los Pjs encontrarán a Sarita. Está colgada por los brazos de una argolla del techo, y le han dado una paliza infernal. No obstante, al cuando se acerquen los Pjs aún tendrá fuerzas para medio abrir los ojos y articular con sus labios tumefactos: ... **ya era hora que llegaráis...**

Conclusión

El grupo tendrá que salir por piernas de la mansión lo antes posible, antes de que llegue la policía. Prim morirá el 30 de Diciembre. El nuevo rey llegará a la capital el 2 de Enero. Su reinado no llegará a durar un año.

Se iniciará una ardua investigación para intentar descubrir a los asesinos y a los instigadores de éstos. Pero muchas pruebas serán falseadas, y los testigos de importancia serán acallados, ya sea mediante sobornos o mediante la muerte. Finalmente, Areta aconsejará a los Pjs y a Sarita que se vayan de España, ya que su vida corre peligro. El asesinato de Prim, como bien dijo el historiador inglés Oliver Bertrand, **fue un crimen colectivo que no se quiso descubrir.**

Es de suponer que los Pjs volverán a Estados Unidos. Sarita, por supuesto, volverá a México. El 18 de Julio de 1872 morirá víctima de un ataque cardíaco su amado presidente Benito Juárez, y los Pjs le perderán la pista a la mexicana. Se dice que en 1914 Pancho Villa andaba acompañado de una anciana llamada "Chamuscada", que llegó a intimar con un gringo viejo al que todos llamaban "Escritor". Algunos especialistas en el tema, como el catedrático de Hist. Norteamericana Danniell A. Lhento, afirman que se trataba efectivamente de Sarita, y que su compañero podría ser el mismísimo Ambrose Bierce. Evidentemente, solamente son especulaciones...



REPARTO

Por orden de aparición

Para la feliz continuación de esta campaña, hay algunos Pnjs que, en determinados capítulos, sencillamente **no pueden morir**. El DJ se lo puede montar como quiera, pero Ramiro de Azagra (El Español), Jean-Jacques Crosteaux y Esteban Merino deberían llegar vivos (o al menos misteriosamente desaparecidos) al final de la campaña. Si no lo haces así, DJ de mi alma y de mi corazón, esta aventura tendrá serios problemas de coherencia interna...

Pedro el Güero

FUE 12
DES 15
CON 13

Habilidades: Cabalgar 60%, Esquivar 40%
Armas: Colt Army 60% (2d6+1)

Leperos del Zopilote

FUE 8
DES 9
CON 12

Habilidades: Esquivar 40%, Pelea 35%
Armas: Cuchillo 40% (1d6)

Hombres de Pedro

FUE 9
DES 12
CON 9

Habilidades: Escondarse 40%, Saltar 35%
Armas: Revólver Smith & Wesson cal. 38 45% (1d8+2), Rifle Jamestown 30% (2d8-1)

Reginald Budler (Robert Brandom)

FUE 12
DES 15
CON 14

Habilidades: Cabalgar 65%, Descubrir 45%, Elocuencia 90%, Escuchar 75%, Esquivar 60%, Hablar francés 90%, Hablar español 75%, Labia 95%, Seducir 65%, Ver 65%
Armas: Revólver Colt Navy 1851 75% (2d6+1)

Sarita Veracruz (Margarita)

FUE 13
DES 16
CON 15

Habilidades: Aturdir 40%, Cabalgar 80%, Descubrir 75%, Esquivar 90%, Estrategia 60%, Explosivos 75%, Hablar inglés 75%, Hablar francés 80%, Intuición 60%, Mando 90%, Primeros Auxilios 60%, Tortura 75%, Ver 65%
Armas: Revólver Le Mat 75% (2D6), Rifle Spencer 60% (2d6+1), Látigo 95% (2d4)

Charros de Sarita

(Rafael, Manuel y Benito)

FUE 10
DES 12
CON 12

Habilidades: Cabalgar 70%, Conducir carro 70%, Conoc. del terreno 60%, Rastrear 40%
Armas: Rifle Harpers Ferry 40% (2d10+1)

Comanches

FUE 13
DES 12
CON 13

Habilidades: Cabalgar 60%, Descubrir 45%, Escondarse 60%, Esquivar 35%, Mov. Silencioso 45%
Armas: Arco 60%, Rifle Jamestown 40% (2d8+2), Cuchillo 50% (1d6+1d4)

Bandidos Mexicanos

FUE 13
DES 12
CON 10

Habilidades: Escondarse 45%, Esquivar 25%

Armas: Colt Army 40% (2d6+1),
Rifle Minié 50% (2d6+2)

Franceses

FUE 12
DES 12
CON 12

Habilidades: Esquivar 30%, Descubrir 40%

Armas: Rifle Minié 50% (2D6+2)

Peones de Justo

FUE 9
DES 13
CON 10

Habilidades: Cabalgar 60%, Lazo 45%, Pelea 40%

Armas: Rifle Harpers Ferry 40% (2d10+1)

Presos comunes de Sepulcro

FUE: 12
DES: 10
CON: 11

Habilidades: Esquivar 25%

Armas: Pelea 35% (1d4)

Guardia estándar de Sepulcro

FUE: 10
DES: 13
CON: 12

Habilidades: Cabalgar 35%, Ver 50%, Escuchar 40%

Armas: Rifle Minié 45% (2d6+2)

Capataz estándar Sepulcro

FUE: 13
DES: 10
CON: 14

Habilidades: Descubrir 40%, Tortura 55%

Armas: Pelea 45% (2d4), Bastón (Porra) 60%
(2d4+2)

Ramiro de Azagra (el Español)

FUE: 13
DES: 16
CON: 16

Habilidades: Cabalgar 65%, Descubrir 45%, Escuchar 60%, Esquivar 70%, Estrategia 75%, Hablar francés 80%,

Intuición 90%, Mando 70%, Mov. Silencioso 70%, Tortura 80%, Ver 75%

Armas: Rifle Spencer 60% (2d6+1),
Revólver Lafauchaux 75% (2d6+1),
Sable 90% (1d8+1d4+2)

Segundino Marqués

FUE: 16
DES: 14
CON: 16

Habilidades: Cabalgar 50%, Esquivar 30%, Tortura 45%

Armas: Pelea 70% (1d6+1d4),
Rifle Minié 45% (2d6+2)

Ramón Heredia

FUE: 12
DES: 10
CON: 8

Habilidades: Cabalgar 45%, Primeros Auxilios 65%

Armas: Revólver Lafauchaux 45% (2d6+1)

Jean-Jacques Crosteaux

FUE: 10
DES: 15
CON: 11

Habilidades: Conducir carro 60%, Conoc. mineral 75%,
Explosivos 65%, Primeros auxilios 40%

Armas: Revólver Lafauchaux 40% (2d6+1)

Esteban Merino

FUE: 9
DES: 10
CON: 10

Habilidades: Labia 45%, Tasar 75%

Armas: Revólver Le Mat 15% (2d6)

Jaguar

FUE: 10
DES: 9
CON: 17

Habilidades: Aturdir 45%, Tortura 45%

Armas: Bastón (Porra) 50% (1d4+2),
Pelea 65% (1d4)

Pedrito el Chachalaca

FUE: 7
DES: 15
CON: 6

Habilidades: Escondarse 60%, Escuchar 85%, Labia 45%

Armas: Carece

Zambo

FUE: 17

DES: 13

CON: 16

Habilidades: Esquivar 45%

Armas: Cuchillo 75% (2d6), Pelea 50% (1d6+1d4)

Tuzimo

FUE: 16

DES: 18

CON: 15

Habilidades: Cabalgar 65%, Conoc. del terreno, 75%, Con. de plantas 80%, Esquivar 75%, Intuición 75%, Mov. Silencioso 90%, Tortura 60%, Trampas 45%, Preparar 70%, Ver 90%

Armas: Cuchillo 65% (2d6), Pelea 70% (1d6+1d4), Rifle 65%

Soldados Franceses

FUE 12

DES 12

CON 12

Habilidades: Esquivar 30%, Descubrir 40%

Armas: Rifle Minié 50% (2D6+2)

Legionarios

FUE 12

DES 13

CON 13

Habilidades: Esquivar 45%, Descubrir 50%

Armas: Rifle Minié 65% (2D6+2)
(Oficiales) Revólver Laufacheux 50% (2d6+1)

Escorpión

FUE 17

DES 10

CON 20

Habilidades: Aturdir 40%, Cabalgar 65%, Estrategia 35%, Mando 50%, Tortura 75%

Armas: Colt Dragoon 60% (2d6+1)
Rifle Colt 1855 (2d8+2)

Hombres del Escorpión

FUE 13

DES 12

CON 12

Habilidades: Cabalgar 45%, Escondese 45%, Descubrir 30%

Armas: Rifle Jamestown 40% (2d8-1)
Revólver Lafacheux 35% (2d6+1)

Matones de Esteban Merino

FUE 13

DES 10

CON 14

Habilidades: Aturdir 35%, Torturar 65%, Ver 35%

Armas: Puños 60%, Cuchillo 45%,
Revólver Colt Dragoon 50% (2D6+1)

La "Llorona"

Un viejo recuerdo de la diosa azteca Teteo Innan, quizá refundida en la tradición popular con una leyenda referente a Malinche. Por supuesto, solamente se trata de una absurda superstición indígena... ¿No?

Aldeanos de San Antonio

FUE 12

DES 15

CON 15

Habilidades: Trabajar la tierra 75%

Armas: Azadones, machetes, etc 45% (1D6 + 1)

Soldados de Estados Unidos

FUE 10

DES 14

CON 13

Habilidades: Cabalgar 50%, Esquivar 30%

Armas: Rifle Spencer 50% (2d6+1)

Michael Ricaud

FUE 12

DES 15

CON 17

Habilidades: Cabalgar 60%, Elocuencia 60%, Labia 75%, Estrategia 80%, Intuición 45%, Mando 60%, Seducir 50%, Ver 50%

Armas: Lafacheux 50% (2d6+1)

Bandidos

FUE 13

DES 12

CON 10

Habilidades: Escondese 45%, Esquivar 25%

Armas: Colt Army 40% (2d6+1),
Rifle Henry 50% (2d8-1)

General Arístides Martí

FUE 12

DES 12

CON 19

Habilidades: Cabalgar 45%, Derecho 40%, Estrategia 60%, Mando 45%, Tortura 85%
Armas: Sable 70% (1d8+2)
Revólver Colt Navy 1850 50% (2d6+1)

Soldados de Arístides

FUE 12
DES 12
CON 12
Habilidades: Esquivar 30%, Escuchar 40%, Ver 40%
Armas: Rifle Colt 1855 50% (2D8+2)

Julián Miguel de Iturbide

FUE 7
DES 9
CON 11
Habilidades: Ponerse histérico 95%, Llorar a gritos 90%
Armas: Dar manotazos de nena 05%

Henry Baxter

FUE 16
DES 14
CON 18
Habilidades: Descubrir 60%, Esquivar 50%, Leer/escribir 25%, Ver 60%, Explosivos 45%, Ametralladora 60%
Armas: Colt Army 75% (2d6+1),
Rifle Remington 70% (2D8+2)

Keoma

FUE 15
DES 14
CON 16
Habilidades: Cabalgar 90%, Esconderse 90%, Movimiento silencioso 80%
Armas: Tomahawk 75% (1D8+1D6)
Rifle Henry 80% (2D8-1)

Don Miguel de Terán

FUE: 8
DES: 9
CON: 11
Habilidades: Elocuencia 50%, Derecho 75%, Historia 60%, Leer/ Escribir Español 90%, Hablar Inglés 75%
Armas: Bastón estoque 45% (1d6+2)

Guardiaciví

FUE: 12
DES: 10
CON: 15
Habilidades: Atusarse el bigote 95%
Armas: Rifle Oviedo 40% (4d6)

Minguez "er gaditano"

FUE: 9
DES: 15
CON: 10
Habilidades: Labia 95%, Leer/escribir Español 95%, Primeros auxilios 40%, Bordar ganchillo 75%
Armas: ¡Qué horror!

Germán Areta

FUE: 10
DES: 13
CON: 9
Habilidades: Descubrir 50%, Ver 30%, Etiqueta social 80%
Armas: Pistola US. Army 60% (3d6-1)

Sicarios del Marqués

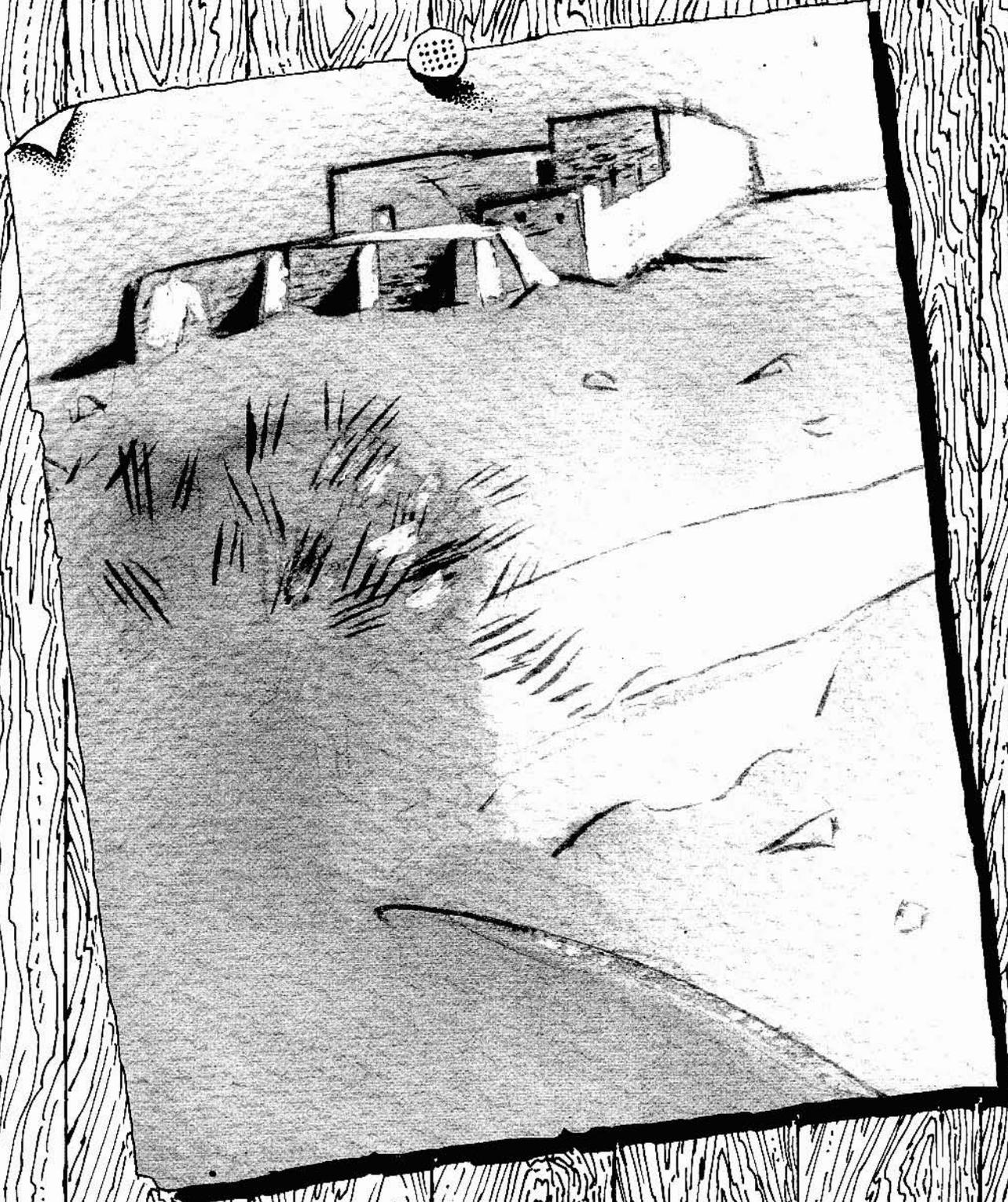
FUE: 14
DES: 12
CON: 12
Habilidades: Hacer el bruto 60%
Armas: Trabuco (mosquete) de dos cañones, 45% (2d8+2)

El Marqués de Guaramillos

(Ramiro de Azagra, el Español)
FUE: 13
DES: 16
CON: 16
Habilidades: Cabalgar 65%, Descubrir 45%, Escuchar 60%, Esquivar 70%, Estrategia 75%, Intuición 90%, Mando 70%, Mov. Silencioso 70%, Tortura 80%, Ver 75%
Armas: Rifle Spencer 60% (2d6+1),
Revólver Lafauchaux 75% (2d6+1),
Sable 90% (1d8+1d4+2)



APÉNDICES



MÉXICO

Algunos datos de interés...

Geografía

México ocupa una extensión de 1.969.269 km². Climáticamente puede dividirse en tres regiones: la *tierra caliente* en las zonas costeras (temperatura media anual de 25° centígrados), la *tierra templada* en la Mesa (meseta) central interior (20°) y la llamada *tierra fría* en las cumbres y valles de Sierra Madre (17°). Las tierras más fértiles y ricas son las de la zona central, llamada el Anahuac.

Los ríos no son navegables, siendo el más importante el Río Grande, que marca la frontera con Texas. La tierra caliente, además, sufre epidemias de malaria y otras enfermedades tropicales. Casi la mitad el país (concretamente la zona situada al norte del Trópico de Cáncer), tiene un aspecto árido y desértico, mientras que la zona sur tiene una vegetación mucho más abundante.

El país sufrió de una casi total ausencia de comunicaciones hasta tiempos de Porfirio Díaz, en que se incentivaron las obras públicas y el ferrocarril, gracias a inversiones de capital extranjero.

Las principales ciudades son Ciudad de México, San Luis de Potosí, Zacatecas, Chihuahua, Durango, Puebla y Cuernavaca.

Población

Según datos de García Cubas, la población de México estaba repartida en 1885 del siguiente modo:

- 1.985.117 europeos y criollos
- 4.492.633 mestizos
- 3.970.234 indígenas (indios)

El llamado grupo europeo forma la élite del país. Son los criollos, descendientes de los conquistadores españoles, sin una gota de sangre india en las venas. Poseen grandes haciendas rurales, y desprecian al resto de la población, a la que consideran inferior. Visten a la europea, siguiendo los últimos requisitos de la moda,

y entre ellos está bien visto hablar en francés (tras la derrota de Maximiliano, inglés). Políticamente se dividen en dos facciones: los que consideran que el pueblo Mexicano es incapaz de gobernarse a sí mismo (y, por consiguiente, no participan en política, o como máximo abogan por un intervencionismo europeo o norteamericano) y los que apoyan de manera incondicional al Partido Conservador. En su mayor parte viven aislados en sus posesiones, que gobiernan tiránicamente. Salvo contados casos, apenas están educados intelectualmente, y hacen gala de una exagerada religiosidad.

Los emigrantes europeos recién llegados y los criollos empobrecidos viven por su parte una existencia precaria, ya que les son negados sistemáticamente los trabajos serviles "propios de indios o mestizos".

El grupo mestizo está formado por gentes con poca o mucha sangre india en las venas. Aunque despreciados por el grupo Europeo, tras la independencia de 1810 una parte de ellos alcanzan la cúpula del poder. Hay en este grupo gentes de todas las clases sociales: desde ricos hacendados hasta simples *pelaos* (jornaleros pobres). Su grado de patriotismo es muy alto, ya que se consideran los auténticos mexicanos. En su mayoría se agrupan entorno al Partido Liberal.

Mención aparte merecen los mulatos (mestizo de negro y blanco) y los zambos (mestizo de negro e indio). Juntamente con los escasos negros puros que habitan en Cuernavaca, están socialmente apenas mejor considerados que los indios.

Los indígenas o simplemente *indios* son los descendientes de los habitantes originarios del país. Buena parte de ellos son agricultores sedentarios que sobreviven precariamente como jornaleros asalariados. En su mayor parte son de procedencia azteca (Zapotecos, Tarascos, Mayas y Otomíes) y su lengua en el nahuatl, aunque casi todos chapurrean el español. Otros grupos indígenas, como los Opata, Seri, Guaicura, Cochimi y Yavipai (o Apaches) prefieren vivir al margen de la civilización blanca, en Sonora y en Yucatán, manteniendo su lengua y cultura propias.

Clases Políticas

En un principio, los protagonistas de la independencia fueron las clases criollas, que querían emanciparse de una metrópoli excesivamente liberal. Sin embargo, la independencia supuso la destrucción del sistema de castas y el ascenso imparable de los mestizos al poder, ya que muchos de ellos se destacaron como buenos militares. En los tiempos anteriores a la intervención, hay en México tres grupos políticos claramente diferenciados:

Conservadores. Defendían los intereses de los criollos, la Iglesia y los grandes hacendados. Básicamente, defendían los privilegios de su status contra todo tipo de posible cambio.

Reformistas. Pretendían eliminar los privilegios del clero y el ejército, y hacer laica la enseñanza.

Liberales. Más radicales que los reformistas, pretendían además desamortizar todos los bienes de las corporaciones civiles y eclesiásticas.

Los Conservadores desaparecerán de la esfera política tras la derrota de Maximiliano (1867). Porfirio Díaz realizará durante su largo mandato una política liberal de carácter autoritario, actuando a favor de los terratenientes



y en contra de las clases populares e indígenas, lo que estallará finalmente en la revolución de 1910.

Ajenos a todo ello, los grupos de indios indígenas hacen su vida, y en ocasiones su guerra y su insurrección, para intentar sobrevivir en una sociedad de blancos y mestizos.

Costumbres locales

Vestido

El criollo y las clases acomodadas de la ciudad suelen vestir a la europea. Por el contrario, al terrateniente y al gran hacendado le gusta vestir con jubón de ante, pantalón orlado con trencillas de plata, mitazas bordadas de seda y grandes espuelas también de plata. Los charros visten camisa blanca, cotona o chaleco de gamuza, pantalones anchos con una vistosa abotonadura a los lados, faja, sombrero y botas, todo ello aparte del típico sarape.

Los peñaos y los campesinos visten camisa y pantalón de manta (algodón), sombrero de pala o fieltro de ala ancha y, en ocasiones, huaraches (sandalías) en los pies.

Los indígenas visten más o menos igual, aunque en ocasiones sustituyen la camisa por un lienzo de ixtle, con el que se cubren los hombros cuando tienen que llevar cargas pesadas, o que anudan entorno al cuerpo para protegerse del frío.

Las clases populares de las ciudades suelen vestir más o menos como los del campo, aunque evitan llevar ropas de manta si pueden evitarlo, ya que ello les distingue como socialmente superiores. Suelen ir mejor calzados, y llevan cuando pueden camisas de corte europeo, abotonadas hasta el cuello.

Las mujeres llevan faldas de vivos colores, camisas blancas muy escotadas y rebozos. Suelen ir descalzas. Mujeres casadas y viudas visten camisa o blusa cerrada, sin escote, y faldas de tonos oscuros que llegan hasta el suelo. Llevan **siempre** el pelo recogido en un moño.

Casas y alojamiento

Las poblaciones medianamente importantes suelen tener una forma cuadrada, con las calles cortadas en ángulos rectos. En el centro de la misma se encuentra la plaza principal, foco de la vida social.

Las mansiones de la gente con posibles están construidas siguiendo, más o menos, el estilo español. Suelen constar de tres pisos, tienen balcones y ventanas enrejadas y su principal característica es tener unos muros muy gruesos (de 1'20 m. a 2'40 m.) tanto para conservar un ambiente fresco en el interior como

para protección frente a los terremotos. Las casas de los pobres, por el contrario, están construidas con adobe, careciendo de la más mínima higiene. La familia suele vivir en el primer piso, reservando la planta baja para almacén o establo.

Las haciendas rurales suelen constar de un edificio o mansión principal, bien cosntruído, y de una serie de barracones o casas de adobe para los peones y los pe-laos, normalmente al lado de los establos y corrales. En territorio indio (la zona árida) las haciendas están fortificadas, rodeándose todo el recinto con grandes muros en los que se alternan las torres de vigilancia, en las que hace guardia gente armada, dándole aspecto de una fortificación militar.

Los mesones para los viajeros de paso tienen casi siempre la misma forma: son poco más que un gran corral al cual se entra por una enorme puerta, rodeado de una docena de habitaciones rectangulares sin ventanas ni muebles, salvo una pequeña mesa. En una esquina de cada habitación hay una plataforma de piedra que se levanta unos 90 cm. del suelo, y que hace las veces de cama. Sobre ella el viajero tiene que acomodarse como puede, haciéndose un jergón de paja y abrigándose con sus propias mantas o con su sarape si carece de ellas. En un rincón del corral está la cocina, y en otro patio se encuentra el establo, con un pozo en el centro. La choza del mesonero y un granero, siempre cerrado con llave completan la totalidad de los edificios del recinto. Los hoteles de las ciudades son algo mejores, pero bastante escasos.

Delincuencia y represión

El robo, en especial cuando la víctima es un *gringo* o un extranjero, no se considerado en México un acto deshonoroso. Es más, suele ser una buena forma de redondear los ingresos familiares.

La mayor parte de los bandidos que infestan los caminos son campesinos locales, que se dedican a la delincuencia de manera esporádica. Existe la costumbre de perdonar la vida de los asaltados si estos no se resisten, pero si uno solo intenta oponerse al robo los bandidos los matan a todos a sangre fría, incluidos ancianos, mujeres y niños. Para garantizar la seguridad de los caminos existe un cuerpo de policías llamados "Rurales", muchos de ellos reclutados entre los pistoleros de las ciudades y los mismos bandidos. Visten a lo charro, pero de gris, y tienen la costumbre de llevar solamente cinco balas en sus revólveres de seis tiros: una de las recámaras está vacía, en parte para evitar accidentes, en parte por una costumbre propia del cuerpo: en ella hay un billete de diez pesos y un papel con el nombre del rural. Para el entierro.

En toda población hay una guarnición de soldados, encargada de la seguridad municipal. Según la impor-

tancia de la capital la guarnición oscila entre un cabo y cuatro soldados hasta una compañía entera.

En tiempos de Porfirio Díaz se organiza una policía secreta, denominada *los Bravi*. Su misión es simplemente luchar contra los enemigos del régimen del dictador, ya sea destrozando periódicos o asesinando a rivales políticos. Evidentemente, este cuerpo secreto actúa con la complicidad de la policía.

Delitos menores como el robo están penados con una condena de cárcel más o menos larga, normalmente con trabajos forzados. El bandidaje y el asesinato se condenan con la muerte, normalmente por decapitación, a no ser que la ejecución la realice de manera sumaria el ejército, en cuyo caso es por fusilamento.

Los presos políticos importantes suelen ser enviados al castillo de Perote, en Veracruz. Se trata de una prisión inexpugnable conocida con el nombre de *la Torre de México*. Para delitos comunes, la penitenciería más célebre del país es la de Belén. Muchos de los presos mueren en sus calabozos de enfermedad o miseria mucho antes de terminar la condena. En caso de que intenten huir, la llamada *ley de fugas* da derecho a los centinelas a disparar a matar.

Comer y beber

La dieta mexicana se basa en el maíz, el chile y los frijoles, con algo de carne de cerdo, guajalote o buey y refrescos, pulque o chocolate para ayudar a pasarlo por la garganta. En las comidas no se usan cubiertos (salvo en las mesas de los criollos) sino que se come cogiendo la comida con las tortillas, que a su vez hacen de sucedaneo de pan. Incluso la sopa se toma de esta manera.

Aunque no existen restaurantes propiamente dichos, no es difícil encontrar dónde comer: aquellas casas particulares que preparan comidas para los viajeros tienen la costumbre de colocar ante su puerta una mesa con un mantel blanco. Las que sirven refrescos (Pulque, Colonche, Pinole) colocan encima del umbral una hoja de manguey. En comidas de compromiso es de mala educación beber en mitad de la comida. Por muy ardiente que sea la enchilada, los comensales sólo pueden servirse de la gran jarra de agua que siempre está en el centro de la mesa **después** del plato principal.

Sistema monetario

Hay tres monedas en el país: el Peso, el Real y el Tlaco. Un peso son 8 reales, y un real 8 tlacos. Durante la guerra con Estados Unidos (1846/1848) un peso era poco más o menos equivalente a un dólar. Progresivamente la diferencia entre ambas monedas se fue haciendo mayor. En términos de juego, supondremos que un dólar vale aproximadamente 10 pesos de plata.

Historia

El país inició su guerra por la independencia en 1810, en el pueblo de Dolores, cuando el cura Hidalgo, el capitán Allende y el corregidor Domínguez iniciaron el alzamiento nacional. El movimiento fue reprimido, fusilándose a los principales promotores, pero renació nuevamente en 1813, cuando José María Morelos promulgó su *Acta de Independencia*. Morelos fue fusilado en 1815, tomando el mando de los rebeldes Francisco Javier Mina, que a su vez fue fusilado en 1817.

La insurrección triunfó finalmente en 1821, bajo el mando de Agustín de Iturbide, que se proclamó emperador de México en mayo de 1822. Iturbide fue depuesto y desterrado en marzo de 1823. Volvió al año siguiente y encabezó una nueva insurrección, pero fue derrotado y fusilado en 1824. México adoptó la forma de gobierno republicana pero se hizo tristemente famosa por la inestabilidad de sus gobiernos (se calcula que desde su independencia hasta la intervención francesa sufrió más de 250 revoluciones e insurrecciones). Aparte de ello sufrió una cruenta guerra civil desde los años 1827 hasta 1836, la independencia de Texas en 1836 y la guerra contra Estados Unidos en 1845/48, en la que perdieron la Alta California, Arizona y Nuevo México.

El pulso por el poder entre Conservadores y Liberales terminó finalmente con una nueva guerra civil y el triunfo de los últimos (1858/1860). El presidente electo Benito Juárez se negó a pagar la deuda exterior contraída por el gobierno conservador durante la guerra, por lo que las tres principales naciones implicadas (Inglaterra, Francia y España) desembarcaron un cuerpo expedicionario en Veracruz en 1862. El gobierno mexicano pactó con Inglaterra y España. Francia, por el contrario, aspiraba a convertir a México en un estado satélite, desarrollado con capital y exportaciones francesas, del mismo modo que Inglaterra hacía por esas fechas con la India. Un diminuto ejército francés (unos 3.000 hombres) intentó llegar hasta Ciudad de México y capturar al gobierno, pero fue destrozado en Puebla. Francia tuvo que enviar un cuerpo expedicionario de 34.000 hombres, a los que se sumaron 20.000 mexicanos de ideología conservadora. Estas fuerzas colocaron en el poder a un hombre de paja, el archiduque Maximiliano de Habsburgo, hermano del rey Francisco José de Austria.

Maximiliano fue nombrado emperador de los mexicanos y gobernó durante algunos años, pero la victoria de los Unionistas en Norteamérica y la situación política en Europa forzaron a Napoleón III a retirar su ejército de México. Los liberales de Juárez contraatacaron, venciendo a los conservadores y fusilando a Maximiliano en 1867.

Juárez gobernó tumultuosamente durante cinco años más, hasta su muerte en 1872. Tras unos años de caos (en

los que Lerdo Tejada hizo lo que pudo) subió al poder Porfirio Díaz, un general mestizo que ya se había destacado luchando contra los franceses. Díaz gobernó el país como un dictador, llevando a cabo durante 34 años el despotismo más eficiente de América latina. Gobernando con la ley marcial, Porfirio Díaz convirtió el país en uno de los más seguros de América. Ello estimuló la inversión de capital extranjero, florecieron la industria, la agricultura y la minería, se estimularon las comunicaciones y se trazó la línea de ferrocarril. En 1893 el milagro se consolidó: Hacienda equilibró el presupuesto nacional y colocó la deuda pública a un interés razonable. Los pordioseros desaparecieron de las capitales, la aristocracia criolla se enriqueció aún más, el ejército, los burócratas y la iglesia estaban satisfechos. Todo ello a cambio de convertir a México en una colonia del capitalismo extranjero, principalmente norteamericano. Todo ello a costa del pueblo llano, la gran masa sin voz de México.

En 1910, centenario de la Independencia, un individuo patético llamado Francisco Madero se atrevió a decir en voz alta que el gobierno amañaba las elecciones, lo cual, por otra parte, era del dominio público. Esto debió hacerle mucha gracia al viejo general, así que en lugar de hacer asesinar discretamente a Madero lo hizo encarcelar. Su rival político no sólo consiguió escapar, sino que en noviembre proclamó la insurrección contra el dictador. Para sorpresa de todos (empezando, posiblemente, por él mismo) recibió el apoyo incondicional de las clases populares, y en mayo de 1911 Porfirio Díaz se vio obligado a dimitir. Madero fue nombrado presidente en olor de multitudes, pero pronto se dio cuenta de que gobernar no era algo tan fácil. La gran masa popular que le había apoyado pedía que cumpliera la principal de sus promesas: terminar con las grandes haciendas y repartir la tierra entre las comunidades agrícolas. Muchas de estas tierras, por cierto, eran originariamente comunales, y habían sido expropiadas durante el Porfiriato. Muchas de las comunidades campesinas aún conservaban los documentos de propiedad originales. No obstante, realizar el reparto de tierras era enemistarse definitivamente con los criollos, y Madero no se atrevió a tanto. Sus vacilaciones y sus dudas hicieron que sus amigos lo abandonaran y sus enemigos lo despreciaran. Zapata y otros líderes campesinos pronto estuvieron luchando contra él. Finalmente, una insurrección de simpatizantes del porfiriato colocó en el poder al general Victoriano Huerta, que se proclamó dictador.

La revolución continuó con más fuerza que nunca. Finalmente Huerta fue vencido, ocupando el poder el liberal Venustiano Carranza. Este, no obstante, traicionó a los intereses campesinos que le habían ayudado a alzarse a la presidencia, enfrentándose a las fuerzas de Pancho Villa en el norte y Emiliano Zapata en el sur. Tras varios años de combates Zapata fue asesinado en 1919 y Villa depuso las armas. La Revolución Mexicana había terminado.

GLOSARIO

Animales y plantas

Alegría. Planta de la que se extrae un jugo rojo con el que las mujeres de las zonas desérticas se tñen el rostro, para proteger su cutis del sol.

Chachalaca. Ave del tamaño de una gallina, que mientras vuela no cesa de gritar. Su carne es muy sabrosa. Coloquialmente se llama así a la persona muy charlatana.

Chupamirtos. Colibrí.

Cocuyos. Insecto de naturaleza similar a la luciérnaga que, como ésta, despide una luz bastante viva por la noche.

Gramma. Pasto alto y áspero.

Guajolote. Pavo.

Mangüey. Planta de donde se extrae el jugo de Pulque.

Mezquite. Arbusto espinoso, característico de las planicies. Crece hasta una altura de unos tres metros y medio. Los apaches usan sus semillas para hacer una especie de pan dulce. La madera del Mezquite es extraordinariamente dura y pesada.

Organos. Especie de cactus cuyo aspecto recuerda los tubos de un órgano. Crecen mucho, a veces hasta catorce metros. Suelen plantarse uno al lado del otro, formando así corrales espinosos para cerdos y gallinas en las casas de los campesinos.

Paisano. Faisán.

Tejocote. Especie de calabaza.

Tuna. Fruto del Nopal o higuera de Indias, muy parecido al higo común. Es silvestre, con espinas y pulpa muy encarnada. Según se dice es muy nutritivo.

Zacate. Pasto.

Zacatero. Insecto de apariencia muy parecida a una brizna de hierba. Su nombre nahua es *Quauhneatl*, y es altamente venenoso. Más de un caballo ha muerto por comérselo distraidamente.

Zopilote. Ave carroñera, parecida al buitre. Es frecuente verla en los tejados de las poblaciones pequeñas, ya que comparte con el perro vagabundo el dudoso honor de ser los basureros no oficiales de las calles. Su carne no es comestible.



Argot

Bueyada. Rebaño de bueyes y vacas cuernilargas (longhorn)

Burros. Nombre despectivo con el que los mexicanos llaman a los norteamericanos.

China. Sirvienta de origen mestizo. Puede usarse como insulto.

Compadre/Comadre. Amigo/a especial, muy querido. Puede ser de cualquier sexo, y es confidente, amigo, compañero y sostén para lo que haga falta. A menudo estos lazos son tan fuertes que duran toda la vida.

Concha. Prostituta. Puede usarse como insulto.

Gachupín. Español o descendiente de españoles. A menudo usado como insulto.

Gringo. Despectivamente, extranjero que no habla español. Su plural es *gringada*.

Güero. Rubio. Se dice que los "güeros" son infatigables en materia sexual, por lo que tienen mucho éxito entre las mujeres, tanto como los negros de Cuernavaca.



Lepero. Delincuente callejero, individuo desharrapado y de poco fiar.

Mano. Contracción de "hermano". Coloquialmente, *amigo*.

Pelao. Pobre, persona que no tiene donde caerse muerto. Se puede usar como insulto. También se denomina con este nombre a los vagabundos que holgazanean en pueblos y villas.

Rancheador. En tiempos de la dominación española, individuo que se ganaba la vida cazando esclavos fugados o asesinando indios rebeldes. Más tarde pasó a designar al caza recompensas y al matón a sueldo. Puede usarse como insulto.

Vómito. Neblina opaca, amarillenta, que se posa sobre las poblaciones de la tierra caliente en los meses de Verano, cuando no llueve y apenas sopla la brisa. Los nativos aseguran que trae consigo la muerte, y le achacan los casos de tifus y malaria que anualmente diezman la población por estas fechas. Sea como fuere, durante la temporada del *vómito de la muerte* las familias acomodadas huyen de las ciudades y se refugian en sus haciendas rurales, situadas en zonas más templadas.

Comida y Bebida

Atole. Manjar típico de los indios de Nuevo México. Se trata de harina india cocida y mezclada con agua. Forma una especie de puré muy claro, que se debe tomar muy caliente.

Chile. Especia muy picante, con la que se sazona casi toda la comida indígena de México.

Colonche. Brebaje hecho con el jugo de la tuna, de color rojo sangre y de sabor fuerte, pero agradable. Se

consume como refresco en las tierras calientes cuando no hay Pulque.

Frijol. Habichuela negra y pequeña, principal alimento de las clases bajas de México, aunque también se encuentra en las mesas de los ricos.

Gordita. Tortilla más gruesa (ver Tortilla)

Mezcal. Licor obtenido de la destilación del jugo del Maguey, como la tequila. Es alucinógeno, mucho más fuerte que el anterior, y su consumición regular conduce con el tiempo a la locura.

Mole. Guiso de guajolote con chile, grasa, tomate, almendra, anís y canela. Muy sabroso.

Pinole. Polvo de harina de maíz tostada mezclada con azúcar y especias. Mezclada con agua fresca constituye una bebida muy apreciada en la tierra caliente.

Pulque. Bebida de color blanquecino, algo viscosa y muy refrescante, que se extrae del maguey. Una vez extraído se deja fermentar un par de días en jarros de barro, donde previamente se ha colocado un poco de pulque viejo (madre de pulque). Reciente y frío es una bebida deliciosa, algo empalagosa y poco alcohólica, pero muy apreciada por los naturales del país. Se calcula que solamente en ciudad de México se consumían cuarenta y dos millones de litros anuales. Es fácil distinguir el pulque joven del viejo porque este último se estropea con rapidez, oliendo a podrido.

Tequila. Licor que se extrae de la destilación del Pulque. La forma correcta de consumirlo es lamer unos granos de sal, beber un trago de pulque y morder finalmente una rodaja de limón.

Tomate. Pasta de maíz y huevo rellena de carne de cerdo, chiles y pollo dulce.

Tortilla. Tortita de harina de maíz, agua y sal, fermentada con un poco de ceniza y frita con manteca de cerdo. Muy delgada, sustituye al pan entre las clases populares.

Vestuario

Calzoneras. Pantalones de terciopelo, muy ajustados y abiertos desde la rodilla hasta el final de la pierna. Los costados están ornamentados con botones de filigrana. Debajo suele llevarse una especie de calzoncillo largo, de lino blanco. Esta prenda, un tanto incómoda, solamente la llevan los ricos propietarios rurales de la tierra caliente en días de fiesta.

Chivarras. Chaparreras mexicanas de piel con el pelo del animal.

Cotona. Chaqueta cerrada y ajustada, típica de los Charros.

Huaraches. Sandalias formadas por un simple pedazo de cuero cortado siguiendo la forma del pie.

Itle. Hilo basto y rugoso, confeccionado de manera artesanal, bastante resistente.

Manta. (Tejido de). Tela hecha de algodón basto y tejido sencillo. Era la principal manufactura textil del México del siglo pasado, y con ella se fabricaba la casi totalidad de la ropa de las clases humildes.

Mitazas. Polainas abiertas, amarradas por debajo de las rodillas. Usadas por los charros y los terratenientes.

Rebozo. Capa o mantón femenino con el que se cubren el cuerpo y la mayor parte del rostro.

Sarape. Pieza rectangular de lana de vivos colores con la que se abrigan los campesinos. En el centro lleva una abertura llamada bocamanga, por donde pasa la cabeza. Esta prenda les sirve de capote durante el día y de frazada por la noche.

Zagalejo. Falda de fiesta, plisada, de raso de color o blanco.

Varios

Atajo. Caravana de 50 a 200 mulas. Un atajo suele recorrer diariamente entre 20 y 24 km. Cada mula puede llevar sin problemas un peso de 90 a 180 kg. Se suele contratar un arriero (mozo) por cada diez o quince mulas del Atajo.

Bonanza. Yacimiento de oro o plata, muy rico.

Criollo. Descendiente de españoles, sin gota de sangre indígena en sus venas.

Charro. Vaquero mexicano.

Coleada. Deporte ecuestre consistente en soltar en un corral a un toro bravo para que un jinete le eche el lazo a las piernas traseras con el fin de derribarlo. El jinete debe hacer que su caballo de continuas vueltas alrededor del toro, para marearlo y desconcertarlo. Si vacila un instante lo más probable es que el toro lo cornee. A los charros les gusta practicarlo en los días de fiesta ante las mujeres, para pavonearse ante ellas.

Conducta. Transporte de mercancías en carros. Las conductas más importantes y espectaculares eran las que llevaban los lingotes de plata desde las minas hasta la casa de la moneda. Los carros eran jalados por no menos de media docena de mulas, y dentro de cada uno de los

mismos viajaban unos ocho o diez hombres armados, aparte de los que galopaban delante, detrás y a los lados de los carros. Estas precauciones no eran exageradas: en ocasiones este tipo de conductas fueron asaltadas por grupos de bandidos de hasta trescientos individuos dispuestos a todo.

Gallo. Juego ecuestre, practicado por los charros en los días de fiesta. Un gallo vivo es atado por las patas a una estaca clavada en la tierra, con la cabeza y el cuello untados de grasa. Varios jinetes parten al mismo tiempo intentando agarrarlo al galope, romper sus ataduras y llevárselo consigo. No están permitidas las armas, pero si los golpes, y es perfectamente lícito arrancar el gallo de las manos de un contrincante. Normalmente, el pobre animal termina el "juego" descuartizado.

Gambusino. Minero o buscador de oro independiente.

Guaje. Cantimplora hecha de una calabaza hueca. Muy usada por los campesinos y los indios.

Litera. Forma usual de viaje por la Tierra Caliente. Consiste en un pequeño transporte que se coloca entre dos mulas, llevadas por un arriero a pie. El viajero se instala cómodamente en ella, reclinado como si estuviera en un sofá, y protegido del sol y la lluvia por una cubierta de tela más o menos impermeable.

Mal País. Región volcánica situada entre Aguascalientes y Zacatecas. Se trata de un enorme valle de topografía muy accidentada, donde la escasa agua es estancada e insalubre, y solamente crecen los arbustos espinosos y algunos árboles raquíticos y enanos. Según tradición popular, es una región habitada por demonios y duendes que enloquecen a los hombres.

Metate. Piedra donde se muele el maíz.

Ponche. Especie de tabaco, de sabor y olor fuerte y casi desagradable, que crece en Nuevo México. Lo consumen sobre todo indios y campesinos.

Reales. Minas. Se denominan con este nombre porque en tiempos de la dominación española eran monopolio de la Corona

Tepetate. Piedra muy apreciada en México para la construcción. recién tallada es posora y puede trabajarse con facilidad, con el paso del tiempo se endurece adquiriendo mayor densidad.

Tortillerías. Lugares donde se cuecen y venden tortillas. A menudo son una simple choza donde vive el vendedor, y las más una simple manta en el suelo, con las tortillas encima.

CRONOLOGÍA

- 1848.** Fin de la guerra con los Estados Unidos. Por el Tratado de Guadalupe Hidalgo, y a cambio de 15 millones de dólares, México pierde Texas, Arizona, Nuevo México y Alta California. En total, más de la mitad de su territorio original. El ejército americano de ocupación abandona el país. La península de Yucatán (declarada independiente) se reincorpora a la nación, lo que provoca una revuelta indígena en la zona. Tras la caída de Santa Anna, es presidente de la república el general Herrera.
- 1850.** Se calcula que el país tiene aprox. 7.600.000 habitantes, de los cuales algo más de 100.000 viven en Ciudad de México
- 1851.** Sube a la presidencia Mariano Arista. Revuelta separatista en Chihuahua.
- 1853.** Tras una nueva revuelta de carácter conservador, Mariano Arista dimite. El general Antonio López de Santa Anna regresa del exilio y asume el poder como dictador y Alteza Serenísima, persiguiendo y desterrando a los políticos liberales. El territorio de Mesilla (103.000 km²) se vende a los Estados Unidos por sólo 10 millones de pesos.
- 1854.** El Coronel Villarreal y Juan Alvarez, liberales, proclaman el Plan de Ayutla, que destituye a Santa Anna. Alvarez es nombrado presidente interino, gobernando junto a un gabinete formado por Melchor Ocampo, Ponciano Arriaga, Guillermo Prieto, Miguel Lerdo y Benito Juárez.
- 1855.** Ante la imposibilidad de recuperar el poder, Santa Anna abandona de incógnito el país. Promulgación de la *Ley Juárez* que suprime los fueros eclesiásticos y militares. Renuncia Alvarez y asume la presidencia Ignacio Comonfort. Sublevación de Doblado en Puebla bajo el lema "religión y fueros"
- 1856.** Nueva rebelión, encabezada por el obispo Haro y Tamariz y derrotada por el ejército presidencial. Se promulga la *Ley Lerdo* de desamortización de bienes eclesiásticos. Empieza a redactarse la Constitución Liberal.
- 1857.** Proclamación de la nueva Constitución: forma federal de estado y forma democrática, representativa y republicana de gobierno; institución del Registro Civil, secularización de cementerios, libertad de pensamiento, palabra y enseñanza.
- Como reacción, el General Zuloaga y el presidente Comonfort dan un golpe de Estado contra la Constitución y el Congreso.
- 1858.** Derrotado, Comonfort huye del país, siendo nombrado presidente Benito Juárez. No obstante, Zuloaga ha conseguido hacerse con la capital, siendo nombrado a su vez presidente. Juárez instala su gobierno en Veracruz, iniciándose la guerra civil de los Tres Años.
- 1859.** El general Miramón sustituye a Zuloaga al frente de las fuerzas conservadoras. Desde Veracruz, Juárez publica las *Leyes de la Reforma*: nacionalización de los bienes eclesiásticos, cierre de conventos, matrimonio y registro civiles, secularización de cementerios y supresión de fiestas religiosas.
- 1860.** El General González Ortega y Zaragoza derrota a Miramón, que huye a Francia. Fin de la guerra civil.
- 1861.** Juárez es proclamado presidente constitucional. Una de sus primeras medidas internacionales es negarse a pagar la deuda exterior contraída por el gobierno conservador. En consecuencia los principales afectados (Inglaterra, España y Francia) firman la Coalición de Londres, decidiendo invadir conjuntamente México para forzar el pago. Por su parte, los conservadores en el exilio solicitan la ayuda de Napoleón III, emperador de los franceses. Juárez expulsa a los representantes de España, la Santa Sede, Guatemala y Ecuador, que habían apoyado la causa conservadora.
- 1862.** El ejército europeo desembarca en Veracruz, que no ofrece resistencia. El gabinete de Juárez pacta y firma el Tratado de La Soledad, comprometiéndose a pagar la deuda. España e Inglaterra se retiran del país. No así Francia, que inicia la guerra en solitario. Sin embargo, su avance se ve detenido en Puebla, donde el ejército del general Zaragoza, bien atrincherado, le inflige una seria derrota.
- 1863.** El grueso del cuerpo expedicionario francés invade México, tomando Puebla. El general Zaragoza muere en combate. Juárez y su gobierno abandonan la capital, refugiándose en el norte. El general Bazaine entra en Ciudad de México. Se organiza una Junta de Notables que ofrecen el

- trono de México a Maximiliano de Habsburgo, hermano del emperador austriaco Francisco José.
- 1864.** Maximiliano acepta oficialmente el trono imperial mexicano. Se firma el tratado de Miramar, por el cual México reconoce tener con Francia una deuda de 260 millones de francos. El general francés Bazaine derrota al general Porfirio Díaz. Era el último ejército mexicano regular.
- 1865.** Juárez se refugia en el Paso; los liberales recurren a la guerra de guerrillas contra el invasor francés y los conservadores. Maximiliano reconoce las *Leyes de reforma*, enemistándose con los conservadores que apoyaron su venida. Estados Unidos exige a Francia el cese de toda intervención armada en suelo mexicano. Maximiliano propone al Papa un concordato que no se firma, ya que la Iglesia está descontenta con la actitud "excesivamente liberal" del nuevo emperador. En Estados Unidos, González Ortega cuestiona la autoridad del Juárez y se autoproclama auténtico presidente de la república Mexicana.
- 1866.** Debido a la presión norteamericana, los sucesos en Europa (guerra entre Austria y Prusia) o quizá por el descontento popular ante la intervención, Napoleón III ordena la retirada de las tropas francesas de México. Los liberales empiezan a batallar de nuevo en campo abierto.
- 1867.** Maximiliano se fortifica en Querétaro, siendo vencido y fusilado junto a los generales Miramón y Mejía. Juárez entra en la capital, venciendo las últimas resistencias. Porfirio Díaz se retira del ejército para presentarse a las elecciones generales recién convocadas.
- 1868.** Juárez es reelegido por un nuevo periodo, en dura pugna con otro candidato liberal, Porfirio Díaz, que obtiene un tercio de los votos.
- 1870.** Diversos focos de sublevación en todo el país, contenidos por el general Sóstenes Rocha.
- 1871.** Nueva reelección de Juárez. Porfirio Díaz proclama que se ha producido fraude. Se sublevan Tampico, Monterrey y Capital.
- 1872.** Muere (muy oportunamente) Benito Juárez, víctima de un fulminante ataque cardíaco. Es nombrado presidente Lerdo Tejada.
- 1873.** Diversas sublevaciones contra Lerdo. En una de ellas es derrotado Porfirio Díaz, que nuevamente consigue huir. Enmiendas de carácter liberal a la Constitución. Se inaugura el ferrocarril Veracruz-México
- 1874.** Lerdo consigue enemistarse simultáneamente con los sectores conservadores (debido a su política anti-clerical) y con los sectores liberales (por su intención de reelegirse)
- 1876.** Porfirio Díaz encabeza la sublevación contra Lerdo, que huye a los Estados Unidos. Muere Santa Anna. Se realiza el Primer Congreso Obrero mexicano.
- 1877.** Porfirio Díaz es elegido presidente de la república. Estados Unidos se niega a reconocerlo, dando asilo y apoyo a Lerdo. Se inicia un periodo de obras públicas y mejoras económicas: comunicaciones postales, telegráficas y telefónicas, ferrocarril (con capital inglés), obras portuarias en Veracruz, Tampico y Santa Cruz, explotaciones mineras, fundación de bancos, reorganización del ejército y de la policía, instrucción laica gratuita. Según sus propias palabras, el lema del régimen porfirista es *poca política y mucha administración*
- 1878.** Rebelión frustrada del general Escobedo. Se promulga una enmienda constitucional prohibiendo la reelección presidencial. Alberto Santa Fe funda el Partido Comunista Mexicano.
- 1879.** Sublevación de marinos en Veracruz. Díaz ordena, textualmente, al gobernador Mier y Terán: *Mátalos en caliente*
- 1880.** Elegido presidente Manuel González, en la práctica títere de Porfirio Díaz, que no se ha presentado a la reelección por la enmienda de 1878, la cual no tarda en ser derogada (aunque la enmienda no se escribirá de forma definitiva hasta 1890).
- 1885.** Díaz es nombrado nuevamente presidente, siendo reelegido sucesivamente hasta 1911.
- 1889.** Ramón Corona, principal figura de la oposición anti porfirista, es asesinado. Muere Lerdo en Nueva York
- 1895.** Rebelión de campesinos veracruzanos, duramente reprimida por el gobierno.
- 1899.** Sublevaciones indígenas en Sonora y Quintana Roo, sofocadas cruentamente por el ejército.
- 1900.** Censo en Ciudad de México: 541.000 habitantes.
- 1901.** Revuelta Maya en Yucatán.
- 1902.** Revuelta Yaqui en Sonora. Ambas insurrecciones son sofocadas, una vez más, por el ejército. Hay

117 compañías estadounidenses en el país, con una inversión bruta de 500 millones de dólares.

- 1906.** Huelga de mineros en Cananea. El Partido Liberal establece un programa en favor del reparto de tierra, el salario mínimo, la jornada máxima y la reglamentación del salario femenino e infantil. Uno de los firmantes es Ricardo Flores Magón, futuro líder del anarquismo mexicano.
- 1910.** Censo nacional: 15.160.369 habitantes, de los que sólo 2.992.026 saben leer y escribir. Francisco Madero se presenta a las elecciones, pero es derrotado por Porfirio Díaz, que ordena encarcelar a Madero. Este se fuga, declarando amañadas las elecciones. Se producen levantamientos armados en varios puntos del país (Emiliano Zapata, Pancho Villa y Pascual Orozco). Es el inicio de la Revolución Mexicana.
- 1911.** Tratado de Ciudad Juárez: Porfirio Díaz abandona el poder. Madero, elegido presidente de la república, debe enfrentarse a sus antiguos aliados: Zapata le acusa de no realizar el reparto de tierra entre los campesinos y se subleva (Plan Ayala).
- 1912.** Madero ordena la disolución de los ejércitos revolucionarios. Pascual Orozco se subleva en el Norte, siendo derrotado por el general Huerta, un veterano del régimen porfirista. Félix Díaz, sobrino de Porfirio, encabeza un movimiento contrarrevolucionario en Veracruz, rápidamente abortado por las tropas presidenciales.
- 1913.** Asesinato de Madero, que es sustituido por el general Huerta. Venustiano Carranza propone la

restauración Constitucional. Desembarco norteamericano en Veracruz. Insurrección popular contra Huerta.

- 1914.** El general constitucionalista Obregón ocupa Ciudad de México. Zapata en Morelos y Villa en el norte dirigen la lucha. Convención de Aguascalientes con el apoyo de ambos. Nuevo desembarco norteamericano en Veracruz y caída de Huerta.
- 1915.** Triunfo de Carranza sobre las fuerzas de Villa y Zapata. La victoria de Obregón sobre Villa en Celaya provoca el cese de las hostilidades. Muere en París Porfirio Díaz
- 1916.** Pancho Villa asalta la población de Columbus, en el territorio de los Estados Unidos. Carranza convoca el Congreso Constituyente de Querétaro, para reformar la Constitución de 1857, tratando de responder a las reivindicaciones de la revolución.
- 1917.** Promulgación de la nueva constitución. Carranza, elegido presidente.
- 1919.** Asesinato de Emiliano Zapata, tras el fracaso de su insurrección. Fracasa igualmente la insurrección de Villa.
- 1920.** Tras la muerte de Carranza, Pancho Villa se somete al presidente provisional Adolfo de la Huerta. El Gobierno le concede la hacienda de Canutillo, en Durango, a la que se retira. Morirá asesinado en 1923.



ARMAS DE FUEGO

REVÓLVERES											
Nombre	Año	Cal.	Balas	%At.	MD	M.C.	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
US Army (*)	1842	58	1	10%	-2	-10%	-20%	N.A.	N.A.	3d6-2	8,00 \$
Colt Dragoon	1848	44	6	15%	-2	-5%	-10%	-15%	-20%	2d6+1	12,00 \$
Lafauchaux (**)	1850	44	6	5%	-3	-5%	-10%	-15%	-20%	2d6+1	11,50 \$
Colt Navy (***)	1851	44	6	15%	-4	S.M.	S.M.	-5%	-10%	2d6+1	13,50 \$
Volcanic	1856	38	8	10%	-2	S.M.	-5%	-10%	-15%	1d8+2	10,50 \$
Le Mat (****)	1858	40	9	5%	-3	-8%	-10%	-15%	-20%	2d6	25,00 \$
Starr Navy	1860	36	6	20%	-1	S.M.	-5%	-10%	-15%	1d8+2	15,00 \$
Starr Army	1860	44	6	15%	-2	-5%	-10%	-15%	-20%	2d6+1	18,50 \$

(*) Pistola.

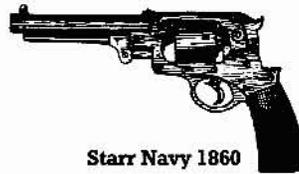
(**) Fabricación Francesa.

(***) Prototipo especial con cañón más largo y culatín de rifle.

(****) Arma de fabricación francesa. Posee un cañón extra en la parte inferior, que dispara un único cartucho de escopeta cal. 12 (2d8+2).



Colt Dragoon 1848



Starr Navy 1860



Le Mat 1858



Rifle Henry 1862



Carabina Spencer 1862

RIFLES											
Nombre	Año	Cal.	Balas	%At.	MD	M.C.	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Minié (*)	1849	40	1	20%	-5	S.M.	S.M.	S.M.	-5%	2d6+2	25,00 \$
Harpers Ferry	1855	58	1	15%	-4	S.M.	S.M.	S.M.	-5%	2d10+1	18,00 \$
Colt 1855	1855	45	5	10%	-6	S.M.	S.M.	S.M.	-5%	2d8+2	35,00 \$
Jamestown (**)	1861	44	1	15%	-6	S.M.	S.M.	S.M.	-5%	2d8-1	20,00 \$
Spencer	1862	38	1	15%	-5	S.M.	S.M.	S.M.	-5%	1d6+1	23,50 \$
Henry	1862	44	15	10%	-6	S.M.	S.M.	S.M.	-5%	2d8-1	50,00 \$

(*) Fabricación francesa.

(**) Fusil sudista, copia del Tower inglés. Su fabricación era artesanal y un tanto defectuosa, por lo que su % de pifia es de 99-00.

AMETRALLADORA

Nombre	Año	Cal.	Balas	%At.	MD	M.C.	Corta	Media	Larga	Daño	Precio
Gatling (*)	1868	11,5	50/400	20%	-6	S.M.	S.M.	-5%	-10%	2d6+X	Especial

(*) La Gatling tiene un porcentaje de pifia de 91 a 00%. De 91 a 97, el resultado será siempre encasquillamiento. De 98 a 00, usar la tabla de la pag. 60 del libro de reglas. La ametralladora puede llevar dos tipos de cargadores: Un cargador en forma de "peine" con capacidad para 50 cartuchos y otro con forma de estrella con capacidad para 400 (en realidad son 8 cargadores de "peine", unidos entre sí y que se van girando manualmente a medida que se usan). Una Gatling mide casi 1 m. y medio y pesa 172 kg. Consta de seis cañones unidos entre sí, que se hacen girar manualmente con una manivela. Por su peso, debe dispararse en una posición estática, con un trípode o soporte de cañón. Normalmente requiere dos personas para su manejo. Una Gatling no puede ser adquirida por particulares. Su uso está restringido exclusivamente para el ejército.

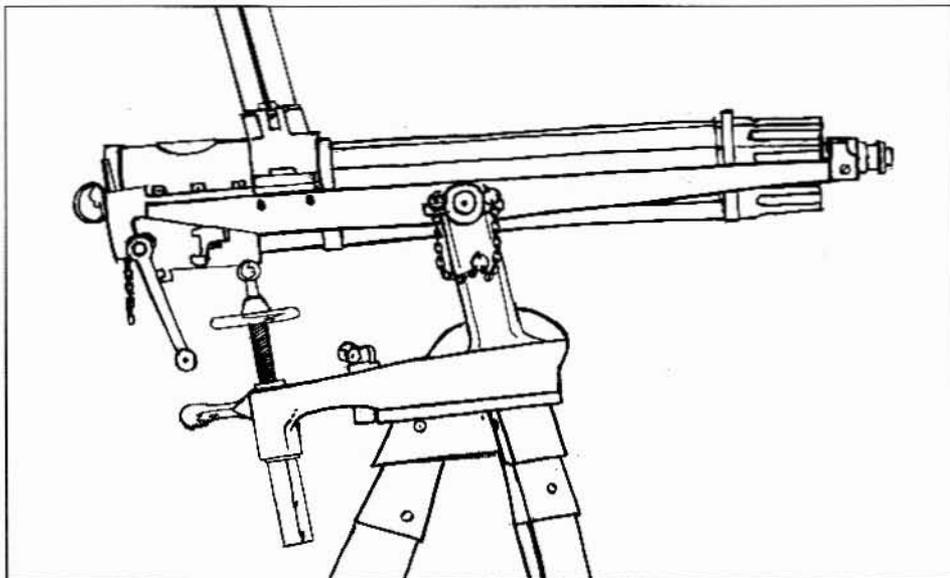
REGLAS DE AMETRALLADORA

Para manejar la Gatling se deberá poseer una habilidad nueva, la de *Ametralladora*. Cuando alguien desee hacer fuego con esta arma, deberá decir cuantas balas dispara contra un enemigo o grupo de enemigos. Se pueden disparar ráfagas de 5 a 50 balas por asalto. Cada ráfaga de 10 balas o fracción que se dispare aumenta la posibilidad de acierto en un 5%. El daño se calcula lanzando 2D6 y sumando 1 por cada bala de la ráfaga. Se puede elegir entre hacer una única tirada de dado contra un grupo, o hacer una tirada por cada blanco.

Si la ametralladora la maneja una sola persona, ésta deberá emplear dos asaltos para cambiar el cargador cuando se le acaben las balas (un asalto si usa un cargador tipo "estrella", ya que simplemente lo gira). En caso de ser dos personas, la segunda se dedica a cambiar los cargadores como un loco, y ayudar a cargar el arma si hay que cambiar de posición. Evidentemente, una persona sola no puede manejar la Gatling "a lo Rambo" y con una sola mano (recordemos su peso).

Ejemplo: "Colorado" Jones agarra su fiel Gatling (que maneja con una habilidad del 45%) y empieza a disparar contra el grupo de cinco forajidos que avanza contra él. Decide que los tumbará a todos dedicándoles 10 balas a cada uno, cincuenta en total. Si quiere hacer una única tirada tiene un porcentaje para lograrlo de 70% (45 + 25 por el núm de balas), mientras que si quiere tirar una vez por cada blanco tendrá que lanzar los dados 5 veces, con un porcentaje del 50% (45 + 5 por en núm. de balas). En ambos casos causará sobre cada forajido al que impacte un daño de 2D6+10.

En el uso de ametralladoras, sería interesante recordar la regla sobre bonificadores en el tiro "a bulto". Consultar el apartado **Superioridad numérica** en la pág. 51 del manual.



Corrido mexicano de "La Chamuscada"
(Popular)

La Chamuscada me dicen dónde quiera,
porque mis manos la pólvora quemó.
Entre las balas pasé la pelotera,
la revolución sus huellas me dejó.

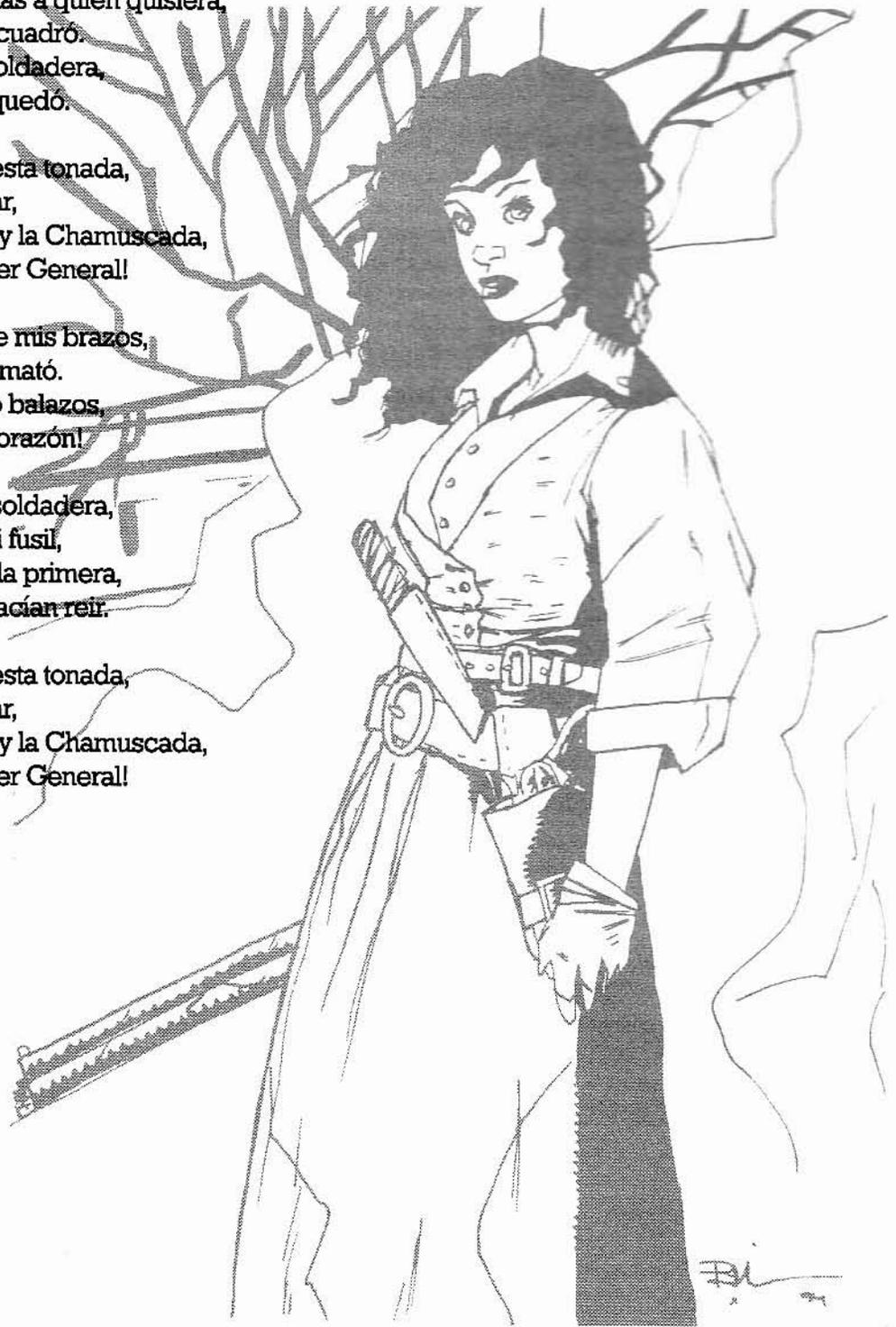
No hubo ni un hombre jamás a quien quisiera,
entre la tropa ninguno me cuadró.
Sólo a mi padre le fui fiel soldadera,
y al pobrecito una bala lo quedó.

Y cuando escucho cantar esta tonada,
siento como ganas de llorar,
ipero me aguanto, pues soy la Chamuscada,
que por valiente llegué a ser General!

Yo vi a mi padre morir entre mis brazos,
y también al traidor que lo mató.
¡Al muy canalla le di cuatro balazos,
como un cedazo dejé su corazón!

Desde aquél día ya no fui soldadera,
con mi canana repleta y mi fusil,
en las batallas fui siempre la primera,
las balaseras na más me hacían reír.

Y cuando escucho cantar esta tonada,
siento como ganas de llorar,
ipero me aguanto, pues soy la Chamuscada,
que por valiente llegué a ser General!



!!! NO PASES LA PAGINA !!!

La aventura acaba de comenzar. 1995 se presenta como el año de la expansión definitiva de Far West. Desde M+D, pretendemos sustentar este desarrollo con tres bazas fundamentales. La primera es la colaboración de las mejores plumas del país dentro del mundo de los juegos de rol (Ricard Ibáñez, Joaquín Ruiz, etc). La segunda sorpresa es la adquisición por parte de M+D de los derechos de publicación del juego de rol sueco Western. Y, last but no least, M+D se enorgullece de anunciar el acuerdo suscrito con Soldiers & Swords Inc para la manufactura de miniaturas oficiales para Far West.

YA A LA VENTA

REF. FWO01/R. FAR WEST JUEGO DE ROL

El libro de reglas básico que te permitirá sumergirte de cabeza en la apasionante epopeya del Oeste. Su ágil sistema de juego y su cuidada ambientación te permiten emular cualquier situación. En su interior encontrarás datos sobre más de 50 armas de la época, material adicional (mapas, personajes históricos, cronología, etc) que permite al DJ documentar debidamente sus aventuras y un cuadernillo con las Hojas de Personaje para uso de los jugadores. Esta reimpresión cuenta con una excelente portada de Luis Royo.

REF. FWO02. EL ORO DE LA UNIÓN (Pantalla para el DJ - AGOTADO)

Todos los datos y tablas necesarios para controlar correctamente el desarrollo de tus partidas reunidos en esta lujosa pantalla. Incluye un nuevo módulo de aventuras para que continúes familiarizándote con la mecánica de FAR WEST Juego de Rol. Imprescindible para todo buen Director de Juego.

REF. FWO03. LA BALADA DEL ESPAÑOL

Un apasionante módulo creado nada menos que por Ricard Ibáñez (diseñador de Aquelarre) en el que los personajes comienzan una trepidante aventura en México en plena guerra contra los franceses para acabar en el Madrid del siglo XIX. Sin lugar a dudas sorprendente.

DE PRÓXIMA APARICIÓN

REF. FWO04. HOGAN'S LAST STOP

Este suplemento sustituye al agotado "El Oro de la Unión". Junto a la pantalla para el DJ (con una nueva ilustración de Luis Royo), incluimos un libro con nuevas reglas, datos de ambientación y una aventura titulada Hogan's Last Stop. Esta aventura es la primera adaptación de un módulo del juego sueco Western a Far West.

REF. FWO05. APACHE

Libro compuesto de tres historias centradas alrededor del pueblo Apache y una ambientación exhaustiva que te ofrece todo lo que necesitas saber acerca de esta indómita tribu. Averigua por qué se les llamaba "los tigres de la raza humana". Un gran suplemento a cargo de otro peso pesado del mundo del rol, Joaquín Ruiz.

MINIATURAS DE FAR WEST

La primera línea de miniaturas producida ex-profeso para un juego autóctono. Gracias al acuerdo suscrito por M+D Editores y Soldiers & Swords, muy pronto tendrás la posibilidad de disfrutar de miniaturas de calidad para Far West. Las primeras referencias aparecerán en Octubre, y serán Pistoleros, Forajidos, Sheriffs, Soldados de caballería e Indios. Los blisters contendrán tres figuras cada uno y llevarán impresa la impresionante ilustración de la portada del juego de rol, obra de Luis Royo.



R I C A R D I B Á Ñ E Z

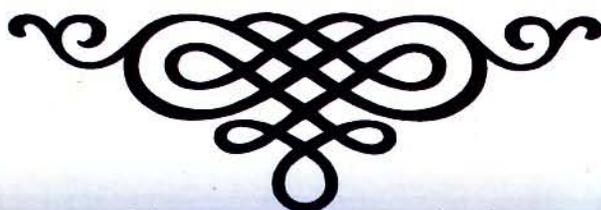
LA BALADA DEL ESPAÑOL

**¿ES QUE QUIERES VIVIR PARA SIEMPRE,
GRINGO?**

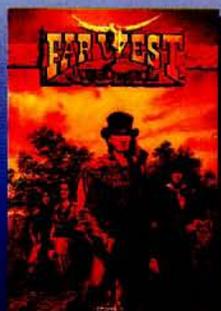
Monta en tu ruano, desenfunda tu seis tiros y galopa hacia la aventura de tu vida... Cruzarás Río Grande para adentrarte en territorio Comanche, te pudrirás en las cárceles mexicanas, lucharás en las filas juaristas contra Maximiliano y perseguirás un buen montón de plata maldita... Y sobre todo, participarás en la más endiablada cacería humana que puedas imaginarte, siguiendo el rastro a un maldito hijo de perra al que poco a poco aprenderás a odiar. Todo ello, acompañado de la más eficaz y carismática agente a las órdenes de Juárez: Sarita Veracruz, "La Chamuscada". Esta aventura puede hacerte recorrer todo el territorio de México, y llevarte más lejos aún... Quizá hasta una ciudad llamada Madrid.

La Balada del Español es un módulo oficial de M+D Editores para Far West, juego de rol, y no puede jugarse independientemente de éste.

Incluye un apéndice sobre la vida, costumbres e historia del México de la segunda mitad del siglo XIX.



UNA CAMPAÑA
PARA



M+D
Editores, S.L.



Far West Juego de Rol es Copyright, © 1988 propiedad de M+D Editores, S.L. Todos los derechos reservados. La Balada del Español es Copyright, © 1988 propiedad de Ricardo Ibañez. M+D Editores, S.L. Distribuidores: 1988

