



Flores de Algodón

- Creada por Albert Estrada Zambrano -

- Ilustraciones por Adrian Blokin -

Una aventura para
Karma Zero



Flores de algodón

Autor: Albert Estrada Zambrano

Edición: Leandro Martínez Peñas y Erika Prado Rubio

Diseño de cubierta: Erika Prado Rubio.

Ilustraciones e ilustración de cubierta: Adrian Blokin

ISBN: 978-84-09-28534-1.

Edita: Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el
Derecho y las Instituciones.

Mayo, 2021.

La publicación de este volumen es una acción financiada por la Comunidad de Madrid en el marco del Convenio Plurianual con la Universidad Rey Juan Carlos en la línea de actuación 1, Programa de “Estímulo a la investigación de jóvenes doctores”. Ref. proyecto V793, Acrónimo DEFSEG-GAMES, “Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y serious games para la consolidación de una cultura de democrática de Seguridad y Defensa”.





ÍNDICE

ÍNDICE	5
PRÓLOGO	11
AGRADECIMIENTOS	15
PRESENTACIÓN	17
2.- Estructura de la aventura	36
a) Vicksburg:.....	37
b) La Serpiente	37
c) La Fiesta.....	38
d) La Tormenta	38
e) El Éxodo	38
3.- Claves para dirigir este módulo	39
a) Exceso de información	39
b) Qué hacer si el grupo se bloquea:.....	40
c) Transforma los personajes no jugadores	40
d) Elección de personajes.....	41
e) Víctor Kercher y los grupos de poder.....	44
f) Las Flores de Algodón originales.....	46
CAPÍTULO I: PERSONAJES	51
1.- Julienne Kercher	51
2.- Bibianne Kercher	56
3.- Rose	61

4.- Gloria Brady	66
5.- Camille Brady.....	71
6.- Mrs. Meredith Rutherford.....	77
7.- Capitán Samuel Walters	82
8.- Tom el capataz.....	87
9.- Moisés.....	93
CAPÍTULO II: VICKSBURG	99
1.- Rumbo a Vicksburg	99
2.- Los preparativos	104
a) El mercado.....	105
b) El orfebre.....	106
c) La estación de tren	106
d) La plaza del Ayuntamiento.....	107
CAPÍTULO III: LA SERPIENTE.....	113
1.- La llegada	113
2.- La mordedura.....	115
3.- Primera analepsis. En clave de Sol	119
4.- La comida	123
5.- La tumba	125
6.- Segunda analepsis. Bajo la coraza	127
7.- Los secretos	129
a) Los esclavos	129
b) El Doctor Travers.....	136
c) Los desvaríos de Víctor	139
d) El juez Marchand.....	141

e) Registrando la finca.....	143
CAPÍTULO IV: LA FIESTA	150
1.- Una fiesta inoportuna.....	150
2.- Los invitados.....	152
a) Los Bancroft.....	152
b) Derrick Newell	152
c) Horatio Poole y Sendero Gris	153
d) Los Gladwyn	154
e) Norbert Horsfall	157
f) Don Julián de Tahona.....	160
g) El capitán Samuel Walters.....	161
h) El primo Elwood	162
i) Los Mallory	163
j) El Reverendo Ayers	166
k) El doctor Adlai Travers	167
3.- La soirée	167
a) La naturaleza de las leyes.....	169
b) El estado de la guerra.....	170
c) Armar a los negros.....	170
d) La esclavitud.....	171
4.- Coqueteos y amoríos	173
a) Moisés	173
b) Samuel Walters	174
c) Rose	175

d) Otras opciones	176
5.- Los negocios	177
a) Horatio Poole	177
b) Norbert Horsfall	179
c) Adlai Travers	179
d) Otros asuntos	180
6.- Tercera analepsis. Jaque mate.....	180
7.- Los refugiados	184
CAPÍTULO V: LA TORMENTA.....	185
1.- Tempestad.....	185
2.- Los esclavos.....	185
a) La Tía Winny	188
b) El Gordo Ben	189
c) El Buen Randall	190
d) El Tío Mill.....	192
e) El Viejo Pompey.....	192
f) La Pequeña Winny	193
g) El Pobre Jim	194
h) El “Amo” Aaron Seward	194
i) Dorcas.....	195
3.- Los blancos	195
a) Vance Frost.....	196
b) Karl Outterridge	196
c) Marcial Salinas.....	198

4.- Defender la finca	200
5.- Empezar la huida.....	203
a) Marismas.....	204
b) Hacia el norte	204
c) <i>Cotton Flowers</i>	205
6.- El oro	206
7.- Ajustes de cuentas	208
CAPÍTULO VI: EL ÉXODO	209
1.- Los peligros del viaje.....	209
a) La maldición	210
b) El <i>Cotton Flowers</i>	212
c) La huida a pie.....	213
2.- Epílogos	215
a) Rose	215
b) Julienne Kercher.....	217
c) Bibianne Kercher	218
d) Gloria Brady.....	220
e) Camille Brady	221
f) Mrs. Meredith Rutherford	222
g) Capitán Samuel Walters	223
g) Tom el capataz	224
h) Moisés.....	225
APÉNDICE I: DRAMATIS PERSONAE	227
1.- Los difuntos	227

2.- Personajes principales:	228
3.- Esclavos	229
4.- Caballeros del sur	231
5.- Otros blancos	233
APÉNDICE II: CRONOLOGÍA	235
APÉNDICE III: DEBATES DURANTE LA FIESTA ..	239
1.- La naturaleza de las leyes	239
2.- El estado de la guerra.....	240
3.- Armar a los negros.....	242
4.- La esclavitud.....	244
BIBLIOGRAFÍA.....	247
LICENCIA DE USO	251

PRÓLOGO

Saludos, viejo o nuevo amigo de *Karma*. Siempre es una alegría verte por aquí. Antes de que pasees por las calles de Vicksburg y sus agitadas subastas de esclavos, antes de que oficiales vestidos con el gris de la Confederación besen tu mano y bebas julepe de menta en la veranda de la hacienda Kercher, antes de que los secretos del pasado y del presente se arrastren entre las flores como venenosas bocas de algodón, antes de que la tormenta de la guerra y la derrota sigan acercándose a tu hogar, imparables como el curso del Misisipi, concédenos unos instantes.

Flores de algodón es una aventura para el sistema Karma. Por tanto, necesita del reglamento básico, *Karma Zero*, para poder jugarse. Si no lo tienes no te preocupes, puedes descargarlo en formato pdf, de forma completamente libre y gratuita, en la página web de Karma. Aquí te dejamos el link:

<https://karmajuegoderol.com/>

Si no quieres jugar la aventura con nuestro sistema, sin duda te será fácil adaptarlo a cualquier otro. Lo importante es que la juegues y descubras los secretos que ocultan sus protagonistas.

Flores de algodón ha sido escrita por Albert Estrada, una de las voces más activas de la comunidad rolera actual y cuyo canal de YouTube “Culpa del Rol” debería ser visita obligada para cualquier aficionado. Aquí te dejamos el enlace, para que no tengas excusa:

<https://youtube.com/c/culpadelrol>

La colaboración de Albert con *Karma* nos ha hecho una ilusión muy especial, ya que su canal fue, sin él saberlo, uno de los que añadieron un imprescindible grano de arena a la carga que terminó por decantar la balanza en favor de la aventura, animándonos a arrancar este viaje a través de la Historia. Ver publicada *Flores de Algodón* con su nombre en la portada es una alegría y un motivo de orgullo para quienes empujamos *Karma* (que a veces rueda solo cuesta abajo y a veces amenaza con aplastarnos, como la piedra de Sísifo).

Sobre la aventura misma, el autor la analiza minuciosamente en su propia presentación, de modo que lo único que diremos ahora es algo bien sencillo de decir y bien difícil de lograr para un autor: jugar *Flores de algodón* ha sido una experiencia maravillosa.

Ya ves, hemos cumplido nuestra palabra. Solo han sido unos instantes. Corre. Hay mucho que hacer. Hay una cena de gala que preparar y una tumba que visitar, hay secretos que desvelar y pecados que ocultar, y, a lo lejos, si aguzas el oído, ya se escucha el silbato del *Cotton Flowers*, que, parsimonioso, desciende el curso del Misisipi, deslizándose hacia ti.

FLORES DE ALGODÓN

Por Albert Estrada Zambrano

“You can't hold a man down without staying down with him”.

-Booker T. Washington-



AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias a Leandro, Erika y Manuela por confiar en mí para escribir esta aventura, y, por extensión, a todas las personas e instituciones que arropan y colaboran con esta iniciativa, a través de subvenciones, como ilustradores, correctores, maquetadores, etc.

Quiero dar las gracias también a Rebeca, Edrey, Jaume, David y Juan Ignacio, por ayudarme en el testeo y pulido de la aventura; a Oscar por su colaboración y a María Peonia por su ayuda y consejos sobre la relación entre Víctor y Camille.

Finalmente, quiero dar las gracias y dedicar esta aventura a todos los Culpables que, con vuestro apoyo, habéis permitido que el mensaje del canal llegue más y más lejos... ¡hasta las puertas de Karma!

Esta aventura es culpa vuestra.



PRESENTACIÓN

Los puzzles no tienen nada de malo. Algunos son un auténtico desafío. Hay personas que disfrutan con ellos, y que incluso los enmarcan y cuelgan de sus paredes una vez terminados. El resultado final puede ser precioso, pero la verdad es que yo, para eso, prefiero comprar directamente una copia del cuadro original. Los puzzles no son para mí.

Hay aventuras de rol que son como un puzzle. Abrís el paquete y os encontraréis con un montón de piezas que vais uniendo -a vuestro ritmo y en el orden que mejor os parece, no lo niego- hasta completar la imagen que aparece en la tapa de la caja.

Flores de Algodón se parece más a esos juegos de piezas de construcción con los que tú te fabricas lo que te dé la gana. Por supuesto, las piezas son las que son, hay cuatro ruedas, dos tubos largos, cuatro placas transparentes, dos bisagras... y con eso puedes fabricar un coche de juguete, un helicóptero, un puente levadizo o un robot, como se indica también en las fotos de la parte trasera de la caja, pero al final la libertad es vuestra para hacer con esas piezas lo que queráis. Las posibilidades no son infinitas, ni puedes fabricar tampoco cualquier cosa que se te ocurra, pero sí tienes muchísimas alternativas, todas ellas perfectamente válidas, para dar rienda suelta a tu imaginación.

Te cuento esto porque te van a sobrar piezas. Y si estás acostumbrado a los puzzles puede que creas que estás haciendo algo mal, y no es así. He puesto más piezas de las que necesitas para que tengas más opciones a la hora de construir lo que quieras, pero no tienes por qué usarlas todas.

También te lo cuento para que sepas que, aunque hemos puesto fotos de un robot, un coche y un puente en la caja, y te hemos incluido unas instrucciones de montaje para esas tres cosas, no te sientas limitado solo a esas opciones. Juntos, tú y tus jugadores crearéis algo completamente diferente que no tiene porqué parecerse a ninguna de esas propuestas, así que no mires demasiado las fotos de la caja en busca de ideas, soluciones u objetivos, porque no es de allí de donde se supone que tienen que salir.

Para empezar, y sin más dilación, voy a destriparte el contenido del módulo. Si cuando termines de leer esto decides que no te interesa dirigir esta aventura no hace falta que sigas perdiendo el tiempo con ella. Pero si decides continuar, te iré presentando el resto de los detalles de esta historia a medida que vayan apareciendo en escena, que también creo que es la mejor manera de presentárselos a tus jugadores. Podrías dedicar las dos primeras horas de partida a contarles todo lo que saben sobre los esclavos de la finca y las distintas familias adineradas de la vecindad. Al fin y al cabo, es información que sus personajes ya conocen y que podrían necesitar para tomar decisiones... pero creo que se os puede hacer un poco aburrido. Eso sí, déjales claro que pueden preguntar sobre ello, e infórmales también de forma proactiva cuando a sus personajes debería ocurrírseles algo en función de los datos que estos manejan pero que los jugadores aún ignoran.

Con este formato, además, espero mantener parte del aliciente de la lectura de este texto sin entorpecer tampoco el acceso a dicha información durante la partida, ya que sigue un orden cronológico. Al final, por supuesto, se incluirán también los consabidos apéndices y resúmenes necesarios para facilitarte la tarea de dirección, pero, igual que cuando te preparas para un examen, toma conciencia de que documentarte por tu cuenta, aclarar dudas y hacerte tus propios esquemas puede ayudarte mucho más a dominar la materia y a aprobar la asignatura que tener contigo los apuntes.

Flores de Algodón transcurre a finales de marzo de 1863, en las cercanías de Vicksburg, a orillas del Misisipi, en la plantación algodonera de Víctor Kercher. La Guerra de Secesión está a punto de empezar a torcerse para el Sur, pero a estas alturas, sobre todo en Vicksburg, muchos aún no se han querido dar cuenta de ello.

Las “Flores de Algodón” son, metafóricamente, las cuatro hijas de Kercher, aunque la historia está preparada también para jugarse con otros personajes. En general, independientemente de la elección final del elenco de protagonistas, los jugadores tienen las de perder en esta historia, y ese es el leitmotiv del relato. El mundo de los personajes se desmorona a su alrededor, y estos deben tomar decisiones para sobrevivir... o bien sacrificarse por su honor, por sus ideales, por sus seres queridos o por descubrir la verdad. Esta es la pregunta que pretende resonar en todo momento a lo largo de la narración. ¿Qué cosas son irrenunciables? ¿Qué precio estamos dispuestos a pagar por ellas? ¿Cómo hace eso que nuestros personajes cambien y evolucionen?

Recuerdo, cuando leí por primera vez la campaña *Dracs* de Aquelarre, que Ricard Ibáñez explicaba en el prólogo que, en Catalunya, es raro ver representada la figura del Dragón sin el paladín que ha de vencerle; que, para nosotros, con el dragón no se negocia, le matamos o nos mata, eso es todo.

Este abordaje, puramente confrontacional, está ampliamente extendido en el mundillo rolero, y, si se me permite empantanarme, es típicamente masculino, o, mejor dicho, típico de personas asentadas en el privilegio. Aún recuerdo una ocasión, jugando precisamente a *Aquelarre*, en la que, ante el asalto de unos bandidos, una jugadora optó por entregarles el dinero. ¡Aquella opción ni siquiera se me había pasado por la cabeza! Aquellos bandidos eran un encuentro de combate, y estaban puestos allí para que el grupo se pegara con ellos ¡no para robarles el oro!

En *Flores de Algodón* cabe la oportunidad de interpretar un grupo compuesto mayoritaria o totalmente por mujeres (una de ellas no solo racializada, sino directamente esclavizada) en un entorno social mucho más sexista que el nuestro propio, y en tales situaciones las mujeres y las personas en situación de debilidad han aprendido que, si optan por estrategias de confrontación directa, demasiado a menudo llevan las de perder. Ponerse gallito suele acabar mal; el todo o nada acaba en el nada con mucha frecuencia. Fluir, en cambio, no parecer una amenaza y saber hacer renuncias, aun cuando duelen y son injustas, permite al menos salvar los muebles en una situación que ya de entrada es muy difícil. Es algo, como digo, poco explorado en esta afición. Incluso cuando de enfrentarse a Primigenios invencibles se trata, poco nos importa enviar a nuestros PJ a la muerte. Mejor morir de pie que vivir de rodillas.

Esa es la elección de los caballeros sureños. Y probablemente sea también el proceder de muchos grupos de juego. Totalmente respetable y comprensible. De hecho, narrativamente es la más satisfactoria; el héroe que no se rinde y acaba triunfando precisamente gracias a esa tenacidad.

Probablemente, no obstante, no sea la opción más realista ni para los esclavos negros ni para un grupo de damas de la aristocracia sureña; ni la que ofrezca una mejor relación de riesgo-beneficio. Pactar no es una opción cobarde. Para mucha gente es incluso el camino más difícil de recorrer; más duro que plantar cara. Probablemente es algo que no resuena con la épica a la que estamos habituados, pero es una posibilidad que merece ser explorada, igual que nos puede merecer la pena tratar de meternos en la piel de un samurái que malbarata su vida de acuerdo con un código de conducta que nos resulta completamente ajeno. ¿No jugamos a rol para ser alguien distinto a nosotros mismos?

Por supuesto, intentaremos darte herramientas para cubrir todas las opciones posibles, y al final son los jugadores quienes tienen la última palabra, y estáis en vuestro derecho a vivir una historia épica en la que, a la postre, la temeridad y el arrojo acaben por tener su premio... Pero esa no es la lección que aprendieron en el Sur.



Creo que es también evidente que este relato puede llegar a ser muy duro. La guerra y la esclavitud combinadas constituyen un terreno abonado para que aparezca cualquier tipo de contenido sensible potencialmente perturbador que os podáis imaginar. Abusos sexuales, racismo, pobreza, asesinatos, fanatismo religioso, alcoholismo, suicidio, maltrato infantil, misoginia, fratricidios, homofobia, tortura... incluso la manipulación genética, en la forma del cruce de esclavos, ha encontrado el modo de hacerse un hueco en esta historia.

Dado que el objeto de esta aventura es invitar a la reflexión en materia de derechos humanos a través de la exploración de un periodo concreto de la historia de la humanidad en el contexto de los juegos de rol, la gran riqueza de conflictos y dilemas morales que nos ofrece la

Guerra de Secesión constituye un caldo de cultivo óptimo, bien para examinar múltiples materias de debate desde distintas perspectivas, bien para enfocarse en aquel contenido específico que sea o se descubra de mayor interés para la mesa.

La contraprestación, por supuesto, es que también se ven incrementadas las posibilidades de provocar en los participantes en la experiencia lúdica un impacto emocional negativo que merme o incluso desvirtúe por completo el aspecto fruitivo esencial en este tipo de actividades, que, precisamente, les confiere su máximo potencial en el campo docente.

Algunos de estos temas pueden eliminarse sin problemas, como por ejemplo la anecdótica eugenesia que acabo de mencionar. Otros, como la guerra y la esclavitud, constituyen los pilares sobre los que se asienta toda la aventura. Por supuesto, el grupo puede modular la forma en que aborda estos asuntos, regodeándose en una presentación sádica y descarnada de estas realidades o mirando hacia otro lado ante las situaciones de mayor dureza. Conviene de todos modos no olvidar que estamos hablando de hechos reales que forman parte de la historia colectiva de la humanidad, y que su frívola edulcoración o banalización puede resultar igual de ofensiva (y mucho más injusta) que una crudeza insensible pero más objetiva.

Cabe advertir, especialmente a aquellos lectores que no tengan una dilatada experiencia en el mundo de los juegos de rol, del extraordinario poder que estos tienen de atrapar a los participantes y permitirles vivenciar determinadas situaciones desde un punto de vista muy personal. La inmersión (y por tanto el potencial daño emocional) que puede alcanzarse durante una partida sobrepasa con creces lo que una novela o película pueden conseguir. Además, no conviene olvidar tampoco el aspecto social de la experiencia y el peso que eso tiene. Uno puede dejar de leer una novela cuando le plazca, pero levantarse de una mesa de juego, ser incapaz de controlar tus emociones -ya sea frente a gente conocida o ante desconocidos-, o incluso el hecho de expresar de

forma pública la incomodidad que se está sintiendo ante determinada situación que transcurre en la ficción pueden constituir situaciones difíciles de abordar y añadir una capa adicional de vergüenza y malestar que conviene prevenir y evitar.

A lo largo de los años, en la comunidad rolera se han desarrollado distintas herramientas de seguridad (tarjeta X, líneas y velos, semáforos, etc.) para minimizar dichos riesgos, pero no son infalibles, y en ocasiones pueden ofrecer una falsa sensación de seguridad que nos lleve a traspasar la línea, sin percatarnos del bloqueo emocional que impide precisamente a la persona afectada emplear esos elementos de protección. La comunicación, como en todos los ámbitos de la vida, es fundamental también aquí, no debiéndonos limitar tan solo a las manifestaciones explícitas de contrariedad de los participantes, y procurando también tener en cuenta otras señas de incomodidad transmitidas a través del lenguaje no verbal, etc.

Por supuesto, esta necesidad de comunicación debe tomar también en consideración el derecho a la intimidad de cada participante, que no tiene por qué querer compartir con el grupo cuales son los motivos de desagrado respecto a ninguno de los elementos que le estén impidiendo disfrutar de la experiencia de juego. También es importante resaltar que lo que en un principio a un jugador pudo parecerle tolerable, a medida que la experiencia avance puede resultarle insufrible, y está en su derecho a cambiar de opinión sobre los límites que impuso al comienzo. En última instancia, si no lo ves claro, siempre es mejor equivocarse del lado de la precaución y, llegado el caso, descartar esta aventura de plano y optar por llevar a cabo una actividad grupal menos arriesgada.

Explicitar asimismo que, si bien el Director de Juego puede ejercer un papel preminente en el desarrollo de la actividad, este no puede controlar en solitario lo que sucede en la historia, ya que todos los jugadores participan en la construcción colectiva de la misma, y que

por tanto el resto de los participantes son también responsables del bienestar del conjunto de la mesa.

¡Ah! una cosa más.

A lo largo del redactado de la aventura se emplean, en diversas circunstancias, maneras de expresarse que reflejan las creencias de algunos de los personajes que aparecen en la obra, o el sentir de parte de la población sureña. En muchas ocasiones, por motivos estilísticos, no se acota ni señala que dichos pensamientos pertenecen a los PNJ y no al autor del texto, y francamente creo que no debería hacer ni falta, pero, por si acaso, más vale puntualizarlo. Así, si en algún momento leéis cosas como “Pepito de los palotes saldrá disparado a perseguir a esa caterva de cobardes entrometidos que no merecen ni el gasto en balas que supondrá matarlos”, sabed que estoy aprovechando la ocasión para reflejar los pensamientos del PNJ Pepito de los palotes y para ayudar al DJ a sumergirse en el enrarecido ambiente en el que se desarrolla la historia, no emitiendo un juicio de valor propio sobre el colectivo al que Pepito está persiguiendo con su revólver en ristre.

De un modo parecido, cuando las visiones por ejemplo que tienen el Capitán Walters o Julienne Kercher sobre el mundo no aparecen clasificadas como visiones negativas, no se debe a que dichas afirmaciones se correspondan o no con la realidad, sino al hecho de que, para estos dos personajes, corroborar tales certezas les aporta Felicidad, y no lo contrario, independientemente de que estén equivocados o no.

Finalmente, cuando empleo de forma indistinta “negro” y “esclavo” como términos intercambiables (algo que, si nos ponemos puristas, no era realmente así ni siquiera en esa época), o si, metidos en harina, describo ciertos pasajes sin las consideraciones de sensibilidad que tendríamos hoy en día, estoy intentando deliberadamente que la atmósfera racista e intolerante de la historia permee en el lector, para facilitarle luego a ese DJ que pueda trasladarla sobre los jugadores y generarles el rechazo que merece. Esta aventura en ningún momento

hace apología de la esclavitud, la guerra, el racismo ni ninguna otra de las deleznable atrocidades que refleja. Precisamente las refleja para denunciarlas y combatir las.

No debería hacer falta ni decirlo.

Aclarado todo esto, volvamos a nuestra plantación.

El dueño de la misma es Víctor Kercher; un orgulloso caballero de Luisiana, recientemente enviudado, que se dispone a presentar en sociedad a su prometida, Camille Brady; una mujer decidida y resuelta como pocas, originaria de Kentucky. Kentucky es un estado esclavista, pero que se ha mantenido leal a la Unión, por lo que la perspectiva de este matrimonio está causando cierta conmoción entre la aristocracia sureña.

Kercher tiene cuatro hijas. La mayor es Rose, y es una esclava nacida del vientre de la negra Mamá Jane, a la que Kercher nunca ha reconocido oficialmente como hija suya, pero a la que siempre se ha tratado con un evidente favoritismo en comparación con el resto de esclavos. Esto la ha situado en una posición complicada, ya que no es vista con buenos ojos ni por los blancos ni por los negros.

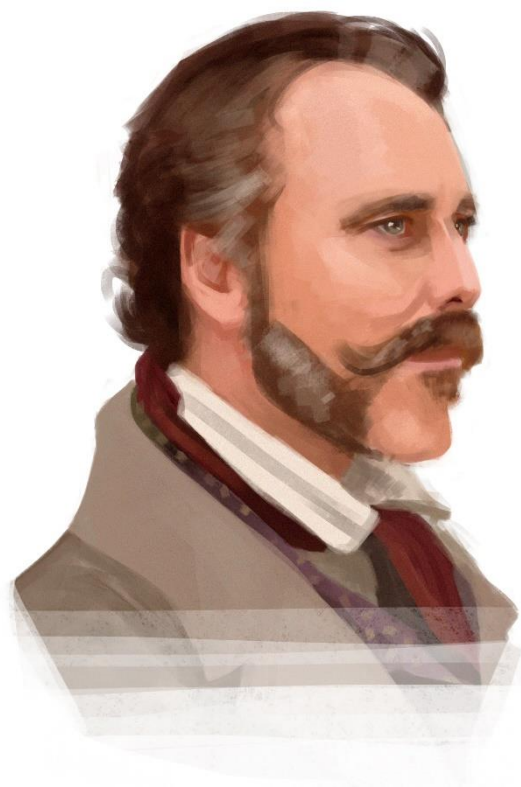
La segunda, y la mayor de las hijas legítimas del plantador, es Julienne Kercher. Tiene diecisiete años y ha heredado la belleza de su madre, Sarah. Se desenvuelve con magnífica soltura en los ambientes más selectos y es el alma de cualquier fiesta que se celebre a orillas del Misisipi. Todos los jóvenes aristócratas del sur ambicionan su mano, aunque es el Capitán Samuel Walters quién lleva la delantera.

La tercera es Bibianne Kercher, también hija de Sarah y diferente de su hermana Julienne como el día lo es de la noche. A sus quince años, la revoltosa Bibianne solo piensa en montar a caballo, trepar a los árboles, jugar a indios y piratas, ensuciarse y meterse en líos.

Finalmente, la última de las hijas de Kercher es Gloria Brady; hija de Víctor y Camille, aunque oficialmente conste en los registros como hermana de esta. Lo cierto es que Camille y Víctor se conocieron y enamoraron hace tiempo, cuando este estaba todavía casado con Sarah, y fruto de dicha relación extramatrimonial nació Gloria. Eso motivó que Víctor cortase todo contacto con su amante y obligó a los padres de Camille, para evitar el escándalo, a inscribir a Gloria como hija suya y hermana de la que realmente es su madre.

Gloria tiene once años, y no es como las demás niñas de su edad. Su cerebro no funciona como el del resto de gente, lo cual a veces supone una ventaja y en otras ocasiones un inconveniente.

Kercher siempre había ansiado tener un hijo varón, y lo consiguió cuando, hace diez años, nació el pequeño Simon, también hijo de Sarah. Desgraciadamente, unas fiebres se lo llevaron hace dos años, un par de meses después del fallecimiento de su madre, sumiendo al plantador en un profundo desconsuelo. Aquel día, y después también un año más tarde, en el aniversario de su muerte, Víctor Kercher recogió las orquídeas más bellas del invernadero de su esposa Sarah y las depositó en la tumba de su malogrado heredero. Hoy, 26 de marzo, en el segundo aniversario de su defunción, se dispone a hacer lo mismo por tercera vez.



La situación económica de Kercher (y, en realidad, la de casi todas las plantaciones sureñas) es desesperada. Al inicio del conflicto, el Sur decidió establecer un embargo sobre sus exportaciones de algodón a Europa, para forzar al viejo continente a apoyar sus pretensiones secesionistas. Lejos de doblegarse, Europa comenzó a importar algodón desde Egipto, y para cuando los confederados quisieron reconducir la situación el Norte ya había establecido un

embargo marítimo que bloqueaba sus relaciones comerciales transatlánticas, dejando al Sur sin recursos.

Por supuesto, dicha carestía no se ha repartido de forma igualitaria. Los aristócratas y plantadores han procurado mantener su extravagante tren de vida como si nada sucediese, negándose a aceptar la realidad de la guerra, y ha sido sobre los esclavos sobre quienes se han cebado con mayor intensidad las privaciones derivadas del conflicto bélico. Así, mientras en la casa grande de la plantación Kercher se disponen a celebrar un fastuoso banquete malbaratando unos recursos que la hacienda no posee, algunos de los esclavos se preguntan si no ha llegado la hora de alzarse contra los amos.

Para saber lo que ocurre en las chozas de los esclavos debemos presentar a Moisés y al Negro Jerome.

Moisés es el hermano pequeño de Rose. Hermanastro más bien, ya que es hijo de Mamá Jane pero no del plantador, sino de otro esclavo negro. Tiene un talento natural para la horticultura y Sarah Kercher lo tomó bajo su protección y le tenía trabajando con ella en el invernadero como ayudante. Eso le permitió trabar amistad con la pequeña Julienne, aunque dicha relación se ha enfriado debido a la disparidad de orígenes entre ambos a medida que los dos han ido creciendo.

El Negro Jerome, al que apodan así porque es muy muy negro, es hermano de leche de Moisés. Posee un magnetismo animal casi sobrenatural, y está encargado de los establos. Su fuerte aura espiritual llamó la atención de Mamá Jane, que era mambo (sacerdotisa vudú), y que lo tomó como discípulo, enseñándole sus secretos.

De pequeños, Moisés y el Negro Jerome eran inseparables. Hoy, el odio que sienten el uno por el otro es mortal... y todo comenzó con la muerte de Sarah Kercher.

Sarah Marchand Kercher vivía asfixiada por su marido. Víctor era celoso y demandante, y nunca estaba satisfecho. Jamás reconoció ni el talento ni los éxitos de Sarah o, si lo hacía, se atribuía a sí mismo el mérito de tales logros. Le cortaba las alas a su esposa, y todo ello por el miedo abyecto que sentía a perderla.

Sarah tenía a un amigo de la infancia, de una posición social mucho más modesta que la suya, que terminó por alistarse en el Ejército Federal y alcanzar rango de oficial. En la niñez eran íntimos, y la esposa de Kercher seguía manteniendo correspondencia con él de forma regular, y le confiaba todas las desdichas de su matrimonio. El teniente Adam Sturdwick, que así se llamaba, se hallaba destacado en el arsenal de Baton Rouge a principios de enero de 1861, cuando las milicias de Luisiana, bajo el mando del capitán James Walton, rodearon por sorpresa el acuartelamiento federal y ordenaron la rendición de la plaza, semanas antes de que se declarase la secesión del estado. Viéndose superados y considerando innecesario el derramamiento de sangre, los federales se avinieron a los términos y condiciones de la rendición y a los hombres de la compañía D del Primero de Artillería de los Estados Unidos se les permitió regresar en botes, río arriba, conservando sus armas, equipo personal y raciones para veinte días.

Lo que casi nadie sabía es que en el acuartelamiento se encontraban almacenados incidentalmente veinte lingotes de oro que debían ser enviados a Europa para cumplir con determinados pagos que nada tienen que ver con esta historia. Las milicias rebeldes de Walton desconocían la existencia del oro y, por tanto, no lo reclamaron, y Sturdwick, por supuesto, tampoco vio la necesidad de compartir dicha información con ellos. Supuso, además, muy acertadamente, que si el oro desaparecía probablemente nadie se daría cuenta. Asumió que tanto unionistas como confederados pensarían que el oro estaba en manos de sus rivales y que no era probable que ambos bandos comparasen notas, y que, en caso de hacerlo, tampoco darían demasiada publicidad al robo, pues aquello los dejaba a ambos en ridículo, así que se preparó para desertar con 60.000 dólares en lingotes de oro.

La noche del 16 de enero de 1861, Sturdwick desembarcó en el muelle de carga de la plantación Kercher con un petate lleno de lingotes de oro, dispuesto recoger a su amada Sarah, fugarse con ella y ofrecerle una nueva vida lejos de Víctor. La ama Sarah fue avisada con discreción por una esclava leal, pero la jefa de cocinas, una negra llamada Tía Winny, de profundas convicciones cristianas, no vio aquello con buenos ojos y alertó secretamente al amo Kercher, que sorprendió a la pareja de adúlteros en el embarcadero, justo cuando Sarah se disponía a regresar a la mansión en busca de sus hijos para fugarse con su amante.

La discusión fue acalorada, pero no duró demasiado. Kercher abrió fuego contra Sturdwick, pero Sarah se interpuso y terminó recibiendo un balazo en las entrañas que acabaría por causarle la muerte, tres días después. Ambos hombres quedaron petrificados por un instante, consternados por lo que acababa de ocurrir. Kercher fue el primero en recuperar la iniciativa y, mientras Sturdwick seguía sosteniendo en sus brazos a la agonizante dama, descerrajó un tiro al militar entre ceja y ceja que acabó con su vida al instante.

Kercher y los tres hombres blancos que le acompañaban trataron de auxiliar a Sarah, llevándola a todo correr de vuelta a la casa grande y cabalgando a toda velocidad en busca del doctor Travers, dejando en manos de Moisés y el Negro Jerome deshacerse del cadáver del oficial. Ambos esclavos estaban solos cuándo trataron de levantar el pesadísimo petate del militar y descubrieron en su interior los veinte lingotes de oro.

Por supuesto, se apresuraron a esconder el oro en un lugar seguro, y nunca informaron al amo de aquel descubrimiento. Ambos comenzaron a debatir cómo debían actuar a continuación. Moisés, el idealista, proponía emplear el oro para comprar la libertad de todos los negros de la plantación. Jerome se daba cuenta de que aquel plan era imposible. En primer lugar, no podían explicar cuál era el origen del oro. Probablemente veinte lingotes tampoco fuesen suficientes para liberar a todos los esclavos, máxime teniendo en cuenta que el amo

Kercher podía establecer el precio que quisiera por cualquiera de ellos, o incluso optar por no venderlos y, además, con ese oro Kercher compraría nuevos esclavos, con lo cual nada se adelantaba tampoco con un gesto tan altruista. Para Jerome era mejor emplear el oro para fugarse junto a unos pocos elegidos; ellos dos, Rose, Mamá Jane... pero en ningún caso los más de sesenta esclavos que habitaban la plantación.

Dado que ninguno lograba convencer al otro, decidieron consultarle el asunto a Mamá Jane, y sorprendentemente esta se opuso a emplear el oro de ninguna manera. Dijo que estaba maldito, que ya había causado dos muertes y que debían deshacerse de él o causaría muchas más. Mamá Jane comprendió que el Negro Jerome no sería capaz de acatar aquella decisión, así que le pidió a su hijo que se deshiciera del oro. Moisés tampoco fue capaz de obedecer por completo las órdenes de Mamá Jane, pero temeroso de que Jerome decidiera fugarse él solo con el oro, lo recogió del escondite donde lo habían ocultado y le buscó un nuevo emplazamiento que Jerome no conociera.

Al poco, el pequeño Simon Kercher enfermó de fiebres por culpa de la pena. Mamá Jane trató de salvarle, empleando en ello sus conocimientos de hechicería vudú, pero cuando su padre, alertado de nuevo por los siempre bienintencionados esclavos cristianos, descubrió lo que estaba haciendo la negra con pollos descabezados y mechones de cabello de su hijo pensó que la mambo lo había embrujado y le propinó una paliza que le costaría la vida. Simon murió pocos días después.



Tras el fallecimiento de Mamá Jane, ambos hermanos de leche comenzaron a distanciarse y las discusiones no tardaron en subir de tono. Jerome, en efecto, acabó por hartarse de la cobardía de Moisés y acudió en secreto al escondite primigenio del oro, con la intención de fugarse con él, tan sólo para descubrir que Moisés se le había adelantado.

Aquella noche tuvieron una violenta pelea que sorprendió a todos los esclavos, y por la que ambos recibieron su buena ración de latigazos, pero de la que jamás trascendió el motivo. Moisés sospechaba que si Jerome había descubierto la desaparición de los lingotes era porque había pretendido fugarse con ellos, y estaba en lo cierto. Jerome no sospechaba nada: sabía de forma fehaciente que Moisés le había traicionado arrebatándole el oro, aunque desconocía lo que había ocurrido realmente con los lingotes.

Durante un tiempo, el Negro Jerome creyó a Moisés cuando este decía que había cumplido las instrucciones de Mamá Jane y que se había deshecho del oro, pero eventualmente acabó por darse cuenta de que su hermano de leche seguía planeando la fuga de todos los negros de la plantación. Al parecer, ya no pensaba emplear el oro para comprar su libertad, sino para financiar su huida hacia Canadá y el posterior establecimiento de todos ellos en esas tierras. Seguía siendo un plan destinado al fracaso, pero al menos aquello significaba que Moisés aún tenía el oro y que este se hallaba escondido en algún lugar cercano, así que el Negro Jerome comenzó a pergeñar un plan para descubrir su paradero. Lo primero que hizo fue tratar de seducir a Rose, pensando que tal vez Moisés había compartido su secreto con su hermana, pero enseguida resultó evidente que su rival mantenía a Rose en la inopia. Al parecer, ni siquiera le había revelado la existencia del oro, ya que Rose seguía insistiendo en hacer preguntas sobre el motivo de la trifulca entre ambos. Aquello significaba que muy probablemente nadie más, aparte de Moisés, conocería el escondrijo de los lingotes, así que Jerome volvió sus ojos hacia la brujería vudú.

Mamá Jane le había revelado a Jerome las propiedades del veneno de una serpiente de los pantanos negra llamada boca de algodón, cuya mordedura sumía a sus víctimas en un estado comatoso y delirante en el que les resultaba imposible faltar a la verdad. Jerome consiguió capturar un par de ejemplares de estos ofidios y escondió al que más grande le pareció en el invernadero de la difunta ama Sarah, confiando en que, tarde o temprano, picaría a Moisés. Durante el delirio, podría sonsacarle la localización del tesoro y, si el veneno de la serpiente acababa por matarle, lo cual era harto probable, se ahorraría tener que acabar con su vida él mismo.

Mientras tanto, Moisés ha logrado hacerle creer a Norbert Horsfall, un contrabandista del Misisipi, que el amo Kercher quiere que se le entregue un cargamento de armas y munición, y que está dispuesto a pagar con oro. El contrabandista ha llegado a la plantación, sirviéndose de la fiesta de compromiso como tapadera, para cerrar el trato con discreción. En su vapor, el “Cotton Flowers”, aguardan una treintena de rifles y munición suficiente para soportar un asedio. El precio no va a ser barato, dados los tiempos que corren. ¡Un par de lingotes de oro!

Pero las cosas están a punto de complicarse para todo el mundo un poco más...

Tras los infructuosos intentos de tomar Vicksburg por asalto, algo que sólo ha servido para enardecer la moral de los sureños, que creen que la ciudad es inexpugnable, el general Grant ha decidido cambiar de planes y sitiar la población. Su estrategia pasa por desembarcar tropas río arriba y tomar luego las tierras al este de la ciudad fortificada, cortando la línea de suministros del ferrocarril. Para ello, en las últimas semanas ha iniciado el despliegue de pequeños contingentes de soldados, con la misión de explorar posibles lugares de desembarco, examinar las defensas confederadas y comprobar las rutas de acceso hacia el este de Vicksburg.

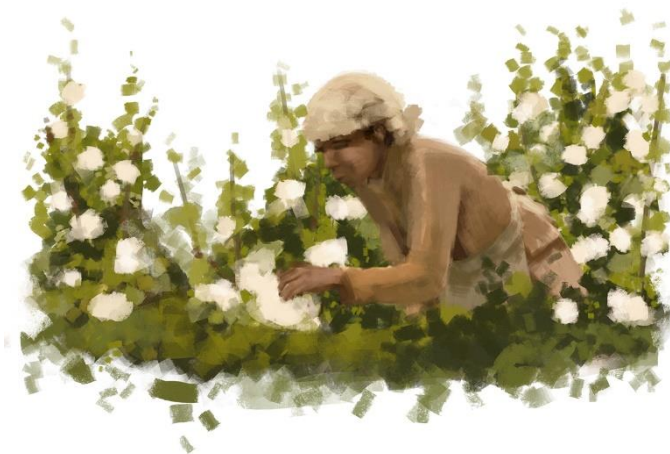
Uno de esos destacamentos, bajo las órdenes del teniente Clifton Walters, ha sido sorprendido por tropas confederadas, que les han cortado la retirada y les han provocado numerosas bajas. De la treintena de hombres que conformaban la sección apenas sí queda una docena larga de ellos en disposición de luchar. Están famélicos, desorientados, asustados, cansados, acorralados y cargan a cuestas a un buen número de compañeros heridos. Desesperados y atrapados en territorio enemigo, se abren paso a sangre y fuego con la vana esperanza de reencontrarse con el grueso de su ejército. Sus pasos les conducirán tarde o temprano hasta la plantación Kercher, el lugar donde el teniente Walters sospecha que se dirigía el teniente Adam Sturdwick, con los veinte lingotes de oro robados del Ejército Federal que nunca llegaron a Ohio.

El descubrimiento del militar es más fruto de la casualidad que de otra cosa, resultado de cruzar algunos datos contables con varias historias de borrachos que habían llegado a sus oídos de forma fortuita y de efectuar luego algunas comprobaciones sencillas que el destino le sirvió en bandeja. La clave del asunto estuvo en descubrir la correspondencia que el desaparecido teniente Sturdwick mantenía con Sarah Kercher. A partir de ahí, Walters fue atando cabos hasta hacerse una composición de lo sucedido bastante precisa.

Ni sus superiores ni los soldados bajo su mando están al corriente de nada. La investigación de Walters se ha llevado a cabo de forma oficiosa y el militar no tiene intención alguna de informar a sus mandos si logra recuperar los lingotes ni de compartir las riquezas con el resto de sus hombres. Al fin y al cabo, debe pensar en su familia y en la reconstrucción que deberá acometer, porque su familia es sureña y, aunque Walters no lo sabe, su hermano mayor sirve como capitán de las tropas confederadas en la ciudad de Vicksburg y esta noche, además, acude como invitado al banquete que se celebra en la plantación Kercher.

2.- Estructura de la aventura

Flores de Algodón consta de cinco capítulos que pueden llegar a jugarse en cinco sesiones cortas. Por supuesto, según los intereses de cada grupo, el Director de Juego puede hacer de más y de menos, alargando algunas partes, recortando otras, hasta el punto de poder condensar toda la aventura, si así se quiere, en una única y maratónica sesión de juego. Cada mesa tiene sus propios ritmos y sus predilecciones a la hora de jugar. Si tus jugadores disfrutan discutiendo e interpretando extiende la duración de “*La Fiesta*” tanto como necesites. Si aborrecen las escenas de acción y el combate haz una elipsis sobre “*La Tormenta*” o aborda esta parte de forma más narrativa. Si les gusta la investigación regodéate en “*La Serpiente*”, etc.



a) Vicksburg:

La historia comienza en la ciudad fortificada de Vicksburg. Las hijas de Kercher han acudido a recoger a Camille y a su hermana Gloria, y a realizar algunos recados de última hora para la celebración de la noche. El propósito de esta primera parte es generar cierta cohesión en el grupo de PJ, enfrentándoles a una serie de problemas y dilemas morales que les permitan colaborar, trazar lazos y conocerse mejor tanto entre ellas como a sí mismas. También es una buena ocasión para presentar a algunos de los personajes de la historia que más adelante aparecerán en la fiesta, de manera que sus apariciones vayan sucediéndose de forma más paulatina.

Este capítulo concluye cuando el grupo regrese a la plantación Kercher, más o menos a mediodía.

b) La Serpiente

El siguiente capítulo de nuestra historia transcurre en la plantación, y comienza con el revuelo causado por la mordedura de un áspid al dueño de la finca.

El plantador se irá encontrando mal de forma progresiva hasta el punto de precisar guardar cama. Los personajes deberán decidir cómo lidian con la situación y comenzar a plantearse si el incidente ha sido accidental o provocado.

En este momento es cuando el grupo puede comenzar a disgregarse y los personajes tienen mayores oportunidades de ir por libre y perseguir sus propios objetivos.

c) La Fiesta

En este capítulo, el grupo debe atender a los invitados a la fiesta mientras continúan con sus pesquisas y se producen nuevas revelaciones que no hacen más que complicar las cosas. Es el momento de negociar deudas y mantener acaloradas discusiones filosóficas mientras guardan el apropiado decoro y mantienen ocultos sus secretos más vergonzantes.

A lo largo de este capítulo, las dificultades a las que se enfrenta el grupo deberían obligar a sus integrantes a volver a aunar esfuerzos y a anteponer el bien común a sus intereses individuales.

Esta parte del relato termina con la llegada de un pequeño grupo de esclavos, de una plantación vecina, avisando de que los soldados de la Unión están avanzando hacia aquí, quemándolo todo a su paso y matando a hombres, niños y mujeres por igual.

d) La Tormenta

En este capítulo se desata la acción. Los esclavos se revelan, se escapan o se unen a las hermanas Kercher para defender la plantación. Se llevan a cabo las venganzas, traiciones y asesinatos que cada cual tenga pendientes. El oro es descubierto y pasa de mano en mano a medida que los unos se lo roban a los otros. Llegan los soldados de la Unión, los rifles se reparten, zarpa el viejo vapor, etc.

e) El Éxodo

Este capítulo puede jugarse o bien tratarse como un epílogo, y es el que cierra nuestra historia. Resulta el más complicado de anticipar, dado que en él influirá todo lo que haya sucedido en las etapas

anteriores de la aventura, pero, esencialmente, narra la huida de los personajes y el futuro que les espera tras el fin de la guerra.

3.- Claves para dirigir este módulo

Aunque puede que a primera vista no te lo parezca, *Flores de Algodón* es una aventura relativamente sólida, diseñada para que te resulte fácil dirigirla. Pero para asegurarme de que todo vaya bien voy a compartir contigo algunas de las claves que debes tener presentes a la hora de llevarla a la mesa.

a) Exceso de información

Como ya te dije, este puzzle tiene más piezas que las que necesitas. La principal dificultad con la que te puedes topar al dirigir esta historia es la amplia colección de personajes y tramas secundarias que aparecen en ella. La solución es simple: lo que tienes que hacer es soltar lastre; la clave está, no obstante, en hacerlo en el momento adecuado.

Podrías reescribir la aventura antes de jugarla, y eliminar a la mitad de los PNJ que aparecen, pero lo que yo te propongo es que elimines aquellas partes de la aventura que te sobren a medida que tu grupo vaya jugando y demuestre no tener interés en explorar ciertas líneas argumentales. ¡Cuidado! Si algo no te gusta o no encaja con tu grupo, por supuesto elimínalo desde el comienzo, no estoy diciendo que no lo hagas. A lo que me refiero es a que, si cuando la historia ya está avanzada, los amoríos del capitán Samuel Walters no han aparecido, por ejemplo, no te sientas obligado a incorporarlos para que los PJ vean también ese aspecto de la aventura. Si no han entablado conversación con un invitado a la fiesta, ignóralo durante la tormenta o el éxodo... ya no tiene mucho sentido que aparezca ¿verdad? Si nadie se ha preocupado por explorar la trama del Ferrocarril Subterráneo, pódala

sin reparos a mitad de la sesión y haz como si nunca hubiese estado allí. Nada está escrito en piedra.

b) Qué hacer si el grupo se bloquea:

La principal fuerza de *Flores de Algodón* es que difícilmente puede decaer el ritmo, si tu no lo quieres. Los acontecimientos se suceden de forma inevitable, estén listos los PJ o no, y no pueden permitirse ignorarlos. Si el grupo invierte demasiado tiempo en hacer planes, haz que el enemigo se les eche encima y los pille con los pantalones bajados. No disponen de todo el tiempo del mundo.

Si la investigación se para, haz que el primer esclavo al que interroguen les dé una pista que les permita continuar. Si no interrogan a ninguno haz que un esclavo aparezca y les de la pista que necesitan, sin necesidad siquiera de pedirla. Un esclavo de la plantación Kercher puede enterarse de virtualmente cualquier cosa. Puede haber visto lo que sea, y puede haber callado hasta el momento por miedo a los amos, a otros negros, a la brujería o a lo que te inventes. Hay más de sesenta negros en toda la plantación. Eso significa que tienen ojos y oídos en todas partes; y, además, hablan entre ellos, y a veces también hablan con quién no deben, sobre todo si han bebido o si se les azota. Las pistas pueden venir de cualquier lado y retorcerse para que estén allí donde tu necesites que estén. Nada está escrito en piedra.

c) Transforma los personajes no jugadores

La descripción que aparece de los PNJ es, básicamente, una sugerencia de teatralización basada en lo que a mí se me da bien interpretar, pero no tienes que ceñirte a ella. Utiliza tu propia troupe de actores interior. Sabes imitar a Seymour Skinner, el director del instituto de *Los Simpson*, asígnaselo a uno de los invitados, no me importa a cuál. Te lucas haciendo de Jesús Hermida, asígnaselo a otro

de los PNJ. ¿Tienes un sombrero mejicano? ¡Haz que Marcial lo lleve siempre puesto y utilízalo cuando lo interpretes! ¿Se te atraganta el nombre de alguno de los invitados a la fiesta? ¡Cámbialo por otro que te resulte más fácil de recordar!

No intentes adaptarte a las descripciones de los personajes que te he dado, modifícalas para que se adapten a lo que a ti te convenga. Nada está escrito en piedra.

d) Elección de personajes

Para conseguir la mayor inmersión posible en la historia, *Flores de Algodón* proporciona una serie de personajes pregenerados que los jugadores pueden interpretar. Es posible jugar “otra cosa” aprovechando buena parte del material de *Flores de Algodón* con personajes creados por los jugadores, empleando el escenario y las tramas de fondo, pero abordándolas desde otra perspectiva, como, por ejemplo, la que podrían tener los esclavos de la plantación. Dicha elección, sin embargo, requerirá de más trabajo por parte del Director de Juego y tampoco quedará libre de cortapisas creativas, puesto que el escenario limita forzosamente el tipo de personajes que los jugadores pueden llegar a interpretar.

Aunque las “Flores de Algodón” siempre fueron las cuatro hijas de Kercher (reconocidas o no), debo confesar que, al diseñar esta aventura, trabajé con seis PJ en mente como protagonistas principales, otros tres PJ masculinos de reserva y diez PNJ con el potencial de convertirse en PJ, lo cual se asemeja más a un Rol en Vivo que a una partida de mesa.

Soy consciente de que seis personas suele ser una cantidad que está por encima del número habitual de jugadores con los que un Director de Juego se siente cómodo, aunque en realidad, con historias que vuelcan el peso del debate y de las decisiones en manos de los

jugadores, cuantas más voces discrepantes haya, menos tiene que hacer el Director de Juego, que puede recostarse y contemplar cómo discuten los unos con los otros mientras mira los toros desde la barrera. También es cierto, asimismo, que eliminar PJ o convertirlos en PNJ es más sencillo que crearlos al vuelo, y que un PNJ, explicado como PJ, otorga al Director de Juego una visión más profunda del mismo y muchas más herramientas para su interpretación, de modo que haber diseñado un exceso de PJ puede parecer óptimo en un principio, ya que uno siempre tiene la opción de transformarlos luego en PNJ si hace falta.

Esta transformación, no obstante, requiere de ciertos ajustes.

Como regla general, ten en cuenta que los potenciales PJ que se conviertan en PNJ deberían o bien perder su ímpetu e iniciativa y conducirse en base a los consejos y sugerencias del resto de personajes jugadores, o bien convertirse en antagonistas y reforzar -mediante su oposición- el papel protagonista de los PJ. Dicho de otro modo, las descripciones de los potenciales PJ que ofrecemos en estas páginas se aplican a ellos cuando los interpreta un jugador; en caso de convertirse en PNJ ni su personalidad ni sus capacidades numéricas tienen por qué seguir siendo las mismas, y deben verse subyugadas al interés del DJ y al desarrollo narrativo de la historia. Pueden ser cualquier cosa, salvo los protagonistas, y para ello tienen que cambiar, porque al pensarlos como PJ fueron redactados para desempeñar un papel central que ya no les corresponde ejercer.

El Director de Juego no debe sentir que está traicionando nada o actuando con falta de rigor o de forma tramposa por efectuar estos cambios; en realidad, ni la plantación Kercher ni ninguno de estos personajes existieron nunca, y su desarrollo ha obedecido, desde el principio, a los intereses narrativos del relato. No hay ninguna verdad que preservar en estas páginas.



Otros ajustes también pueden ser necesarios en función del elenco de PJ escogido, sobre todo en lo que a supresiones o incorporaciones de escenas se refiere. Trata de revisar la aventura con los personajes elegidos en mente y hazte una idea de qué elementos deben cambiar para ofrecer una mejor experiencia de juego. ¿Hay una determinada escena en la que no va a estar presente ningún PJ? Pues parece obvio que deberás suprimirla, por ejemplo. Otras escenas tal vez precisen reducirse, alargarse o cambiar de enfoque.

En lugar de ofrecer posibles combinaciones de PJ, voy a tratar de centrarme en explicar, de forma pormenorizada, las razones de diseño detrás de cada uno de ellos y el papel que están llamados a desempeñar en el relato, así como el mejor modo de convertirlos en PNJ en caso de ser necesario. Parte de esta información también puede ser útil para los jugadores, tanto a la hora de elegir personajes como en el momento de

interpretarlos, de modo que el Director de Juego debería emplearla del mejor modo posible para guiarlos en dichas circunstancias, si los jugadores así lo precisan.

e) Víctor Kercher y los grupos de poder

Déjame contarte un secreto.

El Negro Jerome no ha tenido nada que ver con lo que le ha pasado al plantador.

He sido yo.

A Víctor Kercher le ha mordido una serpiente porque no nos podemos permitir tener al dueño de la plantación paseándose por ahí y tomando decisiones, ya que eso arrebataría toda la agencia a los jugadores. Si decides aprovechar el escenario para jugar una aventura alternativa, como, por ejemplo, una revuelta donde los jugadores interpretan a los esclavos sublevados, Kercher puede seguir activo y convertirse en un magnífico villano que de caza a sus díscolas propiedades a través de los pantanos; pero en el relato propuesto necesitas que no haya nadie que esté claramente al mando.

Eliminado Kercher de la ecuación, se conforman tres grupos de poder, liderados respectivamente por Julienne Kercher, Camille Brady y el capitán Samuel Walters. Julienne es la hija mayor y heredera de Kercher, y legítimamente es a quién corresponde tomar cualquier decisión, pero muchos pueden elegir no tomarla en serio debido a su sexo y juventud. Camille es una mujer adulta, empoderada y con posibles, pero no ha llegado a casarse con Kercher y no deja de ser una extranjera y, además, yanqui. Walters no debería tener en principio ni voz ni voto en ningún asunto concerniente a la plantación Kercher, pero a su favor están sus armas, sus galones y su pene; tres elementos que,

al combinarse con su condición de prometido de Julienne, le confieren una autoridad oficiosa sobre todo lo que pasa en la finca.

Los tres líderes están vinculados entre ellos y se ven obligados a respetarse, manteniendo una suerte de equilibrio precario. Ninguno puede pisotear a los otros dos, aunque sólo sea debido a los condicionantes que el decoro les exige, y deben negociar y establecer alianzas para poder dirigir el barco hacia dónde quieran encaminarlo. Deben convencer a sus rivales, no imponerles su autoridad, y la presencia de los invitados a la fiesta asegura eso, actuando, a través de la presión social, como una suerte de tribunal de apelación oficioso que no participa en la toma de decisiones, pero que valida el proceso a través del cual dichas decisiones se toman y afea el autoritarismo desmedido de cualquiera de las partes.

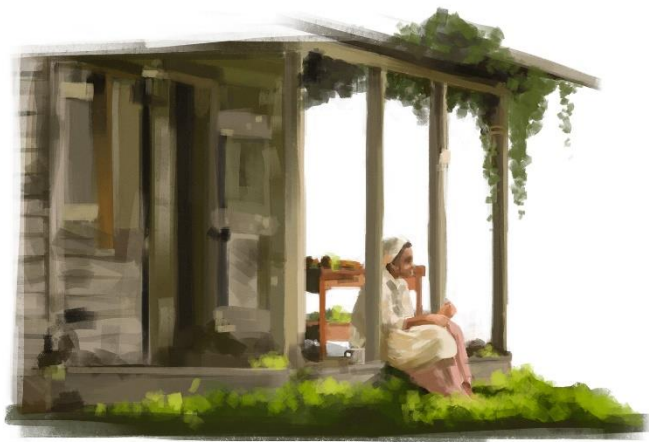
Walters está pensado para ejercer de contrapunto en manos del DJ, otorgándole cierta agencia y permitiéndole apoyar a una u otra lideresa en función de los intereses narrativos de la historia; pero también podría convertirse en un PJ, y por ello se han introducido ganchos y dilemas suficientes para él, como su relación con Tom, la llegada de su hermano, etc. que lo conviertan en un personaje interesante de interpretar. Si transformas a Walter en un PJ, no obstante, perderás casi toda la capacidad de influir sobre la toma de decisiones del grupo y el rumbo que seguirá la aventura, a no ser que Camille sea una PNJ. Si lo mantienes como PNJ se convierte en una suerte de portavoz oficioso del resto de invitados y, por ende, de la aristocracia sureña en su conjunto.

Tom el capataz y Moisés son otros dos posibles PNJ que pueden ser interpretados por jugadores, si se prefiere. Moisés posee mucha información sobre lo que está ocurriendo, como la localización del oro, la existencia del cargamento de armas, etc. de manera que, si acaba convertido en PJ el Director de Juego deberá acentuar el riesgo que corre, y hacer recaer rápidamente las sospechas de lo ocurrido en el invernadero sobre él. Aun así, puede revelar toda la información que

posee al resto de jugadores a la primera de cambio, acelerando el final de la aventura y rompiendo parte del misterio que tiene. Incluso si el jugador que lo interpreta mantiene en secreto lo que sabe, el mero hecho de ser un PJ puede llevar al resto del grupo a no sospechar de él, tratar de ayudarlo y acabar por dejar expuesto con más facilidad al Negro Jerome. En mi opinión, es mejor añadir a Tom que a Moisés, aunque el primero tenga más características de villano que el segundo. Jugar con Tom y Moisés de forma simultánea obligará también a una partida de enfrentamiento entre jugadores que no a todos los grupos les resulta satisfactoria. Es cuestión de hablarlo antes.

f) Las Flores de Algodón originales

Para mantener un elenco enteramente femenino, a las cuatro “Flores de Algodón” originales (las hijas de Kercher) se les pueden añadir los personajes de Camille Brady y Mrs. Meredith Rutherford, en el caso de que tengamos más de cuatro jugadores. También se puede optar por substituir a alguna de las hijas de Kercher por estos otros dos personajes alternativos, incluso con un número de participantes sentados a la mesa menor.



Una Camille PJ puede eclipsar a Julienne, pero también puede resultar en un contrapunto interesante. Si los jugadores van a ser capaces de aprovechar esa dualidad, hará crecer la historia, pero también se corre el riesgo de que una acabe supeditada narrativamente a la otra. Camille y Julienne son lo suficientemente parecidas como para que puedan acabar pisándose. Dicho esto, Camille es probablemente uno de los personajes con más profundidad del relato, y jugarlo puede merecer la pena. Probablemente, con cinco jugadores, sería el personaje que elegiría añadir si la mesa es la adecuada.

Una Camille PNJ, no obstante, te ofrece como DJ un segundo contrapunto al poder de Julienne. Puedes convertirla en antagonista o aliada con extrema facilidad, y cambiar de una posición a otra según requiera la narrativa. Para aquellos Directores de Juego que se sienten más cómodos disponiendo de abundancia de herramientas con las que guiar el desarrollo de la aventura esta puede ser la opción más acertada.

A pesar de estar subordinada a Camille Brady, lo cierto es que Mrs. Rutherford puede ir bastante por libre si lo desea. Eso puede convertirla en un PJ de interés para aquellos jugadores que prefieren este estilo de juego, pero también facilitar que se la retire del foco de atención, convirtiéndola en un PNJ irrelevante si ningún jugador va a interpretarla.

En partidas con un solo jugador, a parte de la elección obvia de Julienne como personaje a interpretar, asumir el papel de Mrs. Rutherford puede resultar también una opción merecedora de ser valorada. Por su naturaleza, puede investigar y meter las narices en todas las tramas de la aventura, pero, debido a su subordinación a Camille, tampoco puede elegir desentenderse de lo que está ocurriendo y marcharse sin más.

Algo parecido ocurre también con Rose, que tiene acceso expedito a todas las tramas de esta historia, pero carece de la libertad de marcharse. Su buena relación con sus hermanas pequeñas podría llevar

a estas a pedir su opinión en los momentos de crisis y a atender a sus consejos, otorgándole de ese modo a la jugadora la oportunidad de tomar todas las decisiones relevantes del relato.

De entre las Flores de Algodón, si hay que convertir a alguna en PNJ -bien porque va a ser substituida por Camille o Mrs. Rutherford, bien porque no se alcanzan los cuatro jugadores- mi primera opción sería Gloria. Una niña tan pequeña y peculiar puede ser muy divertida de interpretar, pero también es un personaje con muy poca autonomía. Además, su naturaleza discordante la convierte en un PNJ perfecto con el que hacer avanzar la trama, haciendo que se pierda en las marismas en el momento más inoportuno, o que revele alguna pista de forma inesperada a través de sus visiones. Por supuesto, eso es algo que puede conseguirse también aunque sea una PJ, y el Director de Juego debería aprovecharlo para dinamizar la historia cuando así lo requieran las circunstancias.

Mi segunda opción probablemente sería retirar a Rose, dado que, como esclava, puede verse supeditada a las órdenes de los otros personajes y eso no siempre funciona en una partida de rol. Hay grupos de juego y jugadores que pueden manejar esto sin dificultades, pero en otras mesas puede constituir un problema. Lo cierto es que, en realidad, su condición de esclava no debería impedir que pueda desempeñar un papel totalmente activo y satisfactorio en la historia, pero puede ser una importante cortapisa si no se sabe llevar de forma adecuada. Asimismo, dada esta situación, la facilidad con la que el DJ la puede convertir en una PNJ callada y obediente es considerable.

Finalmente, Bibianne es otro de los personajes que, como PNJ, se puede utilizar con más facilidad. Igual que Gloria, genera numerosas oportunidades para que el DJ la meta en líos que el resto de muchachas deberán resolver y, por su carácter solitario, puede desaparecer de escena sin demasiados problemas por largos periodos de tiempo sin que nadie la eche en falta.

Otra aproximación a la hora de decidir qué personajes mantener y cuales convertir en PNJ, a parte de las preferencias de los jugadores claro, puede basarse en la conformación del elenco resultante. Por ejemplo, en caso de contar con tres jugadores se podría optar por jugar con las recién llegadas Camille, Gloria y Mrs. Rutherford. Dicha aproximación tiene la ventaja de armonizar el desconocimiento que tienen los jugadores respecto a la plantación y a sus habitantes con el que sufren sus personajes y proporciona un grupo ya fuertemente cohesionado desde el principio. Para que este enfoque funcione de forma correcta debería procurarse que las hijas de Kercher, en lugar de tratar de afianzar su autoridad frente a ellas, recurran a las advenedizas para que les solucionen todos los problemas. La desventaja, en este caso, es que los acontecimientos que impulsan el relato no les afectarán de manera tan personal ni emocional, pudiendo incluso llegar a desentenderse de todo si las cosas se ponen demasiado feas o si los vínculos que unen a Camille con Kercher se debilitan en exceso.

Alternativamente, como ya se ha avanzado, otro posible enfoque para esta historia es contar las vicisitudes de los esclavos de la plantación. En ese caso, utilizaríamos a Rose, Tom y Moisés como personajes principales. Mrs. Rutherford y Bibianne Kercher pueden adaptarse también adecuadamente a esta historia, colaborando con los esclavos a espaldas del resto, dada su naturaleza marcadamente abolicionista.

Existen otros esclavos, como Dorcas, la Joven Winny, Aaron Seward, el Pobre Jim o el Buen Randall que también podrían convertirse en PJ excelentes para este tipo de narraciones; y, finalmente, cabe la posibilidad de permitir a los jugadores diseñar sus propios personajes esclavos para jugar este relato.

Finalmente, en caso de jugar una partida con un solo jugador, además de los PJ pregenerados que acompañan al módulo, hay muchos PNJ interesantísimos que no funcionarían bien en una historia coral, pero que podrían protagonizar desafiantes aventuras en solitario. Aparte

de algunos ya mencionados, como el capitán Samuel Walters, Rose, Moisés o Aaron Seward también serían candidatos a convertirse en PJ el juez Lucien Marchand, el teniente Clifton Walters, el contrabandista Norbert Horsfall, don Julián de Tahona o incluso Marion Gladwyn.

CAPÍTULO I: PERSONAJES

1.- Julienne Kercher

a) Concepto

La heredera presumida.

b) Capacidades

- **Físicas:** Fortaleza 0; Destreza 0; Agilidad 2; Percepción 1.

- **Mentales:** Inteligencia 1; Voluntad -1; Intuición 2; Astucia 1.

- **Sociales:** Manipulación 1; Negociación 1; Intimidación -1;
Carisma 2

c) Especialidades

- Bailes de Salón.

- Etiqueta.

- Coquetear.

d) Otros valores

- Energía: 12.

- Karma: 2.
- Felicidad: 3.
- Experiencia:1.

e) Rasgos

- Siempre es el centro de atención.
- Su sonrisa derrite el corazón más frío.
- Sabe que los hombres no son de fiar.

f) Visiones

- **Visión personal:** Se cree admirada por todos.
- **Visión vital:** Cree que los hombres no son más que juguetes vanidosos, y en ocasiones crueles.

g) Pulsiones

Hedonismo 2; Lujuria 1; Ambición 1; Orgullo 2; Audacia 1; Curiosidad 1; Sociabilidad 2.

h) Tránsito

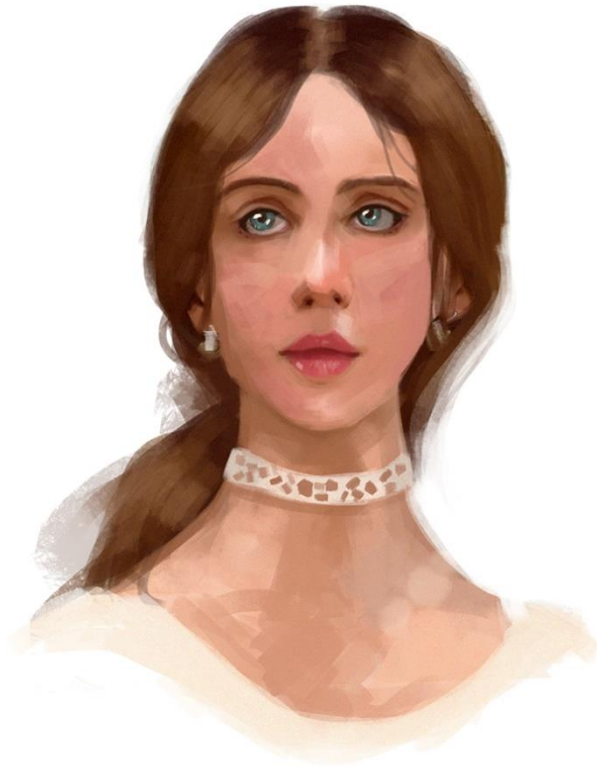
A sus 17 años, Julienne se ha convertido en el ideal de una pequeña dama del Sur. No pierde el tiempo pensando en asuntos de caballeros, como la guerra o el dinero. Sólo le preocupan la moda, los bailes y los acontecimientos sociales, donde brilla con luz propia. Todas las miradas se desvían hacia ella, y su sonrisa es capaz de derretir el

corazón más frío. No en vano ha heredado la hermosura de su madre, fallecida hace dos años a causa de unas repentinas fiebres.

Aquellos fueron días aciagos para la familia Kercher. Víctor Kercher, el acaudalado plantador, perdió no solo a su esposa, sino también a su único hijo varón, Simon Kercher, con apenas dos meses de diferencia. Hay quienes afirman que el niño fue víctima de las magias oscuras de una esclava negra de la plantación llamada Mamá Jane, a quién Víctor Kercher sorprendió realizando rituales sacrílegos con algunas pertenencias del pequeño, y a la que ajustició en el acto con la vana esperanza de poder salvar a su moribundo vástago de los posibles efectos de tales brujerías. Mamá Jane era la madre de Rose, de la cual se rumorea que es hija ilegítima del propio plantador.

Julienne no tuvo ocasión de despedirse como es debido ni de su madre ni de su hermano, ya que el doctor Travers desaconsejaba todo contacto con ellos por miedo al contagio; una preocupación muy común dados los brotes de fiebre amarilla que azotaban la región cada cierto tiempo. Julienne siempre ha sospechado que el doctor Travers es un completo incompetente y que otro profesional menos asustadizo podría haber hecho más por salvar a su madre; pero, a pesar del desagrado que su padre parece compartir respecto al doctor, lo cierto es que Víctor Kercher se muestra obsequioso con él desde que intentara al menos salvar la vida de su esposa. Sarah agonizó durante tres días, hasta fallecer el 19 de enero de 1861. Tenía 36 años.

Desde ese mismo instante, el pequeño Simon se fue apagando lentamente, hasta reunirse con su madre el 26 de marzo de 1861, a la tierna edad de siete años, también bajo los atentos pero ineficaces cuidados del doctor Travers. Precisamente hoy se cumple el segundo aniversario de su muerte, y ha sido la fecha inoportunamente escogida por su padre, Víctor Kercher, para presentar en sociedad a su nueva prometida, Mrs. Camille Brady, una solterona de 32 años originaria de Kentucky. Y no es que Kercher haya podido olvidarlo, pues cada 26 de marzo lleva un ramillete de flores a la tumba de su hijo.



A la fiesta asistirá la flor y nata de la aristocracia sureña, incluido el capitán Samuel Walters, que se halla oportunamente destinado en Vicksburg, y que corteja a Julienne, con galantería y tesón, pero sin prisa ni urgencia, desde que la joven floreció hace tres años. No es el único, por supuesto, que bebe los vientos por Julienne. Marion Gladwyn, Ulises Mallory y probablemente otra media docena de muchachos se harían matar con tal de tener una oportunidad de llamar

la atención de Julienne. De hecho, a excepción hecha de los tres arriba mencionados, eso es precisamente lo que están haciendo ahora mismo, en el frente.

Hay otro muchacho enamorado de Julienne. Moisés, el hermanastro de Rose e hijo de Mamá Jane. Un esclavo negro de 18 años a quién Sarah Marchand Kercher tenía en gran estima, hasta llegar al punto de tomarle bajo su tutela y haberle enseñado a cuidar de su invernadero. Durante la infancia, ambos se hicieron inseparables mientras ayudaban a Sarah entre las flores, y con el tiempo esa amistad dio paso a un fuego apasionado en el corazón de Moisés que ni siquiera el ajusticiamiento de su madre a manos del padre de Julienne ha logrado apagar. Julienne, por supuesto, no tiene el más mínimo interés en el esclavo negro, aunque se ve incapaz de renunciar a la adoración que este le profesa y se siente secretamente alagada por el valor que demuestra arriesgando tanto como arriesga en sus coqueteos. Si el plantador llegara a enterarse, le arrancarían la piel a latigazos. Tal vez sea una crueldad por parte de Julienne jugar de ese modo con los sentimientos de su amigo de la infancia, pero no será ella quien se culpe por los problemas en los que las lujuriosas pulsiones de los hombres lleguen a meterles. Se lo tienen todos ellos bien merecido.

Para la fiesta de esta noche, la primera a la que asiste tras el protocolario luto por la muerte de su madre, Julienne lucirá las valiosas joyas que esta le legó y que son todo el recuerdo que conserva de ella. Su principal preocupación es evitar que Bibianne, su revoltosa hermana pequeña de quince años, estropee la que promete ser una deliciosa y elegante *soirée* de principios de primavera. ¡Será tan difícil lograr que se comporte!

2.- Bibianne Kercher

a) Concepto

La hija revoltosa.

b) Capacidades

- **Físicas:** Fortaleza 0; Destreza 2; Agilidad 2; Percepción 1.

- **Mentales:** Inteligencia 0; Voluntad 1; Intuición 1; Astucia 1.

- **Sociales:** Manipulación 1; Negociación -1; Intimidación 1; Carisma 0.

c) Especialidades

- Equitación.

- Espiar.

- Supervivencia.

d) Otros indicadores

- Energía: 13.

- Karma: 4.

- Felicidad: 2.

- Experiencia: 1.

e) Rasgos

- Siempre está alerta.
- Cuanto más peligroso, menos se lo piensa.
- Un esclavo negro la salvó de morir ahogada.

f) Visiones

- **Visión personal:** Se cree capaz de apañárselas sola.
- **Visión vital:** Cree que el mundo es de los valientes.

g) Pulsiones

Lujuria 1; Orgullo 2; Destrucción 1; Audacia 2; Introspección 1.

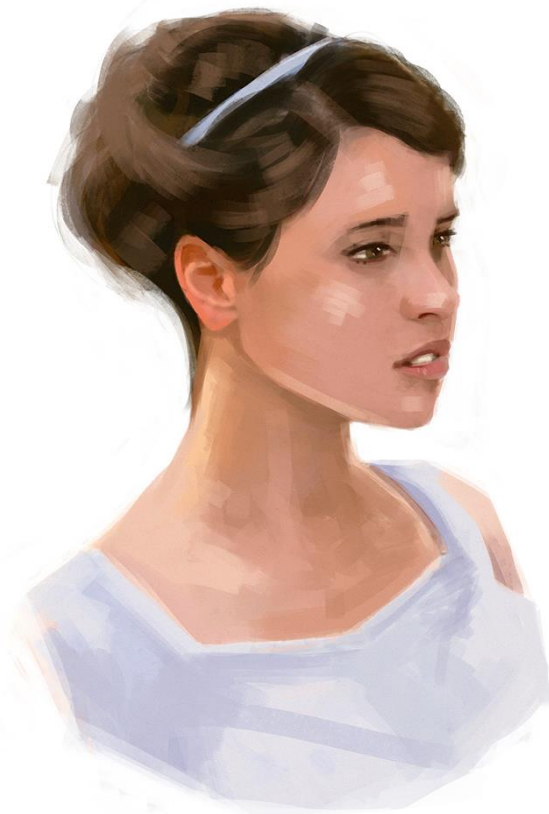
h) Tránsito

A sus quince años, Bibianne solo piensa en correr, saltar, montar a caballo, trepar a los árboles, jugar a los indios y a los piratas, blasfemar, ensuciarse, nadar en el río, portarse como un chico y meterse en problemas. Bueno, en eso y en Moisés, pero no adelantemos acontecimientos.

Víctor Kercher siempre ha querido tener un heredero varón, y durante los primeros años de su vida a Bibianne se le permitió educarse como un chico, pero todo cambió a raíz del nacimiento de su hermano Simon. Entonces, todo el mundo comenzó a tratar de enmendarla, y de convertirla en una señorita como su hermana mayor, Julienne; pero Bibianne no había nacido para ese tipo de vida y continuó con sus travesuras.

Travesuras que estuvieron a punto de costarle la vida el día que, con nueve años, casi se ahoga en el turbulento Misisipi. Por suerte, el Gordo Ben andaba cerca, oyó sus gritos y se metió en el agua para salvarle la vida, arriesgando la suya propia. Su padre, Víctor Kercher, prometió liberar al esclavo como recompensa por aquel acto de heroicidad, pero ya han pasado cinco años desde aquel episodio y todavía no lo ha hecho. Siempre anda dándole largas al Gordo Ben, que el negro cree dócilmente. Que si después de la siega, que si acaso no te tratamos bien, que dónde ibas a ir, que ya he empezado con el papeleo, pero ahora con la guerra las cosas llevan su tiempo. A estas alturas resulta evidente, al menos para Bibianne, que la momentánea gratitud que pudiera haber sentido su padre ya se ha disipado por completo, y que no tiene ninguna intención de liberar al esclavo. Kercher le nombró capataz y con eso considera más que saldada la deuda, y eso se clava como un puñal en el corazón de Bibianne. Si hubiera sido a Simon al que Ben hubiera rescatado de las aguas su padre no solo le habría manumitido de inmediato, sino que lo sentaría cada noche a comer a la mesa con ellos... pero no por Bibianne. Ella no es tan importante como para despilfarrar lo que cuesta un esclavo.

Bibianne creció envidiando a sus hermanos, a la hermosa y admirada Julienne y a Simon, el chico, el heredero, el rey de la casa... lo cual supuso un durísimo golpe para ella cuando primero su madre y luego Simon, fallecieron víctimas de la enfermedad.



Su madre se fue al cielo el 19 de enero de 1861, hace dos años, tras tres días agonizando bajo los cuidados del doctor Travers. Ni a ella, ni a Julienne, ni a nadie, aparte de su padre y el doctor, se les permitió visitarla por miedo al contagio, pero, contraviniendo los designios de su padre y del doctor, Bibianne se coló durante la noche en la habitación de Sarah, y, por la sangre que había, dedujo que el doctor había intentado sangrarla u operarla; pero lo que atormenta a Bibianne es si,

de resultas de haberse saltado esa cuarentena, pudo pegarle a su hermano las mismas fiebres que mataron a su madre. Nadie parece creer semejante cosa. Simon era un muchachito enfermizo y la pérdida de su madre le sumió en un estado melancólico que acabó por consumirle lentamente y, aunque el doctor también ordenó aislarle -por prudencia-, a nadie le pareció realmente que se tratase de un caso de la temida fiebre amarilla. Aun así, Bibianne no deja de preguntarse si tuvo algún tipo de responsabilidad en la muerte de su hermano, pero no se atreve a hacer preguntas que revelen el motivo de su preocupación.

Cada 26 de marzo, en el aniversario de la muerte de Simon, su padre toma un ramillete de flores del invernadero que su madre, Sarah Marchand Kercher, cuidaba con tanta devoción y las deposita sobre la tumba del pequeño Simon. El invernadero era un lugar especial para su madre. Un lugar al que sólo podían acceder Julienne y Moisés, un esclavo negro tres años mayor que Bibianne, al que Sarah tomó como pupilo por su talento natural para con la horticultura. Moisés era hijo de Mamá Jane y hermano de Rose. Bueno, las malas lenguas dicen que hermanastro, ya que el padre de Rose, a decir de todos, sería el plantador, lo cual convierte a la esclava negra en su hermanastra. Mamá Jane intentó salvar la vida de Simon con sus conjuros de mambo, pero su padre no lo entendió y, cuando sorprendió a la negra con todas aquellas cosas de Simon y haciendo aquellos rituales tan raros, la mató. De eso se cumplen hoy dos años.

Bibianne intentó pasar algo más de tiempo con Moisés desde entonces, descubriendo que, en su florecimiento como mujer, comenzaba a sentir cosas por aquel musculoso esclavo que nunca antes había experimentado. Por desgracia, y para variar, Moisés no mostraba ningún interés por ella, sino que buscaba consuelo en -y se dedicaba a tontear con- la hermosa Julienne. Algo que podría costarle la vida, como su padre llegue a enterarse. Julienne lo mantiene a raya, pero tampoco hace nada por soltarle. ¿Cuántos admiradores necesita la insegura de su hermana para sentirse importante? ¿No ve Moisés que ella vale más que Julienne?

3.- Rose

a) Concepto

La criada consentida.

b) Capacidades

- **Físicas:** Fortaleza 1; Destreza 1; Agilidad 1; Percepción 0.
- **Mentales:** Inteligencia -1; Voluntad 2; Intuición 2; Astucia 2.
- **Sociales:** Manipulación 2; Negociación -1; Intimidación 0; Carisma 0.

c) Especialidades

- Primeros auxilios.
- Hurtar.
- Espiar.

d) Otros valores

- **Energía:** 14.
- **Karma:** 4.
- **Felicidad:** 0.
- **Experiencia:** 2.

e) Rasgos

- Se prepara siempre para lo peor.
- Es una tormenta que puede desatarse en cualquier momento.
- Aprende con rapidez cosas nuevas.

f) Visiones

- **Visión personal:** Se cree capaz de sobrevivir a todo.
- **Visión vital:** Cree que todo el mundo mira solo por sí mismo. (Visión negativa).

g) Pulsiones

Lujuria 2; Orgullo 1; Destrucción 1; Compasión 1; Audacia 1; Curiosidad 1; Introspección 1.

h) Trasfondo

Rose es una esclava negra, de 23 años, hija del amo de la plantación, Víctor Kercher, y de Mamá Jane, una mambo (sacerdotisa vudú) asesinada por el amo hace dos años cuando intentaba emplear su magia para salvar la vida de su enfermo heredero, el malogrado Simon Kercher. Justo antes de morir, mientras agonizaba debido a la paliza que le propinó el amo Kercher, su madre le dijo algo a Rose que esta no llegó a entender y que probablemente fuera fruto del delirio comatoso en el que se iba sumiendo poco a poco... “Tiene una maldición encima... debe permanecer bajo tierra... Atrae la desgracia... Impide

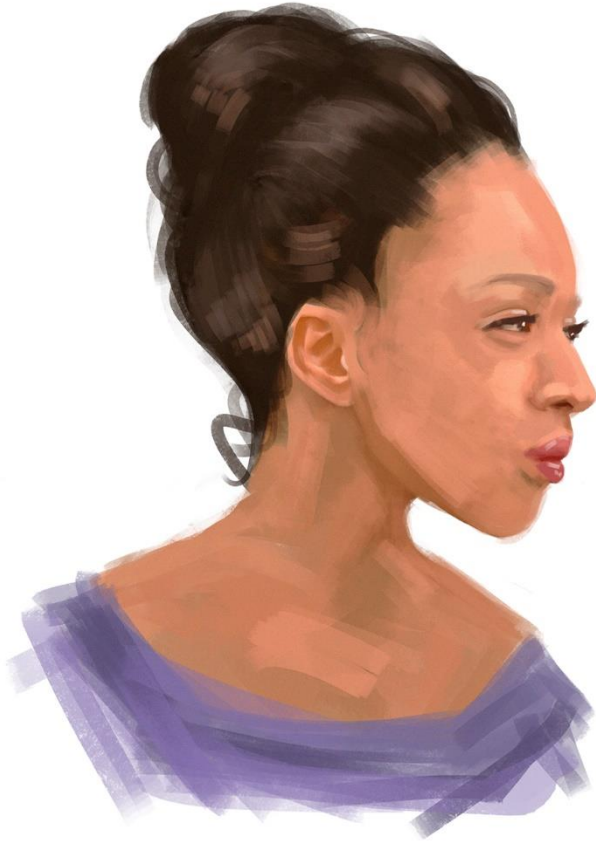
que se los lleven”. Rose nunca ha podido sacarse esas palabras de la cabeza, aunque su significado se le escapa por completo.

Mamá Jane tenía otro hijo, de 18 años, llamado Moisés, y que amamantó junto al Negro Jerome, de edad similar, que quedó huérfano y fue comprado por el amo a precio de saldo cuando no era más que un bebé de teta. Mamá Jane le transmitió a Rose ciertos conocimientos de primeros auxilios y plantas medicinales, pero los loas (espíritus vudú) no estaban en sintonía con su alma (ni con la de Moisés, si bien este sí posee un talento innato para las plantas y la horticultura), de modo que el depositario de los saberes secretos de Mamá Jane acabó siendo el Negro Jerome. Todos le llaman así porque es muy negro, cosa que resalta sus ojos y su sonrisa, pero además tiene una personalidad magnética, una suerte de mesmerismo que no pasa desapercibido a los animales, ni tampoco a muchas personas, y que le ha valido la encomienda de hacerse cargo de los caballos y las perreras de la plantación. Tiene un auténtico don para ello.

El hermano de Rose (hermanastro, ya que su padre no es Víctor Kercher) y el Negro Jerome eran uña y carne, hasta que las cosas comenzaron a torcerse entre ellos al poco de la muerte de Sarah Marchand Kercher, la esposa del amo de la plantación, hasta el punto de llegar a producirse entre ambos un altercado que acabó en pelea, y del que ninguno de los dos ha querido hablar nunca, por el que recibieron sus buenos azotes. Tal vez la mambo hubiera podido mediar entre los dos y poner paz de haber seguido con vida, pero el amo la mató apenas cinco meses antes, cuando la encontró realizando ritos vudú con las pertenencias de su hijo enfermo y sangre de pollos muertos. Kercher pensó que la enfermedad de su hijo era algún tipo de maldición de la magia de los negros urdido por Mamá Jane y la reventó allí mismo a golpes sin atender a razones, cuando lo único que pretendía la mambo era salvar al niño. Sin la protección de los loas, la salud del pequeño Simon se deterioró rápidamente y falleció al poco. Justo hoy se cumplen dos años de aquel aciago día. Desde entonces, cada 26 de marzo, Kercher toma un ramillete de flores frescas del invernadero que cuidaba

su esposa Sarah con la ayuda de Moisés, al que había tomado bajo su protección como si fuese una suerte de discípulo, y las deposita en la tumba de Simon. Después de aquello, no hubo ninguna otra pelea entre Moisés y Jerome, pero las miradas que se dispensan el uno al otro son gélidas... y Rose está atrapada en medio. Por un lado, Moisés es su hermanastro, y le tiene afecto. Por el otro, la criada no es inmune al magnetismo animal que despierta en ella el Negro Jerome.

Su posición como hija ilegítima de Kercher le ha valido un puesto como criada de la mansión (una tarea mucho más cómoda que recolectar algodón), pero también las envidias y el desprecio de otros esclavos, particularmente el de la meapilas de Tía Winny, una negra beata que no puede soportar que Rose sea la hija de una mambo vudú. Kercher la ha tratado razonablemente bien, pero no ha mostrado nunca un significativo afecto paternal hacia ella. La relación de Rose con las hijas del amo es mucho mejor, pues la negra ha colaborado en su crianza y cuidado y la tienen casi como la hermana mayor que realmente es. La ama Sarah nunca se opuso a ello, a pesar de ser hija ilegítima de su marido. Al contrario, siempre fue buena con ella y la trató como a una más de las niñas. Pero ni toda la bondad de Sarah puede cambiar el hecho de que Rose es negra. Rose vive en un estado de alerta constante, siempre pendiente de los vaivenes y cambios de humor de los amos. Ha probado la libertad suficiente como para darse cuenta de la terrible situación en la que se encuentran, tanto ella como sobre todo el resto de negros de la plantación, y su espíritu rebelde no ha sido doblegado ni quebrado por la crueldad de los azotes del látigo. Rose ha heredado el fuerte carácter de su madre, pero también una suerte de astucia felina y una predisposición a sobrevivir al coste que sea, lo que le ha llevado a mantener una prudente distancia con todo el mundo, ya sean blancos o negros. Lo único que sabe es que no puede fiarse de nadie, y que, si quiere sobrevivir o, llegado el caso, escapar debe estar dispuesta a dejarlo todo sin volver la vista atrás.



4.- Gloria Brady

a) Concepto

La niña especial.

b) Capacidades

- **Físicas:** Fortaleza -1; Destreza 0; Agilidad 0; Percepción 2.

- **Mentales:** Inteligencia 1; Voluntad 2; Intuición 2; Astucia 2.

- **Sociales:** Manipulación 0; Negociación 1; Intimidación -1; Carisma 1.

c) Especialidades

- Espiar.

- Calar a la gente.

- Buscar.

d) Otros valores

- **Energía:** 10.

- **Karma:** 6.

- **Felicidad:** 3.

- **Experiencia:** 1.

e) Rasgos

- La epilepsia y el sonambulismo que padece despiertan la compasión en los demás.

- Su cerebro funciona de forma distinta al del resto de la gente.

- Mas lista de lo que le convendría por su propio bien.

f) Visiones

- **Visión personal:** Se cree demasiado pequeña para cambiar nada. (Visión negativa).

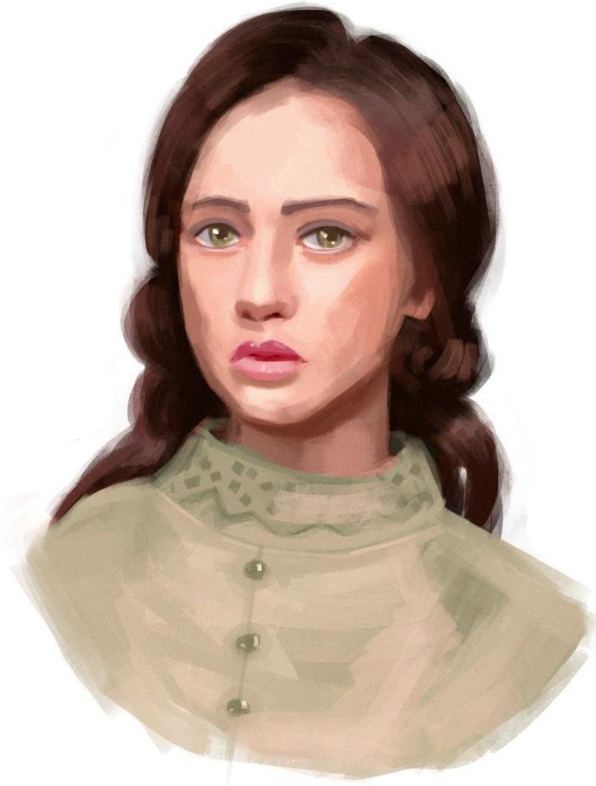
- **Visión vital:** Cree que el Señor vela por sus ovejas.

g) Pulsiones

Espiritualidad 2; Idealismo 1; Compasión 1; Prudencia 1; Introspección 2.

h) Tránsito

La pequeña Gloria tiene 11 años, lo cual supone una diferencia de edad considerable con su hermana, que tiene 32. Mientras que a Camille su madre la tuvo con 20 años, a Gloria la tuvo a los 41, y tal vez por esa tardanza en la gestación el cerebro de Gloria se desarrolló de un modo distinto al de la mayoría de las personas.



Es una niña tímida, dócil y muy creyente. No tiene más hermanos que Camille, que la quiere con absoluta locura, pero con la que existe una diferencia de edad insalvable y que, además, acostumbra a estar muy ocupada con los negocios y finanzas de la familia, de modo que Gloria ha tenido una infancia solitaria que ha intensificado su fértil imaginación. Sufre de ocasionales crisis epilépticas, que a veces se manifiestan en forma de convulsiones, pero muy frecuentemente en forma de ausencias, durante las que se queda absorta, con la mirada

perdida en el infinito. También padece episodios de sonambulismo, a veces durante la vigilia, durante esas crisis de ausencia, y se despierta en lugares a los que no sabe cómo ha llegado. Como a menudo les sucede a los niños y a las personas que tienen la conciencia limpia, Gloria acostumbra a quedarse traspuesta también durante breves periodos de tiempo en los momentos de calma.

Pero la mente de Gloria no es algo defectuoso, sino más bien todo lo contrario. Tiene una memoria prodigiosa y una capacidad excepcional para hacer asociaciones de ideas, muchas veces de forma subconsciente, que acuden a ella en forma de intuiciones o sueños y que han llevado a algunas personas supersticiosas a pensar que está tocada por Dios... o por el diablo. Algunas veces, esas ideas le llegan en forma de voces. Los adultos han llegado a pensar que la pequeña juega con alguna amiga imaginaria, pero Gloria cree que, en realidad, es su ángel custodio, que le indica el camino a seguir. Además de oír voces, en ocasiones Gloria percibe muchas veces las cosas de forma distinta. Puede escuchar los colores, oler los sonidos, etc. En ocasiones, sobre todo durante las crisis de ausencia, los sueños y la realidad se mezclan y Gloria puede sufrir auténticas alucinaciones. Es algo que ha aprendido a ocultar a los adultos, pues sus visiones despiertan en ellos gran desasosiego.

Lo que mejor se le da a Gloria, no obstante, es percibir la verdadera naturaleza detrás de una persona. A veces, percibe eso como una suerte de aura, en la que puede apreciar aspectos como la bondad o maldad del individuo, sus intenciones ocultas, etc. En realidad, dicho talento no tiene nada de paranormal, se trata simplemente de una lectura intuitiva y muy acertada del lenguaje corporal de sus interlocutores, pero la exactitud con la que Gloria consigue calar a completos desconocidos en base a estas observaciones superficiales e inconscientes es capaz de llenar de asombro a cualquiera que lo vea.

Su hermana Camille ha contratado a una institutriz londinense, Mrs. Meredith Rutherford, para que le proporcione la mejor educación posible y exprima al máximo todo su potencial intelectual, y las tres juntas han emprendido viaje desde Kentucky hasta Luisiana, dónde Camille está prometida con un rico plantador sureño, llamado Víctor Kercher. Al parecer, el caballero tiene dos hijas, una de 17 años llamada Julienne, a la que le encantan los bailes y los acontecimientos sociales, y otra de 15, llamada Bibianne, con la que tal vez Gloria pueda jugar y relacionarse más de tú a tú... aunque, técnicamente, se trate de su sobrina.

Mrs. Rutherford es, ante todo, una mujer racional y de espíritu científico, si bien compatibiliza su mirada lógica y pragmática sobre el mundo con una profunda espiritualidad, que se materializa en su militancia en la Iglesia de los Amigos, más conocidos como cuáqueros. Son una comunidad cristiana que defiende el pacifismo, la sencillez y la igualdad entre hombres y mujeres en la práctica de los ritos religiosos. Igualdad que Mrs. Rutherford considera que se extiende también al resto de ámbitos de la vida. Defienden que todo el mundo posee su propia luz divina interior, y que no se requieren sacerdotes ni sacramentos para acercarse a la divinidad, algo que encaja bastante bien con las propias experiencias de Gloria.

A parte de las enseñanzas académicas, Mrs. Rutherford también comparte con Gloria pensamientos sobre filosofía, ética, teología, y toda otra suerte de profundas reflexiones que algunos considerarían demasiado elevadas para una niña tan pequeña. La esclavitud y los problemas que conlleva para el alma, tanto del esclavo como del amo, es uno de sus temas de reflexión favoritos. Mrs. Rutherford, como buena cuáquera, es una abolicionista declarada, cosa que puede resultar problemática en un entorno como Luisiana. Sobre todo en plena guerra. De todas maneras, la institutriz sabe conducirse con discreción y educación británicas.

Su hermana Camille, por otro lado, está muy rara desde que comenzó toda esta aventura. Ansiosa por llegar y reunirse con su prometido, aunque ya se han visto con anterioridad. Gloria nunca la había visto tan ilusionada. Los ojos le hacen chiribitas. Camille tampoco está a favor de la esclavitud, aunque Kentucky es un estado esclavista, pero parece que ni la explotación de los negros, ni los peligros de la guerra, causen ningún desasosiego en su alma. Tampoco parece preocupada por pertenecer a un estado leal a la Unión y adentrarse en territorio rebelde... De hecho, viéndola se diría que este viaje supone la culminación de todos sus deseos.

5.- Camille Brady

a) Concepto

La prometida resuelta.

b) Capacidades

- **Físicas:** Fortaleza 0; Destreza 1; Agilidad 0; Percepción 0.
- **Mentales:** Inteligencia 1; Voluntad 2; Intuición 1; Astucia 1.
- **Sociales:** Manipulación 1; Negociación 1; Intimidación 0; Carisma 1.

c) Especialidades

- Tocar el piano.
- Etiqueta.
- Administración.

d) Otros valores

- **Energía:** 10.
- **Karma:** 2.
- **Felicidad:** 0.
- **Experiencia:** 2.

e) Rasgos

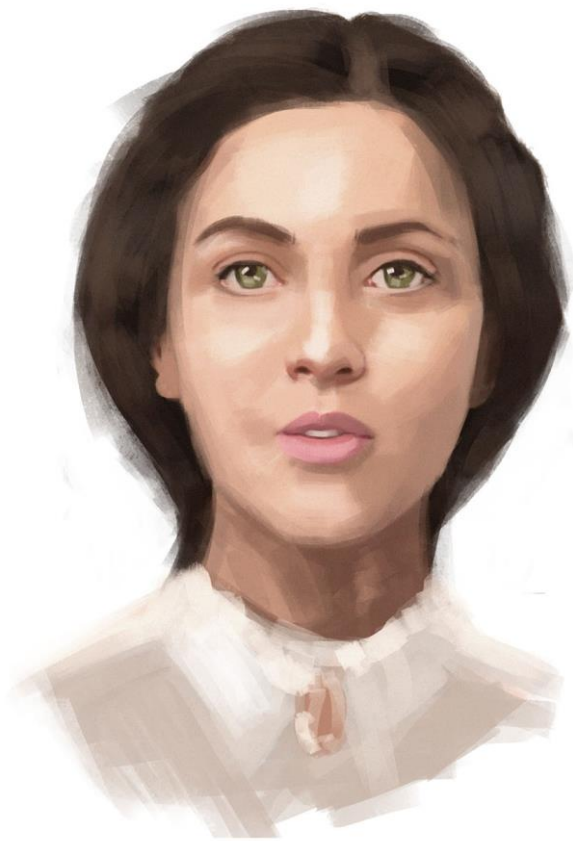
- Apasionada defensora de sus propias opiniones.
- No soporta la crueldad y el sufrimiento ajeno.
- Ciegamente enamorada de Víctor Kercher.

f) Visiones

- **Visión personal:** Se cree capaz de lograr todo lo que se proponga.
- **Visión vital:** Cree que el amor verdadero mueve el mundo y es eterno.

g) Pulsiones

Romanticismo 2; Generosidad 1; Ambición 1; Idealismo 2; Orgullo 2; Honradez 1; Compasión 2; Audacia 2; Curiosidad 1; Sociabilidad 1.



h) Trasfondo

A sus 32 años, Camille ha emprendido viaje desde Kentucky hasta Luisiana para reunirse con el amor de su vida, el acaudalado plantador Víctor Kercher. No ha sido un viaje nada fácil, dado que Kentucky, pese a ser un estado esclavista, ha permanecido leal a la Unión, pero el dinero y los contactos de la familia Brady han obrado milagros... por no hablar de la testarudez de Camille, ni de la imparable fuerza de su amor.

Viaja con su hermana pequeña, Gloria Brady, y con la institutriz de esta, una cuáquera originaria de Londres llamada Mrs. Meredith Rutherford, que nunca pierde la compostura ni los modales británicos.

En realidad, Gloria no es su hermana, sino su hija. Algo que mucha gente presupone dada la evidente diferencia de edad entre ambas, la falta de otros hermanos entre las dos y el hecho de que la madre de Camille debería de haber quedado encinta alrededor de los cuarenta para que las cuentas salgan. El engaño, por supuesto, se urdió para evitar la vergüenza y el descrédito social que hubiera supuesto para Camille su embarazo durante la soltería. El motivo que ha impulsado a Camille a traer consigo a su hija, a pesar de los evidentes peligros que entraña el viaje, no es otro, por supuesto, que el de reunirla con su verdadero padre, el mismísimo Víctor Kercher.

El matrimonio entre el plantador y Sarah Marchand Kercher no atravesaba por el mejor de los momentos tras el nacimiento de la hija menor de la pareja, Bibianne, y Víctor comenzó a viajar arriba y abajo del Mississippi por negocios, desatendiendo el hogar durante largos periodos. Fue durante esos viajes cuando conoció a la joven Camille, y ambos se enamoraron perdidamente el uno del otro... pero Kercher no estaba dispuesto a divorciarse de su esposa, y temía que, si la abandonaba, el padre de esta, el juez Lucien Marchand, torpedearía su próspera carrera política en el partido Demócrata. Por eso Camille, ni corta ni perezosa, decidió jugárselo todo a una carta... y se quedó

encinta. Sabía que Víctor ansiaba con desesperación un hijo varón, y estaba convencida de que, si ella podía dárselo, repudiaría a Sarah.

Por supuesto, Víctor adivinó las verdaderas intenciones de Camille tras el fortuito embarazo de su amante y se enfadó muchísimo. Pero Camille ya contaba con ello, y sabía que podría calmar las aguas si le proporcionaba un heredero. Desafortunadamente, de su unión carnal nació la pequeña Gloria, y Víctor jamás quiso volver a saber nada de Camille. Regresó con su esposa, y al poco esta quedó embarazada, alumbrando nueve meses después a un joven y saludable niño al que llamaron Simon.

Los padres de Camille lograron a duras penas tapar el escándalo, inscribiendo a Gloria como hija del viejo matrimonio, y se dispusieron a pasar página. Pero Camille no estaba lista para hacerlo.

Valiéndose de su innato talento para los negocios y de la fortuna y los contactos de su familia, Camille se dedicó a minar la economía de los Kercher, obligando a Víctor a contraer deudas y empobrecerse mientras ella acumulaba una ingente cantidad de bienes. Con la muerte de Sarah y el inicio de la guerra, hace dos años, Víctor Kercher tocó fondo. Su situación económica era ruinosa y Camille sabía que no le quedaba otra opción que vender sus bienes, pero entonces sucedió algo que cambió por completo el curso de los acontecimientos...

Víctor le escribió una carta, ofreciéndole a Camille transferirle la propiedad de sus esclavos. Conocedor de la realidad política y económica, Víctor sabía que el Sur no podía ganar, y que lo perdería todo, motivo por el que deseaba asegurar el futuro de sus hijas... incluida Gloria. A pesar de lo apurado que estaba, en su previsión de liquidación de bienes Kercher se preocupaba de enmendar el daño que le había hecho, y de asegurar la manutención de su pequeña, traspasándole la propiedad a Camille de lo poco que le quedaba, pues era consciente que, Kentucky, al haberse mantenido leal a la Unión, conservaría sus derechos sobre los esclavos y que en Luisiana estos

serían revocados. En la carta, Víctor también se arrepentía del modo en que se había conducido, y le pedía a Camille un perdón sincero que no esperaba nada a cambio.

Camille vio la oportunidad de cambiar la venganza por el amor. Perdonó a Víctor de corazón (al fin y al cabo, sus celos y reproches eran del todo fundados) y volvió a entrar en contacto con él, ofreciéndole no solo una salida a su maltrecha situación económica, a través del matrimonio con ella, sino también el consuelo de su pecho.

El hecho de que exista una guerra entre sus estados no constituye un impedimento para una mujer que tanto ha luchado por conseguir al hombre que ama. De hecho, puede considerarse una ventaja, pues cuando el Norte gane la contienda, cosa que ocurrirá tarde o temprano, Víctor podrá buscar refugio en Kentucky, y los bienes de la pareja, incluidos los esclavos, podrán permanecer a salvo bajo la propiedad de Camille Brady.

Dejando a Víctor de lado, el corazón de Camille lo ocupa su hija Gloria, a la que todavía no ha revelado la verdadera naturaleza de su parentesco, ni la identidad de su padre biológico. Se trata de una muchachita muy especial. Soñadora y como tocada por la inspiración divina, aunque con una salud algo frágil. En ocasiones se levanta sonámbula, y a veces tiene ataques epilépticos que la sacuden con fuertes espasmos, mientras que en otras se queda como ausente, con la mirada perdida. Pero la mente de Gloria es un prodigio en sí misma, la niña tiene un talento prodigioso y unas intuiciones que a veces parecen tener un origen sobrenatural. Aprendió a hablar a muy temprana edad y tiene una memoria sorprendente. ¡Se diría que es un ángel enviado a la tierra para bendecir su unión con Kercher!

6.- Mrs. Meredith Rutherford

a) Concepto

La institutriz cuáquera.

b) Capacidades

- **Físicas:** Fortaleza 0; Destreza 0; Agilidad -1; Percepción 1.

- **Mentales:** Inteligencia 2; Voluntad 2; Intuición 1; Astucia 1.

- **Sociales:** Manipulación 0; Negociación 2; Intimidación 2; Carisma -1.

c) Especialidades

- Filosofía.

- Literatura.

- Ciencias Naturales.

d) Otros valores

- **Energía:** 10.

- **Karma:** 2.

- **Felicidad:** 0.

- **Experiencia:** 2.

e) Rasgos

- Pontifica con incuestionable autoridad incluso sin proponérselo.

- Capaz de hacer de tripas corazón para no perder jamás la compostura.

- Lee todo lo que cae en sus manos.

f) Visiones

- **Visión personal:** Se cree, ante todo, racional y civilizada.

- **Visión vital:** Cree que el tiempo acaba por poner a cada uno en su lugar.

g) Pulsiones

Espiritualidad 1; Generosidad 1; Idealismo 2; Orgullo 1; Honradez 2; Compasión 1; Prudencia 1; Conocimiento 2; Introspección 1.



h) Trasfondo

Mrs. Rutherford tiene 39 años y es originaria de Londres, donde recibió una educación clásica. Pertenece a la comunidad religiosa de la Iglesia de los Amigos, más conocidos como cuáqueros. Si bien las

doctrinas de dicha iglesia son bastante laxas y heterodoxas, una de las principales creencias que defiende esta comunidad cristiana se basa en el deseo de buscar la verdad, y en la admisión de que todo el mundo posee en su interior un atisbo de luz divina, de modo que puede emprender esa búsqueda y entrar en contacto con la divinidad sin necesidad de sacerdotes ni sacramentos. Esta filosofía encaja particularmente bien en el modo de entender el mundo científico y empírico de Mrs. Rutherford. La iglesia de los amigos también defiende el pacifismo, la simplicidad y la igualdad a la hora de participar en los oficios religiosos tanto de hombres como de mujeres. La reivindicación del papel femenino, en ese o cualquier otro ámbito, es también un firme objetivo de Meredith.

Los cuáqueros siempre han rechazado la esclavitud, de modo que no es extraño que Mrs. Rutherford se las haya ingeniado para integrarse en otra comunidad, esta vez más secretista, conocida como el Ferrocarril Subterráneo. El Ferrocarril tiene como objetivo ayudar a escapar de la esclavitud a los negros de los estados sureños, hacia el Norte, o preferiblemente hacia Canadá, dónde escapan al alcance de los cazadores de esclavos que actúan bajo el amparo de las leyes federales. En el Ferrocarril conviven desde antiguos esclavos fugados que ayudan a sus compañeros a escapar hasta propietarios de casas o fincas donde los esclavos en fuga pueden refugiarse durante su viaje hacia el norte. A quienes actúan sobre el terreno, proporcionando ayuda a los esclavos en forma de mapas, disfraces, provisiones, etc. se les denomina maquinistas, mientras que quienes acogen en su hogar a esclavos fugados son referidos como jefes de estación. Los miembros del Ferrocarril Subterráneo no se conocen entre ellos más que por pseudónimos, para mantener a salvo a sus integrantes, ya que ayudar a escapar a un esclavo puede castigarse brutalmente, incluso con la muerte.

Con el estallido de la guerra, y más recientemente con la proclamación de emancipación hace poco más de dos meses, los esfuerzos del Ferrocarril Subterráneo se han redoblado. Dicha

proclamación establece que los esclavos sureños que lleguen hasta el territorio de la Unión, o que se vean rebasados por las tropas federales, quedan liberados de su condición de esclavos de forma automática. Por desgracia no afecta a los esclavos de los territorios leales a la unión, como Kentucky, pero Meredith está convencida de que la abolición de la esclavitud se halla más cerca que nunca.

Mrs. Rutherford ha sido contratada hace relativamente poco para hacerse cargo de la tutela académica de la joven Gloria Brady, hermana menor de Camille Brady, una dama de Kentucky que es quién, al parecer, se ocupa de las facturas y, con toda probabilidad, la verdadera madre de Gloria. La luz divina que brilla dentro de Gloria es cegadora. Se trata de una niñita tímida, educada y bondadosa, con una imaginación privilegiada y un talento que no deja de sorprender a quienes la conocen. La impronta de la divinidad es tan fuerte en ella que incluso algunas personas supersticiosas podrían llegar a pensar que hay algo sobrenatural en ella.

Probablemente Camille fue víctima de algún desalmado que la dejó preñada y luego se desentendió, y sus padres se vieron obligados a falsear los registros para hacer constar como propia a la pequeña Gloria, evitando así el escándalo. Y seguramente habrá sido gracias a ello que la buena señora ha logrado prometerse con un acaudalado caballero sureño, llamado Víctor Kercher. Camille está muy enamorada del plantador, aunque Meredith sabe que no hay que dejar que el amor y las pasiones la cieguen a una. No obstante, considerando que probablemente el señor Kercher esté al corriente del verdadero parentesco que une a Camille y Gloria, parece que se trata de una persona no del todo impermeable a la compasión humana. Al fin y al cabo, la luz divina brilla en todos y cada uno de nosotros. La pareja se ha encontrado ya en diversas ocasiones. Kercher tiene 56 años y un porte distinguido, aunque su aspecto es severo. Enviudó recientemente. Pertenece al partido demócrata y posee una de las plantaciones de algodón más prósperas de Luisiana. Antes de partir hacia el Sur, el Ferrocarril Subterráneo informó a Meredith de que en las cercanías de

Vicksburg se halla presente un maquinista de la organización, conocido con el apodo de “El Obrador”. Meredith no dispone de otras señas, pero es una mujer que sabe permanecer alerta, y sin duda sabrá aprovechar esa, u otras oportunidades que se le presenten, para ayudar a los esclavos negros de la plantación Kercher y extender sus ideas de igualdad, con independencia del color de piel o del sexo de cada cual.

7.- Capitán Samuel Walters

a) Concepto

El oficial del ejército confederado.

b) Capacidades

- **Físicas:** Fortaleza 1; Destreza 2; Agilidad 2; Percepción 1.

- **Mentales:** Inteligencia 1; Voluntad 1; Intuición 1; Astucia -1.

- **Sociales:** Manipulación 0; Negociación 0; Intimidación 1; Carisma 0.

c) Especialidades

- Equitación.

- Armas de Fuego.

- Militaría.

d) Otros valores

- **Energía:** 14.

- **Karma:** 2.
- **Felicidad:** 0.
- **Experiencia:** 2.

e) Rasgos

- Demuestra un aplomo inquebrantable.
- Se ha criado entre algodones.
- Tiene un espíritu práctico.

f) Visiones

- **Visión personal:** Se cree un hombre de honor por encima de todo.
- **Visión vital:** Cree que no todas las personas nacen iguales, y eso es algo a lo que no se puede escapar.

g) Pulsiones

Lujuria 1; Ambición 2; Idealismo 2; Orgullo 2; Honradez 1; Destrucción 1; Audacia 2.

h) Trasfondo

Samuel Walters tiene 24 años y es el heredero de una acomodada familia esclavista del Sur, cuyas propiedades se hallan al norte de Arkansas, junto al río Mississippi. Sabedor de que las propiedades familiares pasarían a Samuel Walters, su hermano menor, Clifton, se alistó hace años en el ejército federal, ahora movilizado contra su propia

familia. Los Walters no han tenido noticias suyas desde la secesión. El padre de ambos, un caballero sureño severo que ha envejecido a ojos vista desde el inicio de la guerra, repudia a Clifton en público, pero en privado es incapaz de conciliar el sueño debido a la preocupación por la posible suerte que puedan correr sus dos vástagos en el frente.

Los sentimientos de Walters respecto a su hermano también son ambivalentes. Por un lado, comprende y admira la lealtad y responsabilidad demostrada al permanecer fiel al ejército en el que sirve; se trata de una cuestión de honor castrense que quienes no han servido como soldados y no han puesto su vida en manos de otros camaradas de armas no pueden comprender. Por el otro, no puede evitar sentir que su hermano ha traicionado a su familia, a su país, y a él.

Tampoco es que la familia Walters haya estado nunca demasiado unida. El viejo Pat Walters enviudó temprano, quedando la hacienda desprovista del toque femenino y el cariño de la madre de Samuel y Clifton. Cuando eran pequeños los dos hermanos tenían una relación muy cercana, aliados ante la severidad paterna de su progenitor y unidos en el dolor de la pérdida de su madre... pero las cosas cambiaron con el despertar de la pubertad de Samuel, momento en el que comenzó a sentir atracción por los torsos musculados de los hombres. En la plantación Walters la mayoría de torsos musculados desnudos correspondían a esclavos negros, y, de entre ellos, el menos oscuro de todos era el de Tom.

Tanto su padre como su hermano adivinaron de algún modo lo que estaba pasando, aunque, por suerte, nunca llegaron a tener pruebas flagrantes de la homosexualidad de Samuel, y se tornaron en su contra. Para evitar lo inevitable, Pat Walters vendió a Tom a uno de sus aliados políticos de Luisiana, el plantador Víctor Kercher, alejando así al tentador mulato de su lujurioso hijo adolescente.



Durante mucho tiempo Samuel trató de luchar contra sus impulsos, participando en toda clase de actividades varoniles, pero hace tres años, con su hermano ya alistado en el ejército federal, decidió comenzar a visitar la finca Kercher, con la excusa de cortejar a la hija mayor del plantador, la bella Julienne, que por aquel entonces acababa de florecer. El verdadero motivo de dichas visitas, por supuesto, eran los brevísimos encuentros secretos que podía mantener con Tom, que se había convertido en capataz de dicha finca. Dado que Samuel no siente verdadero interés por Julienne eso le ha permitido sortear los encantos de la dama, y cortejarla con una paciencia y decoro que le han colocado en el primer puesto de la clasificación en la pugna por los afectos de la muchacha. El viejo Pat, por supuesto, sospechaba de los verdaderos motivos de Samuel, pero poco podía hacer. Interponerse en el galanteo habría ofendido a Kercher, Tom ya no era su esclavo para disponer de él y Samuel era cada vez más un hombre hecho y derecho, mientras que el viejo Walters había perdido ya el ímpetu de sus buenos años de juventud. Cualquiera maniobra sospechosa por parte del anciano habría podido conducir a que la naturaleza de su hijo quedase revelada ante el mundo, y viendo la belleza de Julienne, el anciano llegó a convencerse de que, si alguien podía apartar a su primogénito del mal camino por el que Satanás le tentaba a deambular era ella, así que optó por mantenerse en un segundo plano.

Cuando estalló la guerra Samuel se alistó de inmediato en las milicias rebeldes, convencido de que era su responsabilidad defender la hacienda y los bienes de su familia y de que, pese a la teórica superioridad militar del Norte, la justicia de la causa sureña y el hecho de estar luchando para defender aquello que les pertenece, y no al servicio de una caterva de políticos corruptos, acabarían por otorgarles la victoria. Su padre podría haberle librado fácilmente de los riesgos del combate, dado que su plantación cuenta con esclavos suficientes como para excusarle del servicio, pero Samuel se negó a ello y puede que su padre conviniera, confiando que las vicisitudes de la batalla borrasen del carácter de su hijo cualquier rastro de feminidad.

Tras distinguirse en el frente y ganarse los galones de capitán, el joven Samuel Walters ha logrado que le destinen en Vicksburg, una plaza militar de capital importancia estratégica para el Sur, pues su toma supondría la pérdida del control sobre el río Mississippi y la línea de ferrocarril que atraviesa el territorio confederado de este a oeste. Sus superiores sospechan que, tras dichas peticiones de traslado, se esconde el deseo de estar más cerca de su prometida Julienne... Pero lo cierto es que, si bien el amor ha jugado un papel importante en dichas peticiones, los superiores de Walters están equivocados.

8.- Tom el capataz

a) Concepto

El cruel capataz mulato.

b) Capacidades

- **Físicas:** Fortaleza 2; Destreza 1; Agilidad 1; Percepción 0.

- **Mentales:** Inteligencia -1; Voluntad 2; Intuición 0; Astucia 2.

- **Sociales:** Manipulación 1; Negociación 0; Intimidación 2; Carisma -1.

c) Especialidades

- Látigo.

- Nadar.

- Pelea Sucia.

d) Otros valores

- **Energía:** 15.
- **Karma:** 2.
- **Felicidad:** 0.
- **Experiencia:** 1.

e) Rasgos

- Temido por su crueldad.
- Es un milagro que sobreviviese a su dura infancia.
- La gente subestima su agudeza mental.

f) Visiones

- **Visión personal:** Se cree un depredador despiadado (visión negativa).

- **Visión vital:** Cree que los débiles son los únicos responsables de que el mundo sea cruel con ellos (visión negativa).

g) Pulsiones

Hedonismo 1; Lujuria 2; Codicia 2; Ambición 1; Orgullo 1; Destrucción 2; Audacia 1.

h) Trásfondo

La madre de Tom tenía la piel más clara que el resto de esclavas negras y probablemente por eso, por ser hija de algún señoritingo blanco, acabó trabajando, igual que le ocurre a Rose, como criada de la casa, en lugar de recogiendo algodón en los campos. Tenía elegancia, belleza y educación, y dichos talentos fueron tanto su bendición como su maldición, pues atraía las miradas libidinosas de los caballeros sureños y la colocaban al alcance de los abusos de estos. Tom no sabe quién es su padre y, a decir verdad, tampoco le importa demasiado, pero, a juzgar por el color de su piel, se trataba de un blanco. Probablemente alguno de los hombres que el padre del capitán Samuel Walters tenía contratados para vigilar la finca.

A diferencia de lo que le ha ocurrido a Rose, no obstante, parece que ni la vieja señora Walters ni su esposo veían con buenos ojos tales uniones carnales ni, por supuesto, el fruto antinatural de las mismas, de modo que Tom sufrió una de las infancias más duras y difíciles que un niño pueda tener. Su madre se vio incapaz de defenderlo; la castigaron con severidad cada vez que osaba intervenir y sus intentos por protegerle no hacían otra cosa que agravar la situación, de modo que acabó por someterse. Pero el pequeño Tom no se daba cuenta de esas sutilezas y solo veía la debilidad de quién debería haberle auxiliado y, sin embargo, callaba.

Creció convencido de que el mundo es un lugar cruel y despiadado y de que para sobrevivir en él debía ser, a su vez, cruel y despiadado. En lugar de enfrentarse a sus torturadores, cosa que le hubiera resultado imposible, de algún modo se unió a ellos en su vileza.

Tal vez las cosas pudieran haber cambiado cuando él y el por aquel entonces adolescente Samuel Walters vieron despertar su sexualidad y se sintieron atraídos el uno por el otro... aunque, bien pensado, una relación de este tipo no podía traer más que desgracias para ambos, y Tom llevaba las de perder. De algún modo, aunque por

aquel entonces no llegaron a consumir su amor, ni nadie les sorprendió en una situación comprometida, la familia Walters se dio cuenta de lo que estaba sucediendo y decidieron poner tierra de por medio entre ambos muchachos. El viejo Pat Walters vendió a Tom a un colega suyo del Partido Demócrata, el plantador Víctor Kercher, por un precio ridículo, y Tom se vio obligado a empezar de nuevo en una hacienda extraña. Aquella separación injusta fue la gota que colmó el vaso. Si hasta el momento la crueldad de Tom había sido instrumental, a partir de entonces se tornó en algo visceral, alimentada por el odio y no por la necesidad de sobrevivir. La furia le dio fuerzas, y Kercher comprendió que, con un látigo en la mano, Tom podía incrementar ostensiblemente los esfuerzos del resto de esclavos de la plantación, así que en poco tiempo se había convertido en uno de los capataces más jóvenes de la hacienda.

A día de hoy, Tom tiene 27 años, y el otro único capataz de la finca es el Gordo Ben, al que Kercher premió con el puesto tras salvar a su hija Bibianne de morir ahogada en el río... pero Ben no tiene lo que hay que tener para ser un buen capataz. Es demasiado blando. De hecho, casi todos los esclavos de la plantación de Kercher son blandos de un modo u otro, Moisés y el Negro Jerome son dos de los que escapan a ese calificativo. Ambos son hermanos de leche, y aunque Moisés era el verdadero hijo biológico de Mamá Jane, fue Jerome quien se convirtió en su pupilo en la perversa religión vudú que algunos de los negros de la finca practican. A Tom, por supuesto, la idea de que existan espíritus, santos, dioses o el fantasma de algún ancestro velando por nadie le mueve a la risa. Ha aprendido que la única protección frente a la crueldad del mundo es morder primero.



Moisés es imbécil e idealista, se cree un mesías salvador y, además, se permite confianzas con Julienne, la hija mayor del amo. Jerome tiene una personalidad magnética y un don para tratar con los animales, pero, al contrario que Moisés, comprende que el mundo es de los fuertes, y está dispuesto a ser tan cruel y egoísta como sea menester. Eso es algo que Tom aprueba. Ambos esclavos eran íntimos de pequeños, pero tras la muerte de Mamá Jane a manos del amo se fueron distanciando, y hoy se llevan a matar. Tom desconoce el motivo de su

rivalidad y, francamente, le importa poco. De hecho, procura incitarles a pelear el uno contra el otro, pues eso le brinda la ocasión de escarmentarlos a ambos a base de latigazos.

El Buen Randall, un gigante gentil, es otro con el que hay que andarse con ojo. Este es blando de corazón, pero tiene la fuerza de un toro y en alguna ocasión le ha arrebatado el látigo a Tom de las manos. Algo que el mulato no ha logrado todavía que Víctor le permita castigar.

Finalmente tenemos al “Amo” Aaron y a Dorcas, que son otros dos esclavos rebeldes a los que conviene tener vigilados. El primero dice que era un hombre libre del norte, pero es más negro que Tom. La segunda es una bestia salvaje a la que hay que mantener encadenada casi todo el tiempo.

Hace tres años, coincidiendo con la puesta de largo de Julienne Kercher, Samuel Walters comenzó a visitar la finca, empleando el cortejo de la hija del plantador como excusa para reencontrarse con Tom. Fue un breve periodo de felicidad y encuentros demasiado fugaces, pues la guerra no tardaría en estallar y, a pesar de las protestas del mulato, Walters se alistó en las milicias para defender la Confederación. Hace poco, no obstante, Walters logró que le destinaran a la cercana Vicksburg, y ambos están esperando la ocasión para retomar los ansiados momentos de intimidad que tanto tiempo llevan retrasando.

9.- Moisés

a) Concepto

El esclavo desafiante.

b) Capacidades

- **Físicas:** Fortaleza 2; Destreza 1; Agilidad 2; Percepción 0.

- **Mentales:** Inteligencia -1; Voluntad 2; Intuición 1; Astucia 0.

- **Sociales:** Manipulación -1; Negociación 0; Intimidación 1; Carisma 2.

c) Especialidades

- Horticultura.

- Nadar.

- Primeros Auxilios.

d) Otros valores

- **Energía:** 15.

- **Karma:** 2.

- **Felicidad:** 0.

- **Experiencia:** 1.

e) Rasgos

- Gran capacidad de sacrificio.
- La gente se siente a salvo bajo su protección.
- Tiene alma de artista.

f) Visiones

- **Visión personal:** Se cree un líder compasivo.
- **Visión vital:** Cree que toda buena acción tiene su recompensa.

g) Pulsiones

Romanticismo 1; Generosidad 1; Idealismo 1; Orgullo 1; Honradez 1; Compasión 2; Audacia 1; Sociabilidad 2.

h) Tránsito

Moisés tiene 18 años y es hijo de Mamá Jane, hermanastro de Rose y hermano de leche del Negro Jerome. A pesar de que su padre era un esclavo, y no el amo Kercher, como todo el mundo sospecha en el caso de su hermanastra Rose, Moisés tuvo una infancia relativamente feliz para un niño esclavo, pues la buena ama Sarah Marchand Kercher, sorprendida por su talento natural para el cuidado de las plantas, lo tomó bajo su ala protectora y lo convirtió en una suerte de asistente, enseñándole a cuidar de las flores que cultivaba en su preciado invernadero.

En esos tiempos felices Moisés tuvo la ocasión de compartir muy buenos ratos con la pequeña Julienne, a quien su madre también intentaba inculcar el amor por las flores. Esa amistad infantil, por supuesto, no sobrevivió al florecimiento de la joven, que fue apartada de la compañía de Moisés y educada en las maneras de una dama del sur. Las galas, los bailes y las atenciones de los caballeros sureños, particularmente las del apuesto Samuel Walters, hoy capitán del ejército confederado y prometido oficioso de Julienne, disolvieron el afecto de la hija de Víctor Kercher en el recuerdo. En el caso de Moisés, no fue el distanciamiento lo que puso fin a la amistad, sino el deseo, la lujuria, el amor inconfesable, en que esta acabó transmutándose.

Cualquier negro con dos dedos de frente habría comprendido que los sentimientos que Moisés albergaba por la hermosa Julienne eran una quimera imposible, pero Moisés no tiene dos dedos de frente. Es un joven optimista e idealista que, simplemente, no entiende por qué el color de su piel o su posición de esclavo debería constituir un obstáculo para la fuerza más inquebrantable que existe sobre la faz de la tierra. La fuerza del verdadero amor.

Moisés tiene un plan para conseguir a Julienne, pero para ello debe lograr antes su libertad, y liberar también al resto de negros de la hacienda. Algo que está a su alcance gracias al descubrimiento fortuito que él y Jerome hicieron de veinte lingotes de oro robados que un oficial del ejército federal, que, al parecer, cortejaba a Sarah Kercher, llevaba entre sus pertenencias cuando Víctor Kercher le mató aquella noche de diciembre junto al embarcadero.

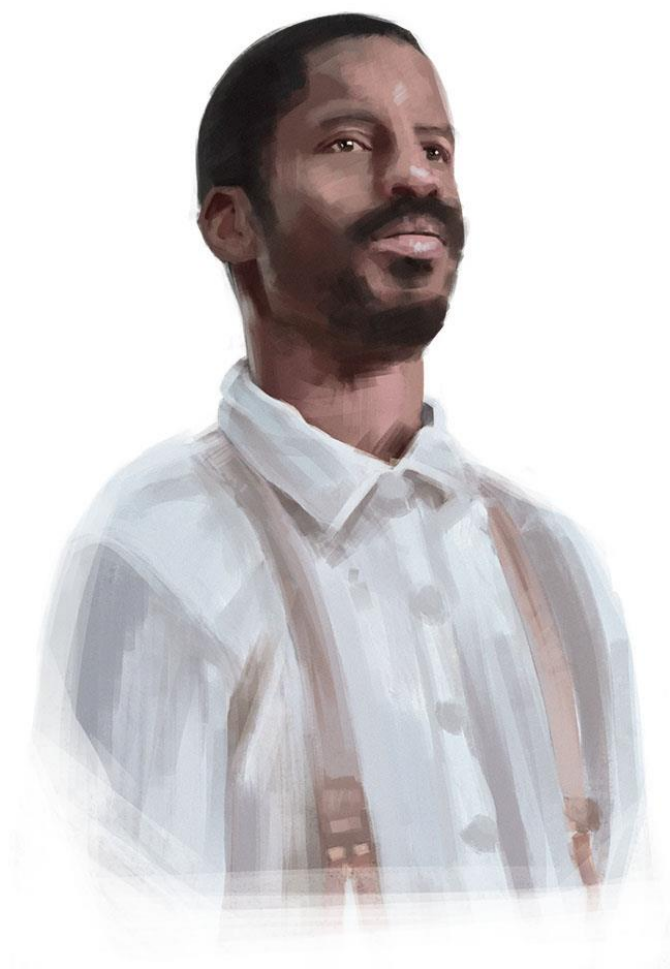
El amo Víctor descubrió los planes de fuga de la pareja, y, tratando de alcanzar al adúltero, disparó antes accidentalmente sobre el vientre de Sarah, que tardó tres días en morir y cuyo padecimiento fue encubierto bajo el pretexto de unas fiebres. Mientras los blancos trataban de ayudarla y la llevaban de vuelta a la mansión, Jerome y Moisés quedaron al cuidado de enterrar el cuerpo del militar y descubrieron el oro con el que el oficial había pretendido convencer a

Sarah de fugarse con él. Moisés propuso usarlo para comprar la libertad de todos los esclavos, pero Jerome se negaba a ello, y decía que debían emplearlo para fugarse ellos dos, junto con Rose, Mamá Jane y algún otro, abandonando al resto a su suerte. Era algo que Moisés no podía aceptar, y como no se ponían de acuerdo, consultaron a Mamá Jane, que contra todo pronóstico determinó que el oro estaba maldito y que debían deshacerse de él. Moisés no podía obedecer aquella orden, pero, temiendo que Jerome escapara con el oro, decidió recuperarlo del lugar dónde lo habían escondido y ocultarlo en un sitio distinto.

Dos meses más tarde, Simon Kercher enfermó de pena y Mamá Jane fue asesinada de una paliza por el plantador, que no entendió que los rituales vudú que la mambo estaba realizando tenían como objeto salvar al pequeño, y no provocarle una maldición. Con la muerte de Mamá Jane, el eslabón que unía a ambos hermanos de leche se rompió, y la amistad entre ambos terminó con una sonada pelea el día que Jerome descubrió que el oro no estaba donde lo habían ocultado.

Para Moisés eso demostraba que Jerome había decidido fugarse con el oro. De lo contrario ¿por qué motivo había comprobado el escondite? Engañó al negro y le dijo que se había deshecho de los lingotes, tal y como les había encargado Mamá Jane, pero, en realidad, los conservó y comenzó a planear la fuga de todos los negros de la plantación.

Empleando el sello de Kercher y fingiendo hablar en su nombre, Moisés ha engañado al contrabandista Norbert Horsfall para comprar secretamente, a cambio de dos de los lingotes de oro, un cargamento de rifles y munición que llegarán con su vapor, el *Cotton Flowers*, al amparo de la fiesta de presentación de su prometida, Mrs. Camille Brady. Mientras los blancos disfrutaban del festín, Moisés tiene la intención de convencer a sus compañeros de que el momento de huir ha llegado. Sin embargo, debe andarse con tiento con Tom, el capataz mulato que le tiene ojeriza, y que siempre está vigilando sus movimientos.





CAPÍTULO II: VICKSBURG

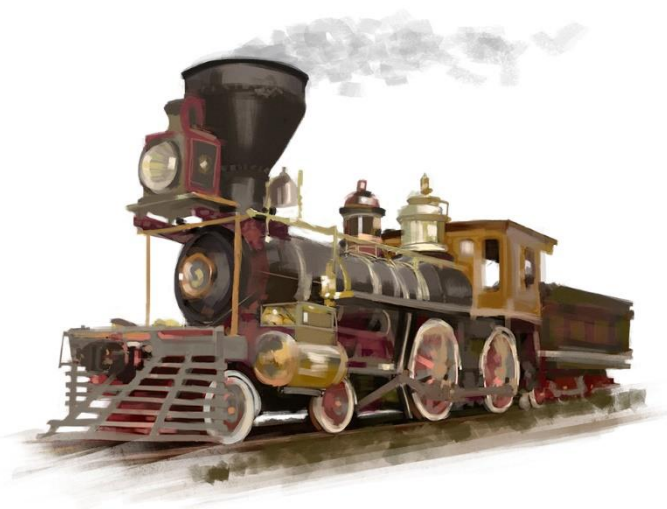
1.- Rumbo a Vicksburg

En esta escena participan Camille, Gloria y Mrs Rutherford. Creo que no hace falta decir que, si ninguna de las tres está siendo interpretada por ningún jugador, la escena debería obviarse por completo. Si solo Gloria Brady es una PJ tal vez quieras reenfozar la perspectiva de la escena o permitir que, con algunas indicaciones breves que no revelen ningún secreto importante, otros jugadores interpreten por un momento a las otras dos mujeres adultas.

26 de marzo de 1863.

Los primeros rayos del alba os sacan de vuestra ensoñación, a medida que el traqueteo del tren os devuelve lentamente a la realidad. El entumecimiento poco a poco va remitiendo a medida que os estiráis y vuestros miembros recuperan la circulación. Ya no percibís los olores que os asaltaron al subir al convoy. El sudor, el mal aliento de los soldados, los efluvios de alcohol, el olor a pólvora, los orines... Todo eso hace mucho que quedó atrás, primero enmascarado por la humareda de la locomotora y, más tarde, simplemente, el hedor del carbón quemado se desvaneció también como se desvanecen todos los olores

con el paso del tiempo. A través de las ventanas se ven los campos yermos, aunque llenos de esclavos que ya están trabajando en ellos. Se los ve escuálidos y desgastados. Para el algodón es época de siembra, no de siega, y la naturaleza ni espera ni entiende de las guerras del hombre. El aspecto de los campos sin vida es desolador y parece reflejar la dura situación que atraviesa el Sur.



El tren está lleno de soldados confederados, y resulta muy evidente al verlos que se trata de un ejército rebelde. Cada uno lleva un uniforme distinto, sin que pueda distinguirse ninguna regularidad en ellos, como si a cada uno se lo hubiera cosido su esposa. La mayoría están zurcidos y apedazados y no es raro que a unos les falte la gorra, a otros los guantes, a otros las charreteras... Los colores se disponen en una amplia gama que oscila entre el lustroso gris de los uniformes más nuevos de algunos oficiales y el marrón manchado de polvo y lodo de aquellas ropas que el sol ha desteñido. Los hombres están sucios.

Muchos de ellos heridos. Se dirigen a Vicksburg, la ciudad fortificada que impide que la Unión tome el río Misisipi y parta por la mitad el territorio Confederado. En ella confluyen también las dos principales líneas de ferrocarril que cruzan América de costa a costa. Se trata de una plaza de importancia estratégica capital y vale la pena reforzarla, aunque sea con tropas medio tullidas. Al fin y al cabo, no necesitan moverse demasiado para disparar desde las murallas u operar las baterías de cañones que custodian el cauce del río. Para ellos se han acabado las marchas, pero no la guerra.

Navegar río abajo desde Kentucky habría sido mucho más rápido, pero también más peligroso. Para llegar a Vicksburg, y de ahí a la plantación Kercher, era más prudente coger el tren. No ha sido fácil, pero, sobre todo, no ha sido barato... ni, por supuesto, tampoco cómodo, pero los soldados os han tratado con el respeto y la deferencia debida a unas damas de vuestra posición social. Probablemente ninguno de ellos sospeche que venís del Norte y, sin duda, es mejor que siga siendo así, pues no hay que tentar la generosidad del Altísimo. A pesar de lo previsoras que fuisteis, apenas os quedan ya 2.000 dólares en metálico para imprevistos, lo cual es una pequeña fortuna, tampoco nos llevemos a engaño. Por supuesto, el patrimonio de la familia Brady es muchísimo mayor, pero las posesiones y títulos de propiedad en el Norte son difíciles de hacer valer o de vender en el Sur.

A pesar de insistir en disponer de un compartimento propio, os habéis visto obligadas a compartir el último tramo del viaje con un grupo inesperado de pasajeros. Era eso o bajar del tren, según se os comunicó de malas maneras.

El indio apenas ha dicho nada en todo el trayecto. Se diría que ni siquiera se ha movido. Rostro impávido, anguloso, lampiño, como el de todos los indios. Canas en el cabello, pero no muchas, y ese aire de solemnidad que les es tan propio. Cherokee, según ha dicho su compañero, que le ha presentado como Sendero Gris.

El señor Horatio Poole, por el contrario, ha hablado más que suficiente por los dos. Un hombre vulgar al que las riquezas no han elevado, sino envilecido. Un pobre diablo obsesionado por el dinero y carente de todo refinamiento, embutido en ropas caras y ostentosas que combina con una falta de elegancia pasmosa. Todas y cada una de sus prendas son llamativas de una forma discordante y nada armónica. Sus pistolas -ha insistido en enseñáros las y en haceros adivinar cuánto le costaron- tienen carísimos labrados de marfil en la culata que no les añaden atractivo alguno. Sus botas de piel de cocodrilo son a la vez una obra maestra de marroquinería y de mal gusto. Su armilla, repujada con hilos de oro y plata, presenta un diseño geométrico que se da de bruces con el estampado floral de la camisa y el color de su pañuelo de seda no podría encajar peor con el tono de la americana. La pestilencia de su exasperante perfume, excesivamente femenino, también se ha desvanecido ya, por suerte, como también lo ha hecho el hedor de la negra que los acompaña.

La llevan atada con una cadena al cuello y engrilletada de pies y manos. Se trata de una esclava negra con evidentes signos de hallarse en estado avanzado de gestación y un bebé de pecho en brazos, aferrado a su teta. Parece una fiera, sucia, piojosa y salvaje, pero en sus ojos se adivina el horror que está viviendo y la congoja que siente. Poole asegura que es muy peligrosa; le mordió la oreja a un tipo que trató de evitar que escapara. Por eso lleva puesto una especie de bozal de metal oxidado que le agarra toda la cabeza. Poole se vanagloria de tratar a los esclavos con justicia, tal y como merecen. Si se portan bien, no hay motivo por el que deba encadenarles las manos a la espalda, si se portan mal, hay que enseñarles de la única manera en que estos son capaces de aprender. Desgraciadamente, dado que su trabajo y el de su compañero indio es rastrear y dar caza a los esclavos fugados, normalmente tiene que lidiar con los peores especímenes de la raza negra. Que se le va a hacer.

Poole está encantado de compartir vagón con damas de su misma posición y de hablar con ellas de cualquier tema que se les ofrezca. Le encanta sacar a colación el precio de las cosas; sobre todo, si eso le

permite vanagloriarse de lo mucho o lo muy poco que ha pagado por ellas. Tiene una envidiable facilidad para pasar por alto indirectas y sutilezas y, cuando no entiende algo de lo que se está hablando, cambia a un tema completamente distinto con un “esto me recuerda a aquella vez que...” sin ningún sonrojo. A veces dirige preguntas a su compañero, que él mismo se contesta. Sendero Gris, a lo sumo, enarca levemente una ceja por toda respuesta.

Curiosamente, el Sr. Poole y Sendero Gris se dirigen también a la plantación Kercher. Si se entabla un diálogo amistoso con él, el tratante de esclavos no tendrá reparos en confesar que el Sr. Kercher ha contraído grandes deudas con él y que ha venido a cobrárselas, ya sea en dinero o en esclavos. Si uno de los jugadores interpreta a Camille, esta puede ser una buena ocasión para hacer que se dé cuenta de que las consecuencias de sus maniobras económicas sobre Kercher probablemente hayan redundado o vayan a redundar en el sufrimiento de esclavos inocentes, que serán malvendidos a amos mucho peores que Víctor.

El objetivo de esta escena es comenzar a asentar el tono de la aventura y hacer sentir incómodas a Camille, Gloria y Mrs. Rutherford. Contemplar la situación de la esclava embarazada (su nombre es Claire, aunque Poole la llama “Muerdeorejas”) supondrá un coste de Felicidad equivalente al valor de Compasión de los personajes.

La cháchara inacabable de Poole también puede llegar a costar felicidad a quienes tengan un valor alto de Introspección (Introspección -1), si no se ataja adecuadamente. Por supuesto, replicas ingeniosas o respuestas cortantes pueden permitir recuperar más o menos Felicidad en base a los valores de Audacia, Destrucción, etc.

Finalmente, cuando la situación comience a hacerse insostenible, el silbido del tren les pondrá a todos sobre alerta. A través de las ventanas podrán ver cómo la línea de ferrocarril atraviesa las defensas de la ciudad (fundamentalmente, posiciones fortificadas de artillería en la línea de cerros y colinas que rodean Vicksburg) y el tren se adentra en el entramado urbano de la misma. Las vías llegan casi hasta las orillas del Mississippi, para facilitar el embarque de mercancías en los vapores y transbordadores, y la estación bulle de actividad.

2.- Los preparativos

Las hermanas Kercher han cruzado el río con su carreta a bordo de uno de los transbordadores y ahora se adentran en la bulliciosa ciudad. Rose lleva las riendas, y también una lista de cosas que hay que comprar para la fiesta de esta noche que Tía Winny le ha encargado. Velas, dulces, frutos secos, carne en salazón, especias, azúcar, café. Julienne tiene que pasar por la tienda del orfebre, a recoger las joyas de su difunta madre, que ha mandado arreglar para poder lucir esta noche, y tiene pensado comprar un par de vestidos, uno para ella y otro para su hermana Bibianne, que se enfrenta a su primera ocasión social de calado... Y, por supuesto, hay que acudir a la estación a recibir a las hermanas Brady y a la señorita Rutherford, la institutriz de la pequeña Gloria. Llegan temprano por la mañana, pero en estos días es imposible saber cuándo llegará el tren a la estación. La puntualidad se ha perdido por completo. Víctor Kercher también les ha encargado entregar un legajo de documentos legales en el ayuntamiento, situado en la plaza principal de la ciudad, relacionados con sus responsabilidades como miembro del Partido Demócrata.

Las jugadoras pueden repartirse las tareas como mejor les plazca. Seguramente será motivo de disputa entre ellas. Bibianne probablemente no tenga ningunas ganas de hacer ninguno de estos aburridos encargos y esté deseando dirigirse al centro de la ciudad, que es donde pasan las cosas interesantes.

a) El mercado

Los precios se han disparado a causa de la guerra, pero eso no es lo más preocupante. Lo peor es que los comerciantes han retirado el crédito a la familia Kercher. Todo se ha ido dejando a deber, hasta alcanzar ya un punto insostenible. La deuda asciende a 2.000 dólares, si bien se puede intentar negociar una quita y llegar a saldar la deuda y comprar las mercancías por solo 1.500 dólares con una buena tirada. Si los PJ hacen auténticas obras de ingeniería (negociando con distintos comerciantes y renunciando a algunas de las mercancías, y a pagar las deudas que tienen con esas tiendas, o sobornan a algún tercero para que adquiera las mercancías en su nombre, etc.) pueden llegar a conseguir una parte sustancial de lo que necesitan comprar gastando 1.000 dólares o puede que incluso algo menos.

Si la situación se torna desesperada, pueden recibir ofertas de los comerciantes por la carreta y los dos caballos que tiran de ella (cuyo valor conjunto sería de 1.000 dólares, pero por la que se ofrecerán alrededor de 500) y también por Rose (cuyo valor sobrepasa los 2.000 dólares y que, en realidad, no debería ser vendida, sirviendo esta oferta solo para poner de relieve la humillante situación en la que se encuentra como esclava).

b) El orfebre

Las joyas están ya listas, y su arreglo está pagado. El propósito de esta escena es ofrecerle a Julienne la posibilidad de vender o empeñar las alhajas de su madre para conseguir algo de dinero con el que hacer frente a compromisos económicos más acuciantes. El verdadero valor de las joyas ronda los mil dólares. Se pueden obtener alrededor de 500 dólares empeñándolas o algo más vendiéndolas directamente (dependiendo también del total conseguido en las tiradas), pero debe tenerse en cuenta que, si se empeñan, para recuperarlas no bastará con pagar la cantidad retirada sino también un altísimo interés.

c) La estación de tren

Sí, como es previsible, las hermanas Kercher se entretienen demasiado en sus otros recados, el tren llegará antes de lo esperado a la estación sin que haya nadie esperando al grupo de las hermanas Brady.

Quién sí se encuentra en la estación es el capitán Samuel Walters. Un joven oficial confederado, de rostro aniñado, que intenta compensar su aspecto excesivamente juvenil con un poblado bigote que da sensación de impostado. Se le ha ordenado recibir a las tropas y organizar su traslado a los distintos destacamentos, pero sabe que las hermanas Brady viajan en este tren y no quiere dejar pasar la ocasión de lucirse ante la que va a convertirse en la madrastra de su prometida (o casi prometida) Julienne. Los modales del capitán son excelentes y su sonrisa honesta, aunque se le nota un poco pagado de sí mismo.

Por supuesto, Walters no dejará pasar la ocasión de intercambiar galanterías con Julienne si esta aparece finalmente por la estación, pero, desgraciadamente, no puede quedarse a esperarla, así que si esta se retrasa demasiado deberá partir con el resto de soldados, viéndose obligado a dejar solas a las recién llegadas.

Las hermanas Brady no viajan ligeras de equipaje. Al fin y al cabo, van a pasar aquí una buena temporada. Aparte del dinero en metálico del cual ya se ha hablado, los vestidos, joyas, libros y demás enseres personales del grupo podrían malvenderse para conseguir otros 500 o incluso 1.000 dólares en caso de necesitar desesperadamente liquidez.

d) La plaza del Ayuntamiento

Aquí es donde deben ser entregados los documentos que Víctor Kercher ha confiado a sus hijas.

En la plaza de Vicksburg se está llevando a cabo, de forma simultánea, una subasta de esclavos, a la izquierda de la casa consistorial, y la ejecución de negros fugados, a la derecha de esta.

El único propósito narrativo del encargo del plantador es proporcionar una ocasión al grupo para que puedan participar en las siguientes escenas, si bien se pueden buscar otras excusas, como “la intuición” de Gloria, que la impele a perderse en dirección al centro de Vicksburg, o las ganas de aventura de Bibianne, para atraer al grupo a este lugar.

Horatio Poole y Sendero Gris se han dirigido directamente hacia aquí tan pronto como han bajado del tren. Han entregado a la negra fugada a su dueño, el viejo Joe Dabber, que ha dado orden de que la cuelguen. Cole, uno de sus hombres, lleva una venda en la cabeza, tapando el lugar dónde debería tener la oreja izquierda. El bebé de la

esclava lo han dejado tirado sobre unas cajas junto al cadalso, mientras llora y berrea sin que nadie le preste demasiada atención.

Impedir la ejecución de Claire “La Muerdeorejas” puede resultar una tarea titánica, pero no es del todo imposible si se emplea la imaginación. Su dueño quiere verla ahorcada, para que eso sirva de escarmiento a sus otros negros, pero probablemente esté dispuesto a pensárselo dos veces si se le hace una oferta absurdamente generosa por ella (digamos 3.000 dólares ahora mismo, a tocateja, y 3.000 más la semana que viene) y se obtienen además resultados espectaculares en las tiradas de persuasión. También está la opción de intentar retrasar la ejecución, alegando que en realidad la esclava es suya o mejor aún, que el bebé que lleva en el vientre les pertenece. Todas estas alegaciones carecen de fundamento y no se sostendrán ante el menor escrutinio de los tribunales, pero pueden obligar a las autoridades a aplazar el castigo hasta que sean convenientemente aclaradas (al fin y al cabo, el apellido Kercher tiene bastante peso en esta ciudad), dándole al grupo la ocasión de elaborar un plan mejor... o de conseguir más dinero.

El hecho de que la prófuga esté embarazada poco peso ejercerá en el devenir de los acontecimientos. La tolerancia moral y religiosa que frente al aborto se tenía en la época, por ejemplo, era mucho más pragmática que en la actualidad, y en el Sur los negros no tienen alma, sean nacidos o no nacidos. Lo que está a punto de pasar no es para muchos más terrible que lanzar un saco lleno de gatitos recién paridos al Misisipi.

Con el bebé se puede tener más suerte, si bien es cierto que tampoco es que esté amenazado por un peligro inminente de muerte, con lo que su rescate urge menos. Probablemente el dueño esté dispuesto a vendérselo al grupo por un precio razonable (500 dólares, menos incluso si se regatea bien) y la Pequeña Winny podría amamantarlo sin problemas.

Intentar solucionar esta situación por las malas no es muy buena idea, aunque, de nuevo, el apellido Kercher ofrece cierta protección. Si Bibianne, por ejemplo, intenta llevarse al bebé y resulta descubierta, es probable que el robo no pase de considerarse una chiquillada y la jovencita acabe librándose de consecuencias más serias. Incluso si alguien ha recibido una buena bofetada o una patada en la entrepierna la mayoría de los ciudadanos de Vicksburg (incluido el viejo Joe) no van a permitir que unos borrachuzos actúen con violencia sobre unas jóvenes damitas, y mucho menos lo tolerarán los soldados confederados, pues es de sobra conocida la relación que uno de los capitanes mantiene con la bella Julienne. Conviene también no olvidar que, por encima del dinero, de la ley y del apellido, existe una moneda con mucho más valor en el Misisipi. El honor de los caballeros del sur. El honor, cuando se mancha, solo puede limpiarse en un duelo, y Víctor Kercher tiene fama de ser un tirador mortífero. Por supuesto Julienne no puede ir desafiando alegremente a duelo a la gente que le lleve la contraria en nombre de su padre, pero cualquiera en Vicksburg sabe que el viejo Kercher no mostrará demasiados reparos en llenarle a nadie el cráneo de plomo si considera que no han tratado a su hija favorita, o a su prometida, con el máximo de los respetos.

Al final, esto también tiene que valer como reflejo de la doble vara de medir que se aplica en Vicksburg. Una dama sureña puede salir bien librada de casi todo, mientras que los esclavos recibirán los castigos más duros imaginables por el simple hecho de intentar sobrevivir o poner a salvo a sus hijos.

Sea como fuere, contemplar la ejecución de Claire o verse impotente a la hora de intervenir frente a la lúgubre situación de su hijo deberían suponer mermas en la Felicidad equivalentes, como mínimo, a la Compasión del personaje. Por el contrario, ser capaces ni que sea

de salvar al bebé debería reportar no solo una ganancia equivalente en felicidad sino también la obtención de un punto de Karma. Dos más si también salvan a la madre.

Al otro lado de la plaza, contemplando la subasta de esclavos, está el joven Ulises Mallory. Su padre, Eustace, es el dueño de una plantación azucarera vecina y tiene la reputación de ser muy severo y estricto con sus esclavos, pero también justo. De su hijo, en cambio, se dice que es con ellos cruel hasta el sadismo. Ulises tiene 19 años y está lleno de odio y brutalidad. Le encanta hacer pelear a sus esclavos en combates a muerte y violar y torturar a las negras solo por diversión.

El pobre Ulises sufre una ligerísima cojera que le impide servir en el frente, cosa que le llena de amargura, pues si se le permitiese combatir en primera línea, la contienda ya habría terminado hace tiempo con una aplastante victoria para el Sur. Desde que empezó la guerra utiliza un bastón para ayudarse al andar y maldice constantemente su padecimiento, que parece haberse acentuado un poco en estos últimos dos años.

Tras intercambiar los apropiados saludos de cortesía, Ulises volverá a prestar atención a la subasta, ya que en este momento ha subido a la palestra una joven beldad negra de 16 años a la que presentarán como Eloise, y cuyo precio de salida es de 500 dólares. Su voluptuosa feminidad se adivina perfectamente bajo la ropa, y en su rostro puede apreciarse que conserva la inocencia de una infancia feliz. Ulises pujará por ella, pero no dispone de más de 1.000 dólares, aunque si se le provoca, insulta o desafía puede verse impelido a pujar a crédito.

En lo que a no participar en la subasta concierne, resulta difícil persuadirle para que no lo haga. Su odio se extiende tanto a los negros como a las pretenciosas hermanas Kercher y es, por tanto, inmune a los encantos de Julianne, pero, si esta insiste, puede acceder a prestarle a Eloise una vez haya “terminado de usarla”. De nuevo la astucia puede valerle al grupo para solventar el problema si acuerdan aunar fondos

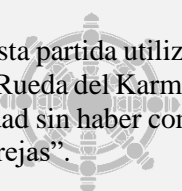
con algún otro posible comprador más o menos respetable que se halle también presente en la subasta, acordando partir el tiempo de trabajo entre ambas plantaciones (reparto que no tiene por qué estar equilibrado) para asegurarse así, al menos, de frustrar las libidinosas intenciones de Ulises. Para adoptar ese papel de socio comercial salvador, el DJ puede valerse de alguno de los invitados a la fiesta que se detallan más adelante en el correspondiente capítulo.

Vendida Eloise, subirá al escenario su madre, Ruth, que a todas luces está demasiado vieja como para servirle de nada a nadie. Aún no es su turno, pero la esclava trepará como pueda por las escaleras antes de que nadie pueda impedirselo y, a voz en grito, la desdentada mujer rogará a la persona que haya adquirido a su hija que la compre a ella también, que Eloise es lo único que le queda y que no podría soportar separarse de ella. Que aún puede trabajar y resultar útil en cualquier tarea que le manden hacer, si bien apenas haya empezado su perorata comenzará a faltarle el resuello y se verá obligada a dejar de gritar.

Si se ha adueñado de Eloise, Ulises no mostrará ningún interés por comprarla, lo cual es una suerte para Ruth pues el destino que le esperaría a manos de los Mallory es funesto. Pero si el grupo le ha arrebatado su premio, Ulises pujará por ella para vengarse, aunque su límite estará en los 500 dólares. En caso contrario, ninguna otra persona pujará por la vieja esclava, que puede adquirirse por apenas 100 dólares. Si el grupo no está interesado, ni siquiera se la subastará en ese momento, y el maestro de ceremonias la hará bajar a empellones hasta que le toque el turno.

Igual que sucedía en el caso de la ejecución de Claire, los PJ deberán ganar o perder Felicidad y Karma en función de su desempeño en esta situación.

Terminados todos estos degradantes espectáculos, con la cartera probablemente vacía y la carreta llena de bultos, el grupo puede tomar el transbordador que cruza el río y regresar a la hacienda Kercher. La carreta dispone de dos bancos a lo largo de las paredes laterales, en los cuales pueden sentarse las pasajeras, mientras que la mercancía va en el centro. En el pescante pueden apretarse hasta tres personas. Rose y Camille saben manejar una carreta razonablemente bien, y Bibianne probablemente lo haría mejor que cualquiera de ellas dos, aunque seguramente nadie le dé la oportunidad de demostrarlo. Si han comprado algún esclavo, se espera que camine detrás de la carreta. Si han tenido que vender la carreta para comprar las mercancías, los comerciantes se las harán llegar a la plantación para cuando hayan terminado de comer, y el grupo tendrá que volver a pie y con el voluminoso equipaje de la familia Brady a rastras.



Si estas jugando esta partida utilizando hilos, marca la casilla 40 de tu Rueda del Karma si los personajes abandonan la ciudad sin haber comprado al bebé de Claire, “Muerdeorejas”.

CAPÍTULO III: LA SERPIENTE

1.- La llegada

Un enorme arco de madera pintada de blanco delimita el punto del camino en el que se accede a la plantación Kercher. Los negros se afanan en remover la tierra y sembrar los campos con semillas de algodón, bajo la atenta mirada de los capataces. Hay un hombre blanco armado a caballo, con un pintoresco sombrero de piel de mapache. Los plantadores tienen derecho a reservar del reclutamiento a un hombre por cada veinte esclavos de los que dispongan. La Plantación de Kercher tiene poco más de sesenta negros, lo cual supone que el plantador cuenta con un total de tres hombres armados para defender su plantación, a parte de él mismo, que, por edad, no puede ser llamado a filas.

Este es un buen momento para que Tom, el capataz mulato, y uno de los hombres de Kercher se acerquen a dar la bienvenida al grupo. Se trata de Vance Frost, el trampero.

Tom es un mulato de 27 años de piel bastante clara, musculoso y bien parecido, con la cabeza afeitada y una mirada entrecerrada que transmite sospecha y desprecio a partes iguales. Aunque es un esclavo, no se considera como tal y, en realidad, es bastante ambicioso. Se ha visto obligado a adoptar la crueldad como única manera de sobrevivir; devorar o ser devorado.

Vance Frost es un experto cazador y rastreador, motivo por el cual Kercher le mantiene a su servicio a pesar de la merecida mala reputación que tiene. Es un tipejo larguirucho y huesudo, con la mirada estrábica y oculta tras unas rebeldes greñas de pelo oscuro que le caen sobre un rostro más alargado que el de su montura. Lleva un característico gorro de piel de mapache y un fusil al hombro con el que es capaz de acertar a un conejo a cien yardas.

Ambos hombres sonreirán y saludarán de forma escueta a las damas, apenas con un gesto o musitando algún saludo ininteligible. El capataz echará un rápido vistazo a las mercancías del carro, aunque no llegará a examinarlas, y advertirá a Rose, con un deje de amenaza en su voz, que confía en que esté todo y que los comerciantes no le hayan tomado el pelo como suelen hacer. Si los acompaña alguna nueva esclava la examinará también con desprecio, negando con la cabeza, pero no dirá nada.

Vance se ofrecerá a escoltar la carreta mientras mira a las muchachas de refilón con una sonrisa nerviosa y cargada de libidinosidad, aunque no abrirá la boca en todo el trayecto y se limitará a lanzar vistazos huidizos que desviará si le devuelven la mirada. Si el grupo se niega a ser escoltado se encogerá de hombros y picará espuelas, regresando por donde vino.

A medida que se vayan adentrando en la plantación el terreno se tornará más verde y frondoso. Aunque los campos están removidos, las magnificentes encinas sureñas, con su tupido y lánguido follaje comenzarán a aparecer a ambos lados del camino, hasta rodearlo por completo. Se escucha el trinar de los pájaros, y los alegres cantos de los esclavos negros que trabajan la tierra. A ambos lados de la senda crecen flores de vivos colores, que llenan el aire con su perfumado aroma.



Será en ese momento cuando una serie corta de disparos saque al grupo de su bucólica ensoñación. Los disparos vienen de más adelante, en dirección a la casa grande. Si Vance va con el grupo descolgará el fusil de la espalda con una velocidad inusitada, pero permanecerá junto a la carreta, asegurándose de que no hay ninguna amenaza, en lugar de cabalgar hacia la mansión.

Aunque no les llevará mucho tiempo, para cuando lleguen al lugar dónde se han producido los disparos ya habrá allí un grupo de negros. Los tiros no provienen de la casa grande, que está a poca distancia, sino del invernadero de la difunta señora Kercher.

2.- La mordedura

El invernadero es una vieja estructura de metal forjado pintado de blanco cuyas empañadas cristalerías conservan la transparencia que permite adivinar la frondosa variedad de flora que crece pegada a las paredes de este, pero no distinguir detalle alguno del interior del cobertizo.

En el interior, siendo atendido por un negro más voluntarioso que competente, se encuentra el plantador. En el suelo yace un guñapo negro de lo que otrora fue una serpiente. El revólver de Kercher, aún humeante, se halla de nuevo enfundado al cinto del latifundista. Junto a él, un ramillete de orquídeas caído en el suelo. El sureño se sujeta la mano, que el esclavo está lavando, de la que gotea un hilillo de sangre. Si se le examina podrá comprobarse que presenta una mordedura profunda. El veneno sin duda habrá pasado a la sangre.

Si se observan los restos del reptil y se supera la oportuna tirada de Inteligencia, con una Especialidad adecuada (Ciencias Naturales, Primeros Auxilios, Supervivencia...) podrá identificarse al áspid como una de las muchas variedades de boca de algodón que existen. Son serpientes venenosas y su mordedura puede llegar a ser mortal. Es de esperar que la víctima sufra fiebres y delirios, y poco se puede hacer por ella, más que procurar mantenerle fresca la piel con paños húmedos y rezarle al Altísimo para que se salve.

Aplicar un torniquete o intentar chupar el veneno no son remedios eficaces, aunque se los puedes sugerir a quienes fallen la tirada.

Hay, sin embargo, un aspecto más sobre este tipo de serpientes que puede despertar alguna suspicacia. Las bocas de algodón son sierpes acuáticas. No es del todo imposible que una de ellas acabara metida en el invernadero por accidente, pero tampoco es usual. Tal vez alguien la trajo sin percatarse en un barril de agua o una regadera, o en un saco de lodo del pantano con el que fertilizar las flores... No es imposible.

Pero es raro.

Si se examina a fondo el lugar y se superan las tiradas adecuadas tampoco se identificará ningún recipiente sospechoso de haber podido trasladar inadvertidamente la serpiente y que siga por allí, ni brechas en las paredes por las cuales pudiera haber entrado el animal, aunque resulta perfectamente posible que alguien dejase la puerta abierta en algún momento de descuido. Por cierto, esta no dispone de ningún tipo de cerradura, aunque son pocos quienes entran en el invernadero: prácticamente, solo el esclavo Moisés, que es quién se ocupa de las flores.

El testimonio de Kercher tampoco será mucho más revelador. Se hallaba en el invernadero preparando un ramo de flores para depositar sobre la tumba de Simon cuando notó un fuerte pinchazo en la mano. La apartó bruscamente y una serpiente negra salió despedida y se soltó cayendo al suelo. Acto seguido, Kercher desenfundó su revólver y la reventó a tiros antes de que el animal tuviera ocasión de volver a esconderse entre el follaje. De las cuatro balas que disparó, tres dieron en el blanco, lo cual permite constatar que los rumores acerca de la habilidad de Víctor como tirador tienen una sólida base.

Kercher se mostrará contrariado por el hecho de que se haya armado tanto revuelo. No es nada, solo una pequeña mordedura y no hay que darle más importancia. Un poco de agua, un vendaje y listos. Dará la bienvenida a su prometida y a sus hijas y tratará de tranquilizarlas, e insistirá en que todos vayan a la casa grande para dejar el equipaje, limpiarse el polvo del camino y disfrutar de una deliciosa comida juntos.

Es importante comenzar a sembrar desde el principio una sombra de sospecha sobre lo ocurrido. Para ello nos valdremos de unas cuantas tretas:

- Rose, Mrs. Rutherford y Bibianne tienen derecho a hacer tiradas de Inteligencia debido a sus respectivas especialidades, lo cual ofrece tres oportunidades de que la suerte sonría al grupo. Si

alguno de estos tres personajes no está siendo interpretado por un jugador tendrá éxito de forma automática a la hora de obtener la información sobre la naturaleza acuática del ofidio, y la compartirá con el resto del grupo.

- Si alguien alcanza el éxito parcial podemos darle la información referida, pero explicarle que no sabe cómo tratar la mordedura.

En realidad, no hay manera de tratarla, ya que no podemos permitirnos que Víctor Kercher esté consciente y tomando decisiones durante la aventura, pues eclipsaría a los PJ... pero eso los jugadores no lo saben.

- Si los resultados son muy bajos, podemos revelar, a posteriori, que existe un bonificador de +2 a la tirada en lo que a recabar la información se refiere, si bien existe un -2 a la hora de encontrar un antídoto y tratar de ese modo de garantizar que se alcance el éxito parcial. Si varios jugadores lo han alcanzado podemos trocear la información entre ellos, haciendo que uno sepa que la mordedura de esta serpiente provoca fiebres y delirios y que es venenosa y que otro la identifique como un animal acuático, “parcializando” de ese modo sus éxitos individuales, pero proporcionando al grupo un éxito colectivo completo.

Si, aún con esas, nadie ha conseguido alcanzar siquiera el éxito parcial, será Vance Frost quién, de forma titubeante, exprese sus dudas y comparta la información. Si Vance no acompaña al grupo, todas las hermanas Kercher (Rose incluida) recordarán que en la biblioteca había

un tratado de ciencias naturales donde tal vez puedan identificar a la serpiente y encontrar la información sobre sus características. La motivación para ello no será en estos momentos resolver ningún crimen, sino hallar un antídoto para el plantador, pero nos permitirá transmitirles el dato que necesitamos que conozcan.

Si de nuevo esta estrategia fracasa, súbitamente el doctor Travers, al que se ha mandado llamar, se volverá mágicamente competente (al menos en lo que a serpientes venenosas se refiere) y compartirá sus sospechas con el grupo cuando llegue.

Por el contrario, si el resultado de la tirada de alguno de los jugadores ha sido espectacular, podemos revelarles solo a él la información referida a la naturaleza acuática de este tipo de serpiente y las sospechas que eso despierta en su personaje, poniendo en valor de este modo la obtención de esta pieza fundamental del rompecabezas y acrecentando sus sospechas.

3.- Primera analepsis. En clave de Sol

En caso de que alguno de los participantes esté interpretando a la mayor de las hermanas Brady, el reencuentro con Kercher es un buen momento para recordar, en una escena retrospectiva, el momento en que Camille y Víctor se vieron por primera vez.

Si existe la posibilidad de hacerlo, es mejor jugar esta escena en privado con la persona que interprete a Camille. Aparte de reforzar la intimidad de la ocasión, la narración contiene demasiadas pistas sobre el momento temporal en que se produjo el encuentro y la edad que tenían sus protagonistas, cosa que llevarían al resto de jugadores a sospechar de la veracidad de la historia oficial que Víctor Kercher y Mrs. Brady mantienen. El propósito de jugarla, en lugar de simplemente incluirla como información de trasfondo en la hoja de personaje de Camille, es conseguir vivenciar el inicio del romance entre ambos

personajes y con ello afianzar los lazos de afecto que unen a Camille con Víctor, de modo que, aunque el desarrollo de los hechos esté ya preestablecido y sea inmutable, el DJ debería hacer lo posible para que la persona que interprete a Camille se sienta en la piel del personaje y haga suyos los acontecimientos acaecidos. Del impacto emocional que se consiga en estas escenas dependerá la implicación que se consiga en los dilemas finales de la aventura.

Si Camille es un PNJ, el contenido de estas analepsis puede ser narrado por ella, en algún momento posterior, para explicar los motivos que la atan a Víctor.

El sol, repentinamente, ilumina el interior del pabellón, y las cristaleras, las flores y las columnas de metal pintadas de blanco nacarado se funden con el recuerdo del níveo interior del *Cotton Flowers*, un lujoso aunque pequeño vapor de rueda de paleta trasera célebre por su éxito como navío de esparcimiento entre las gentes más selectas de la aristocracia sureña.



A través de los ventanales puede verse a los pasajeros que pasean por cubierta, disfrutando del sol y la brisa del río, mientras que en el interior del vapor la gente toma el té y charla animadamente sobre todo tipo de asuntos. Nadie presta demasiada atención a Camille Brady, que, sentada al piano, ameniza el ambiente con una alegre melodía.

El padre de Camille se acerca a su hija y le ofrece la mano para que se levante y le acompañe. Juntos caminan hacia un pequeño grupo en el que les espera un hombre mucho mayor que Camille, vestido con un traje caro pero anodino y lleno de caspa en los hombros. Paticorto, panzudo y una cabeza más bajo que ella. Unos ojos de besugo miran de arriba abajo a la joven muchacha, evaluándola como si fuese un ternero. La piel del hombre es macilenta, su cabello ralo, peinado de lado a lado. Su aliento rancio. Su postura impostada. Su voz, cuando la saluda, carente de pasión. El señor Brady le presenta a su hija a Mr. Diederich Metz, que acaba de solicitar oficialmente tener el honor de poder cortejarla y escribirse con ella. El hombre sonrío con una mueca trémula de lo más desagradable y Camille tiene que hacer acopio de toda su entereza y etiqueta para mantener la compostura. Acto seguido, Metz se presenta y comienza a enumerar de forma monótona y pormenorizada, sus propiedades, sus bienes y su árbol genealógico, empezando por su madre, la anciana de aspecto severo y amargado que le acompaña, y que no ha dejado de mirar a Camille como si fuese un perro pulgoso. La dama pregunta a Camille qué sabe hacer, pero ninguna virtud parece convencerla. Probablemente, Camille tampoco ponga mucho de su parte para cambiar esa impresión y hacerse valer ante su futura suegra, en cuyo caso, su padre acabará por interceder diciendo que posee un talento natural con el piano e instándola a que regrese al instrumento y les deleite a todos con una alegre composición.

Camille aprovecha la ocasión para huir de aquella encerrona, y se sumerge en la música. El corazón le late a mil por hora, y un sudor frío le recorre la espalda. Confía en que, de un momento a otro, despertará de la pesadilla, pero el momento no llega. En su alegre

melodía se filtra un sentimiento de profundo dolor que nadie es capaz de percibir.

Salvo ese caballero.

Ha dejado de sonreír súbitamente, y su mirada refleja el mismo dolor que siente Camille. Desvía la mirada, trata de disimular, pero no puede. Ambos están atrapados en los ojos del otro. Como polillas irremediabilmente atraídas por la dulce muerte de la llama.

Entonces, el caballero toma la decisión.

Deja su copa de coñac y se dirige hacia el piano. Avanza con paso firme, sereno, todo en él rezuma seguridad, determinación. Es como si Camille hubiera caído por la borda del vapor y el hombre estuviese corriendo hacia ella, quitándose la americana para saltar a salvarla. Sin miedo a las embravecidas aguas del río ni a las palas del vapor.

No pide permiso para sentarse junto a ella, en el banco del piano, y comienza a acompañarla. Se sumerge con ella en ese dolor secreto que alberga la melodía y que nadie más puede percibir, y con su propio ritmo, con su propia energía, la arrastra fuera de allí y la lleva de nuevo a la exultante alegría de la pieza original. Todo ello sin mediar palabra, y sin que nadie más se haya dado cuenta. Es un momento único, privado, solo para ellos dos. El caballero sonríe y toda la tensión de Camille, que se ha olvidado del mundo, estalla llevándola a una carcajada sincera y fresca como la primavera.

Eso sí llama la atención de su futuro esposo y de su padre, que ni siquiera estaban mirando.

Su salvador se llama Víctor Kercher. Así se dirige a él su padre. Al parecer se conocen. Tienen negocios en común. El señor Brady, a diferencia del besugo de Metz, no es una persona apocopada y está claro que, a pesar de la cortesía de sus palabras, ambos hombres se están desafiando. Metz está evidentemente contrariado, pero carece de toda

energía y parece esperar que sea Mr. Brady, o tal vez su anciana madre, quienes le saquen las castañas del fuego... pero Kercher no se amedrenta ante ninguno de ellos.

Entonces llega el golpe.

Furioso por no haber sido capaz de derrotar a Kercher sin perder el decoro, y viéndose incapaz de apartarlo de Camille, que se agarra al plantador como un náufrago a un tronco, Mr. Brady se despide, pidiéndole a Kercher que, por favor, salude a la señora Kercher de su parte.

Por un momento, el corazón de Camille se detiene. De repente acaba de perder al hombre que ama. ¿¡Pero cómo puede amarlo si apenas le conoce?! Kercher contesta que se los dará en cuanto la vea, pero que no será pronto, ya que sus obligaciones como hombre de negocios le obligan a permanecer largos periodos de tiempo lejos de su hogar y, después de eso, sonrío a Camille, con una sonrisa secreta e íntima que solo los dos comparten. Y cuando los ojos del plantador recorren el cuerpo de la joven ella siente su intenso escrutinio... y no es el escrutinio que se le dedica a un ternero.

4.- La comida

A poco que el grupo se haya aseado y dejado el equipaje se servirá la comida. Hay tiempo para un par de preguntas aquí y allá antes de sentarse a la mesa, pero si el grupo quiere investigar deberá esperar a que termine el ágape.



Las hermanas Brady, Julienne, Bibianne y Mrs. Rutherford se sentarán a la mesa. Rose permanecerá en todo momento con ellos, sirviendo la comida, llenando las copas y asistiendo a la familia. Víctor Kercher facilitará que participe en la conversación, dirigiéndole preguntas directas, si es menester. Se espera de ella que muestre respeto y decoro, pero también es algo que se espera de Julienne y Bibianne, y su opinión será tenida en cuenta por el plantador en virtud de lo que diga, y no de quién es.

Si crees que encaja con el estilo de tu mesa de juego puedes pedirle a la persona que interprete a Rose que permanezca de pie durante el tiempo que dure esta escena.

Antes de comenzar a comer, Víctor Kercher solicitará a Mrs. Rutherford que bendiga la mesa.

A pesar de que la temperatura es agradable, tiradas sencillas de percepción, astucia o intuición permitirán advertir que Víctor Kercher suda profusamente y parece encontrarse peor por momentos, si bien el plantador tratará de disimularlo. Utiliza los cubiertos con cierta torpeza y parece haber perdido el apetito.

Preguntará a Camille cómo ha ido el viaje, a Gloria qué cosas está aprendiendo y a Mrs. Rutherford qué tal avanza la niña en los estudios y si se comporta como una señorita. Se interesará también por los preparativos de la fiesta y por cualquier incidente que haya podido ocurrir durante la visita a Vicksburg, especialmente si sospecha que Bibianne puede haberse metido en algún lío.

Kercher demostrará cierto sentido del humor, honradez y espíritu práctico a la hora de afrontar todo esto. Conoce muy bien a sus hijas y parece que ha aprendido a aceptar que algunas cosas escapan a su control y no puede cambiarlas por más que lo intente. Excepto en el caso de que le cuenten algo realmente preocupante, el patriarca tratará de contemporizar lo ocurrido y tomarse las cosas con resignación. Parece no tener ganas de calzarse la máscara de padre severo a la que tan acostumbradas tiene a sus hijas.

Una tirada de Intuición, no obstante, revelará que Kercher parece haber perdido la energía necesaria para discutir e imponer su voluntad, que hace preguntas mecánicamente y con desgana y que no acaba de prestar una atención completa a las respuestas, como si algo estuviera debilitándolo.

5.- La tumba

Cuando termine de comer, Víctor insistirá en recuperar el ramillete de orquídeas que ha preparado y llevarlo a la tumba de Simon. Hay que cabalgar un trecho, ya que el pequeño fue enterrado bajo una vieja encina que le gustaba mucho y en la que solía pasarse las horas

jugando (por supuesto, siempre bajo la atenta vigilancia de algún esclavo).

Kercher no se opondrá de forma rotunda a que nadie le acompañe, aunque sí manifestará su preferencia por pasar estos momentos con el recuerdo de su hijo a solas. Como argumento para impedir que le acompañen expondrá la necesidad de cuidar adecuadamente de las recién llegadas y de supervisar los preparativos de la fiesta, pero si le insisten acabará por acceder a que quién lo desee vaya con él. Nada le hará desistir, eso sí, de la intención de acudir a realizar la ofrenda floral.

El camino se hará largo. El caballo alazán de Víctor avanza a paso de tortuga, con la cabeza baja, mientras el plantador sostiene el ramillete entre las dos riendas. Kercher no dirá nada durante todo el trayecto y respirará de forma pesada. En parte, se siente incómodo por la compañía y en parte el veneno está comenzando a afectarle. Se detendrá a unos metros del árbol y desmontará, pidiéndole al grupo, en caso de que le acompañen, que le den algo de intimidad, y se encaminará hacia el sepulcro, quitándose el sombrero y musitando una plegaria silenciosa, al final de la cual hará su ofrenda.

Tras depositar el ramillete sobre la tumba, perderá el sentido y se desplomará encima de la misma. Si alguien le ha acompañado puede regresar al galope en busca de ayuda, tratar de arrastrarlo de vuelta a la mansión, desgañitarse pidiendo auxilio o disparar el revólver de Víctor para atraer la atención de alguien que pueda acudir a socorrerles.



Si Víctor ha partido solo, tarde o temprano se le echará en falta, y acabará por ser encontrado, delirando de fiebre, junto a la sepultura de su primogénito.

Si todo el grupo ha decidido acompañarle, llevarle de vuelta a la gran casa resultará mucho menos problemático.

Sea como fuere, tras haber visitado la tumba de Simon, Kercher se sumirá en un duermevela delirante del que ya no volverá a salir.

6.- Segunda analepsis. Bajo la coraza

A los pies de la lápida de Simon, o en la habitación del moribundo plantador, el jugador que interprete a Camille tendrá ocasión de jugar una segunda rememoración. Puedes ubicar esta escena en cualquier lado, de manera que concuerde con los elementos que hayas empleado para desencadenar el flashback. Víctor y Camille disfrutaban de un momento de intimidad y confianza. Tal vez después de hacer el amor, tal vez sentados junto al piano, o pescando en un bote, en medio

de un lago, en un bonito día de primavera... es la primera vez que Víctor se quita la coraza ante su amada y le permite ver su torturado interior.

Las confidencias comienzan con Víctor lamentando las desdichas que su matrimonio con Sarah le suponen. Siente que su mujer cree que no lo necesita, que es una ingrata... que no corresponde a todo lo que ha hecho por ella y por sus hijas. Víctor siente que, por más que le da, por más que se esfuerza, nunca es suficiente para ella. En cambio, Camille le da todo sin pedir nada a cambio.

Poco a poco, Víctor va desnudando su alma. Está cansado. Cansado de luchar. Cansado de los esfuerzos y sacrificios a los que se ve obligado. Camille se va dando cuenta poco a poco de que, en realidad, el aparentemente duro plantador es muy vulnerable. Sufrió mucho de pequeño. Su madre murió cuando él era muy joven, y su padre era muy estricto con él. Fue de su progenitora de quién heredó la pasión por la música, y quien le enseñó a tocar cuando todavía era un niño, pero a su muerte, su padre le prohibió seguir tocando. En un primer momento aduciendo que aquello no eran ocupaciones propias de un varón, aunque en su lecho de muerte le confesaría que era porque las melodías que interpretaba le recordaban a su difunta esposa, y Víctor tuvo que seguir aprendiendo a escondidas, lo cual no es nada fácil cuando se trata de tocar el piano. El joven muchacho dibujaba las teclas en la arena, y repasaba las partituras de memoria en su cabeza. No pasó demasiado tiempo antes de que su padre también faltase, y Víctor se vio obligado a madurar y convertirse en hombre a una edad demasiado temprana, y desde pequeño no ha conocido otra cosa que la lucha constante... siempre tratando de ayudar a los suyos, jamás reclamando nada para sí.

Víctor comparte con Camille lo mucho que ella significa para él. Lo mucho que depende de su fuerza, de su amor, de su compañía, de su afecto. Camille es la luz que le ilumina en los momentos más duros, el motivo que le impulsa a seguir luchando, la musa que le inspira a no desfallecer... su razón de vivir.

7.- Los secretos

A continuación, se citan las investigaciones, fuentes de información y pistas que los PJ pueden ir recopilando (o con las que pueden darse de bruces sin quererlo) en relación a los secretos que ocultan los distintos habitantes de la plantación.

Puedes aprovechar los éxitos parciales como excusa para revelar información sobre líneas de investigación distintas a las que los PJ intentaban seguir, de manera que el abanico de información y misterios vaya abriéndose ante ellos y puedan tener la ocasión de descubrir aspectos ocultos de esta historia que ni siquiera imaginaban que pudieran existir.

El orden cronológico exacto en el que se obtenga la información dependerá, evidentemente, de las pesquisas de los PJ, y dicha recopilación se extenderá también necesariamente al siguiente capítulo, aunque, por comodidad, presentamos todos los hilos de los que pueden empezar a tirar descriptos de principio a fin en el momento en que aparecen.

a) Los esclavos

Mientras Kercher yace convaleciente, o antes de que este caiga en su sueño comatoso, el grupo tendrá ocasión de interactuar con el resto de los habitantes de la plantación y perseguir sus propias agendas. Algunos esclavos acudirán también por iniciativa propia a hablar con

ellos si los personajes no los buscan específicamente, para compartir información o expresarles sus temores.

El Negro Jerome

Todo el mundo sabe en la plantación que el Negro Jerome es el experto en curas, hierbas y remedios, y también que dichos secretos los aprendió de Mamá Jane, de la que se rumoreaba que practicaba la hechicería vudú.

Cuando Jerome se entere de que la boca de algodón ha mordido al amo Kercher se mostrará genuinamente contrariado, sorprendido y preocupado, como pondrá de manifiesto cualquier tirada de Intuición para calarle. Su sorpresa y desazón son genuinas. Esto no es lo que se suponía que tenía que pasar. La serpiente debía morder a Moisés, no al plantador. ¿Ahora cómo va a sonsacarle la localización del tesoro a ese malnacido? No es que la muerte de Kercher le duela, pero no adelanta gran cosa con ella si no dispone de los lingotes, y teme que Moisés ate cabos y descubra que la serpiente iba destinada a él. En el peor de los casos, si Kercher muere es posible que acabe vendido a una plantación distinta, separado para siempre de los lingotes.



Jerome se mostrará dispuesto a colaborar y compartirá lo que sabe con los PJ, que podrán corroborar lo que probablemente ya hayan averiguado por su cuenta. El veneno del áspid es mortal y poco se puede hacer a estas alturas más que rezar. Si se le hace partícipe de las sospechas surgidas a raíz de la naturaleza acuática del animal se hará el tonto e intentará quitarle hierro al asunto, pero sin llegar a mentir en ningún momento. Es cierto que, por lo que él sabe, las bocas de algodón son serpientes de pantano. Las marismas no están lejos. Es raro que el animal haya llegado hasta el invernadero, pero no es imposible. Una vez encontraron un caimán pequeñito que se había subido, aún no se sabe cómo, a una de las carretas de algodón y se había quedado dormido entre los sacos de flores. El viejo Pompey y el Tío Mill seguro que todavía se acuerdan de aquello.

Aunque insistirá en que no puede hacer mucho por ayudar al envenenado, aceptará el encargo de intentarlo y se pondrá manos a la obra. Imagina que eso le dará margen para moverse por libertad por la hacienda y, llegado el caso, sacar alguna ventaja de la confianza que están depositando en él. Si no se le pide ayuda, no obstante, no la ofrecerá espontáneamente. En estos momentos, no destacar y pasar desapercibido parece el mejor curso de acción para él.

Moisés

A Moisés podrán encontrarlo en el invernadero. Está preparando las flores que se utilizarán para los centros florales en el banquete de la noche, así como para los ornatos con los que habrán de decorarse las barandas del porche y las columnas de la entrada.

Últimamente, Moisés ha estado muy ocupado y no ha tenido ocasión de pasarse por el invernadero. No ha traído lodo del pantano, ni agua en recipientes mayores que un cubo, ni recuerda haber dejado la puerta entreabierta, aunque no puede asegurarlo con rotundidad.

Nadie salvo él visita el invernadero, y no ha visto a nadie husmeando en las cercanías ni notado nada sospechoso. Nunca antes se había colado una serpiente en el invernadero tampoco. Arañas sí, pero ninguna venenosa.

Si bien la intención del plantador de realizar una ofrenda floral en la tumba de Simon no era ningún secreto, cabe hacer notar que no para todo el mundo en la plantación era una información de igual relevancia. Las hijas de Kercher eran plenamente conscientes de ello, hasta el punto de verlo como una tradición instaurada, y su padre hablaba a menudo de su propósito de conmemorar así el fallecimiento del pequeño, pero, para el resto de esclavos, particularmente el Negro Jerome, constituía una eventualidad que muy fácilmente podía pasar desapercibida.

Moisés también era muy consciente de tal pretensión, dado que Kercher le había dado instrucciones específicas y precisas para que pusiera especial atención en cuidar de las orquídeas favoritas de Simon. Puedes usar ese dato para afianzar las sospechas sobre Moisés, que no podría haber olvidado de ninguna manera tal acontecimiento y, por tanto, era susceptible de utilizarlo para intentar atentar contra el plantador.

Las criadas de la casa también tuvieron ocasión de oír al plantador, en repetidas ocasiones, expresar sus deseos mientras servían la mesa de los amos... quién tenía pocos números de saber que tal cosa estaba pronta a ocurrir era el Negro Jerome, y es precisamente este otro dato el que puedes utilizar para despejar las dudas que puedan tener sobre él los PJ si necesitas entorpecer sus investigaciones.

Tía Winny

Si el grupo está demostrando confiar en el Negro Jerome o necesitas darles un empujón, Tía Winny acudirá a aquella de las PJ que le parezca más respetable o cuya alma parezca más en peligro de ser corrompida por el bokor, o que mejor cumpla las necesidades narrativas que como DJ tengas en ese momento, y le revelará, con mucha prudencia y sin querer decir mal de nadie ni buscarle problemas a nadie, porque eso va contra las enseñanzas de la Biblia, que el Negro Jerome no es de fiar, que es un practicante de hechicerías oscuras; brujerías que aprendió de Mamá Jane, que fue la que lanzó una maldición sobre el pequeño amito Simon y que ahora, desde su tumba, se está vengando también del amo Víctor.

Paradójicamente el truco aquí está en presentarles la verdad a los jugadores tan rodeada de superstición y de manos de un personaje tan desagradable que se sientan emocionalmente impulsados a rechazarla de plano, dificultando con eso que aten cabos de forma inmediata.

Si los PJ le dan cuerda, Tía Winny se animará a seguir malmetiendo sobre Jerome y su supuesto culto vudú, aunque a ella no le gusta hablar mal de nadie, y de cómo todos los negros de la plantación son malos y taimados, excepto ella y su familia, y algunas pocas negras más que le bailan el agua. También estará encantada de explicar que el Negro Jerome tiene una cabaña en los pantanos, que antes era de Mamá Jane, donde lleva a cabo sus rituales de magia negra, y de cómo tiene el poder de hipnotizar a las personas y a los animales, y seguramente también el de meterse en el cuerpo de una serpiente para morder al amo Víctor.



Tom

El capataz aprovechará cualquier oportunidad que se le presente para malmeter contra Moisés: Ese negro no está domesticado, tiene fuego en la mirada, últimamente se comporta de forma muy extraña, etc.

Para él, lo del invernadero tenía toda la pinta de haber sido un accidente. Por sí mismo nunca hubiera albergado sospechas, pero, si se le hace partícipe de los recelos del grupo, se apuntará sin dudarle a la teoría del intento de asesinato y acusará a Moisés de inmediato. Siempre está en el invernadero, así que la serpiente seguro que la puso él allí. Lo mejor, para salir de dudas, sería colgarlo boca abajo y azotarlo un poco hasta que confiese lo que ha hecho. No sería un problema para él, Tom se muestra más que dispuesto a encargarse de la tarea él mismo... y si hacen falta algo más que latigazos también. Todo sea por descubrir la verdad. ¿Sospecha el grupo de alguien más? Tom tampoco tiene ningún problema en ocuparse de esos otros interrogatorios. Seguro que al final acaban por confesar que Moisés les contó que quería matar al amo Víctor. Sólo es cuestión de propinarles los latigazos suficientes. ¿El Negro Jerome? No, ese tampoco es de fiar. Otro que tal baila. ¿Quieren que lo azote hasta que confiese también? ¿Tía Winny? Siempre ha sido muy leal y quiere mucho al amo... pero si ha hecho algo sospechoso... por azotar que no quede. Mejor prevenir que lamentar, ¿no es cierto? ¿Quieren que investigue si alguien ha visto u oído algo sospechoso? Si le dan permiso puede ocuparse de todo... ¡El miedo hará que esos esclavos traidores confiesen, ya lo verán!

Dejando por un momento de lado todo el asunto de la serpiente, si necesitas que los PJ puedan obtener información sobre la muerte de Sarah a través del capataz, alternativamente a lo establecido en el texto de la aventura, Tom (o cualquier otro esclavo, llegado el caso), pudo formar parte de la cuadrilla que acompañó al plantador hasta el muelle dónde Sarah Kercher y su amante se reunieron aquella fatídica noche de enero. El esclavo habría partido, junto con Vance, en busca del

doctor Travers, o tal vez habría ayudado a Karl y a Marcial a llevar a la agonizante Sarah de vuelta a la casa grande, de manera que conocería el secreto del plantador, pero no la existencia de un tesoro en forma de lingotes de oro.

b) El Doctor Travers

Si los jugadores han mandado llamar al doctor Travers este acudirá a la plantación lo más pronto posible. De lo contrario, llegará junto con el resto de invitados, al comienzo de la fiesta.

Adlai Travers pasa de los cincuenta y presenta un aspecto respetable, con su piel rosada al borde de la rojez y su barba y cabellos canosos. Sus ojos son claros y están enmarcados por numerosas arrugas de expresión. Se comunica con un vozarrón estertóreo, y parece querer siempre meter a todo el mundo en la conversación. Ríe con exageradas ganas sus propias chanzas, y la cara se le pone todavía más colorada.

El médico examinará al paciente sin prisas y con aire de profesionalidad. Le tomará el pulso y contará los latidos de su corazón mientras mira su carísimo reloj de bolsillo, examinará la herida y presionará los bordes para que sangre... pero una buena tirada de Intuición, sobre todo si se entiende de primeros auxilios o se es hábil calando a la gente, permitirá darse cuenta de que no tiene mucha idea de lo que está haciendo y que está más concentrado en parecer competente ante la concurrencia que realmente en examinar al paciente. No dirá nada y contestará a las preguntas con evasivas. Si no lo han hecho ya, ordenará preparar paños húmedos para bajarle la fiebre al paciente y cerrar las ventanas para que no le dé la luz.

Travers no es un completo inútil. Debe entenderse que, en la época, no existían colegios profesionales que velaran por la aptitud del personal sanitario. En el Salvaje Oeste era médico quién decidía ejercer de médico, por así decirlo. Sin duda, el buen doctor ha ido aprendiendo

algunas cosas en todos estos años, sobre todo en lo que a enfermedades comunes y tratamiento de heridas se refiere, pero el caso de Víctor está más allá de sus capacidades, y probablemente de las de cualquier otro profesional con el que los PJ pudieran llegar a dar.

Su papel en esta historia no es curar a Kercher, sino ser una herramienta para gestionar la relación del grupo con el envenenado. Si una de las muchachas insiste en pasar todo el tiempo junto a Víctor, utiliza al doctor para obligarla a salir de la habitación con el pretexto de que el paciente necesita descansar. Si no obedece, haz que Kercher empiece a convulsionar y quítale tantos puntos de Felicidad como Compasión tenga por contemplar la escena. Si, por el contrario, la presencia de alguna de las protagonistas junto al lecho del plantador resultaría interesante, haz que Travers mande a buscarla diciéndole que el moribundo ha preguntado por ella, o que comparta su preocupación por el estado de Víctor con esa persona, para que se sienta obligada a acudir a su lado. El doctor, por supuesto, tampoco permanecerá todo el tiempo junto a la cama del enfermo. Lo visitará periódicamente, dejando espacios de intimidad para que todas las protagonistas que lo deseen puedan tener su momento a solas con Víctor.

Travers, por supuesto, tiene su propia agenda, que básicamente consiste en conseguir hacerse con el título de propiedad de Rose. El doctor está intentando criar una estirpe de negros obedientes y sumisos, y cree que Rose constituiría una adición deseable a su cabaña de esclavos. Le preocupa, sobre todo, la tendencia que tienen las madres negras a no querer separarse de sus hijos, cosa que lleva en ocasiones a

negras por lo demás leales a intentar huir, suicidarse o montar berrinches nada edificantes y muy molestos para los amos, sobre todo las mujeres, que tienden a sentir una suerte de solidaridad con ellas. Se trata de un defecto de carácter ciertamente molesto que Travers espera poder eliminar con los cruces adecuados.

Hasta ahora, a pesar de la capacidad que Travers tenía de chantajear a Kercher con la muerte de su esposa, el plantador no había accedido a venderle a Rose. El poder del médico sobre Kercher no era absoluto, ya que en parte él mismo se convirtió en cómplice de lo ocurrido al no denunciarlo, y a medida que los años han ido pasando menos puede justificar su silencio ni demostrar lo que sabe. Por otro lado, si Kercher decidiera resolver el asunto en un duelo, Travers sabe que tiene las de perder, aunque el plantador quedase permanentemente marcado por la sospecha. En resumen, ambos hombres arriesgan mucho si se enzarzan en un conflicto abierto y, hasta el momento, Travers ha sabido presionar a Kercher lo justo para sacar rédito del secreto del plantador, pero sin exponerse a que le maten.

Con la cercanía de la muerte de Kercher, no obstante, las cosas pueden cambiar. Lo más probable es que los esclavos sean vendidos en subasta, lo cual supone un riesgo para el doctor, pues es difícil que pueda pagar las cifras que una esclava como Rose alcanza en el mercado, de modo que tiene que actuar cuanto antes. Travers sabe que Kercher posee un sello con su firma, y no está más allá de sus límites éticos tratar de robarlo, o de engatusar al delirante aristócrata para que firme un contrato de venta. Travers también sospecha que puede haber otras personas que estén dispuestas a comprarle su secreto sobre Kercher y, por supuesto, también gente que podría ponerse muy furiosa con él si descubren que lo ha estado ocultando todo este tiempo, de manera que debe actuar con cierta prudencia.

c) Los desvaríos de Víctor

Velar a Víctor y obtener información de sus delirios es un pilar esencial de la aventura y de la investigación. El plantador, afectado por el veneno de la boca de algodón, será incapaz de mentir y particularmente susceptible de ser interrogado. Eso no quiere decir forzosamente que el DJ deba responder a todas las preguntas que le hagan. Kercher puede caer en un sueño profundo, orinarse encima, empezar a convulsionar, dar respuestas vagas, ininteligibles, confusas o que induzcan a error (como ocurriría por ejemplo en el caso de hablar de “mi hija” o de “esa zorra”), etc.

Asimismo, el interrogatorio puede ser interrumpido por Travers, por una criada, o por un disparo en el piso de abajo... El ritmo al que reveles información a través de los labios de Víctor dependerá de las necesidades de la historia que se está narrando, y no está sujeto a reglas ni a tiradas. Los PJ no tienen manera de acelerarlo, ni tampoco de frenarlo, ya que, llegado el caso, el plantador podría revelar algún dato comprometedor a una de las esclavas negras que hace de criada en la casa que se encuentre atendándolo o, si es menester, ponerse a gritar en su delirio de modo que todos los invitados de la fiesta le oigan desde el salón.

Lo único que no puede hacer el latifundista es mentir.

Kercher conoce prácticamente todos los secretos de esta historia, y el hecho de que desconozca ciertas cosas, sobre todo una vez el grupo haya concluido que no puede más que decir la verdad en el estado en que se encuentra, también resulta muy informativo para los PJ.

A modo de recordatorio, los secretos que Víctor Kercher conoce y puede revelar son:

- Está arruinado.
- En realidad, amaba a su esposa y, en cierto modo, aún la sigue amando.
- Su esposa no murió de unas fiebres.
- Fue él quien la mató de un disparo, aunque fuese accidental.
- Porque le era infiel con otro hombre, al que también mató.
- Un teniente del ejército confederado, amigo de la infancia de Sarah.
- El doctor Travers lo sabe y le chantajea.
- Travers quiere que le venda a Rose, pero él no está dispuesto a hacerlo.
- Gloria Brady también es su hija, y Camille es su madre, no su hermana.
- En realidad, a Camille no la ama.
- Pero sí quiere a sus cuatro hijas.

Por el contrario, no sabe nada de ningunos lingotes de oro, ni de ningún cargamento de armas, aunque sí confirmará la deuda que tiene con Horatio Poole, si es algo por lo que se le pregunta.

A parte de eso, puede, si lo necesitas, estar al tanto de algunos de los secretos y rumores sobre el resto de PNJ, sobre todo los demás plantadores, o haber deducido de sus tratos con el viejo Pat Walters quién es el padre de Tom. En lo que a la relación homosexual del capataz con Walters respecta, no obstante, el latifundista debería permanecer ignorante, pues es dudoso que hubiese permitido, de saberlo, que semejante invertido cortejase a Julienne.

d) El juez Marchand

Lucien Marchand llegará mucho antes que el resto de invitados. Es el padre de Sarah Marchand Kercher, y por tanto el abuelo de Julienne y Bibianne.

Es un hombre mayor, de 64 años y aspecto serio y respetable. No está en forma, pero se conserva razonablemente bien para su edad, y en sus ojos persiste el brillo y la determinación de la juventud. Perteneció al Partido Republicano y, durante mucho tiempo, ha mantenido una enconada rivalidad política con su yerno. Su condición de juez, en estos momentos de incertidumbre, le provee de poco poder, máxime cuando se ha manifestado abierta y públicamente en contra de la secesión en numerosas ocasiones. Su buena fama y contactos, no obstante, así como las más acuciantes preocupaciones que todo el mundo tiene en estos aciagos días, han hecho que, básicamente, no se preste atención a su caso.

Marchand sospecha que Víctor asesinó a su esposa, pero ni tiene pruebas de ello ni puede acabar de creérselo. Tenía una relación cercana con su hija. De hecho, buena parte del tiempo ella y las niñas lo pasaban en las propiedades del juez, cuando las cosas con Víctor se ponían particularmente difíciles. También ha desarrollado cierta capacidad para darse cuenta de cuando le mienten y conoce a su rival en profundidad. Siendo, como es, un hombre de ley y, sobre todo, de profundas convicciones, es reacio a actuar sin pruebas. Sin embargo, a

la única persona a la que necesita convencer es a él mismo, de modo que pruebas que en un tribunal no tendrían validez (como el testimonio de unos esclavos negros) para Marchand sobran y bastan mientras le resulten creíbles. Marchand cree que las leyes están para cumplirlas, y que uno no debe tomarse la justicia por su mano, pero en este caso concreto, y tratándose de su hija, está más que dispuesto a hacer una excepción.

Cabe la posibilidad de que, dada su condición simultánea de juez y de abuelo de Julianne y Bibianne, estas acudan al anciano para exponerle sus sospechas sobre el ataque “accidental” sufrido por su padre, pidiendo a Marchand que trate de averiguar la verdad. Esto ocurrió en una de las partidas de testeo y, por desgracia, la cosa no acabó demasiado bien para el buen juez...

Si bien el juez no ha sido formalmente invitado a la fiesta, ha decidido presentarse de todos modos, con la intención oculta de investigar y averiguar si circula algún rumor extraño sobre la muerte de Sarah. Ama a sus nietas con locura (aunque eso no le impedirá asesinar a Víctor si descubre que mató a su hija) y no tiene nada en contra de Camille, a la que no ve como substituta de nadie. Sabe que su hija se carteaba con Adam Sturdwick y que su relación era muy estrecha, aunque no cree que llegase al extremo de ser inapropiada o, al menos, eso espera. Le parece que Sturdwick acabó alistándose en el ejército federal mucho antes del inicio de la guerra y no sabe qué habrá sido de él, y por supuesto no sospecha que pudiera haberse reencontrado con su hija aquella fatídica noche dos años atrás, de modo que no tiene presente al militar en sus pensamientos, pero lo recordará si alguien le pregunta específicamente por él o aparecen pistas que señalen en esa dirección.

Marchand ya tuvo ocasión de hablar brevemente con el doctor Travers durante el funeral de Sarah, y algo le dio mala espina. Volver a interrogarle es, sin duda, una de las cosas que se propone hacer. Otra es andar preguntando entre los esclavos, a ver qué puede averiguar. Es muy consciente del aura de autoridad que le rodea, y se considera capaz de sacarles la verdad por mera virtud de su intimidante presencia.

e) Registrando la finca

Otra fuente de pistas puede ser el registro, accidental o concienzudo, de la mansión y del resto de la plantación. Ten presente que lo que encuentren los PJ no tiene por qué ser lo que están buscando, sino lo que más conviene al desarrollo del relato. Así, un par de niñas traviesas que se adentren en los pantanos en busca de sanguijuelas para aliviar el sufrimiento del plantador pueden descubrir, sin pretenderlo, el escondite de los lingotes de oro o la boca de algodón que el Negro Jerome aún conserva en su cabaña.

No voy a proporcionarte ninguna localización predeterminada para las pistas que aquí se enumeran. La correspondencia que Sarah M. Kercher mantenía con su amante puede hallarse oculta en el invernadero (que, al fin y al cabo, era su refugio), en su habitación (separada por supuesto de la de Víctor), en el despacho del plantador (que las encontró pero no las ha destruido porque de alguna manera le sirven como justificación moral de la atrocidad que cometió), en manos de un niño negro (que las está utilizando para aprender a leer y escribir en secreto con la ayuda de algún otro esclavo letrado), etc. Si conviene, cualquier esclavo puede aparecer con una de las pistas y ponerla en manos de los PJ por un sinnúmero de razones, como ya he comentado.

Cartas de Sarah

Las misivas que la difunta esposa del plantador intercambiaba con su amor de la infancia ofrecen un relato bastante ilustrativo del matrimonio Kercher. Por supuesto, la mayoría de cartas estarán firmadas por Adam Sturdwick (con contadas excepciones de epístolas que Sarah no se atreviera a enviar o que le fuesen devueltas a remitente por no poder ser entregadas al militar), pero, incluso con eso, dado el modo en que se redactaban antaño las cartas (“me comentas en tu anterior misiva que has tenido una fuerte discusión con tu marido a razón de...”) uno puede obtener muchísima información relevante y deducir parte del resto.

Los detalles exactos de la información contenida pueden variar en función de las necesidades del DJ, que, además, puede solicitar tiradas para ir desgranándola, ya que son muchas las cartas que se tendrían que leer y eso requiere tiempo o algo de suerte, pero podrían incluir:

- La sospecha de que Víctor tiene una amante desde hace 14 años.

- La precaria situación económica en la que, poco a poco, ha ido cayendo la finca desde hace aproximadamente una década, que pareciera hallarse bajo un embrujo.

- La naturaleza celosa, violenta y posesiva de Víctor y lo desgraciado que era su matrimonio.

- La falta de posibles económicos de Sturdwick, que le impedían rescatar a Sarah de las garras de su marido.

- Cotilleos sobre la relación infantil entre Julienne y Moisés, lo poco apropiado de la misma, y lo mucho que la situación se parece a la de Sarah y Adam.

- Cualquier otro secreto o cotilleo sobre los vecinos y aristócratas que Sarah pudiese haber averiguado y que resulte de utilidad al grupo.

- Cotilleos sobre los esclavos de la finca.

- Una carta de Sturdwick diciendo que le han trasladado a Baton Rouge, o que incluso hable de un “cargamento especial” que debe llevar allí para que sea enviado a Europa.

Libros de cuentas de Víctor

Examinar los libros de cuentas de Víctor es algo más que razonable dados los problemas de abastecimiento que han sufrido en Vicksburg y la incertidumbre que su envenenamiento puede provocar en sus acreedores, incluso si la persona que los examina no tiene sospechas de ninguna irregularidad.

Sacar conclusiones a través del análisis contable sin duda es más complicado que leer la correspondencia, así que sería recomendable pedir tiradas de Inteligencia para obtener información útil.

Según el grado de éxito y las necesidades de la historia el PJ podría averiguar:

- La desesperada situación económica en la que se encuentra la hacienda.

- Detalles de las deudas contraídas con Horatio Poole.

- La extraña mala suerte que parece haber afectado a Víctor en sus inversiones durante la última década, hasta el punto en que uno podría llegar a pensar en la existencia de una mano

negra que ha estado boicoteando sus inversiones de forma deliberada.

- Los pagos inusuales al doctor Travers en conceptos un tanto extraños que se han llevado a cabo con regularidad tras la muerte de Sarah.

- Cálculos del beneficio esperable por la liquidación de la plantación y su repartición en tres partes muy anteriores al anuncio del compromiso con Mrs. Brady.

Excepto el punto referente a los pagos a Travers, el resto es información ya conocida por Camille Brady.

La cabaña del bokor

El Negro Jerome heredó de Mamá Jane la choza que esta tenía en las marismas y dónde la Mambo realizaba sus rituales vudú. El lugar está lleno de parafernalia ocultista, en numerosas ocasiones visible desde el exterior (colgantes de huesecillos, plumas y cráneos de pájaros, grabados típicos de la religión vudú en el suelo, el olor a hierbas e inciensos, etc.). En el interior, convenientemente oculta, pero fácil de encontrar si se registra el lugar, puede hallarse una serpiente idéntica a la que mordió a Kercher, encerrada en un recipiente lleno de agua.

Más adelante en la historia, es posible que el Negro Jerome secuestre a Moisés y lo traiga a esta cabaña, para torturarlo, inyectarle el veneno del áspid, o sonsacarle el paradero del oro de cualquier otra manera. Amenazarlo con matar o torturar a Rose podría ser también una estrategia para obligarle a hablar que, a estas alturas, el bokor no descarta.

Si necesitas impedir que el grupo registre la cabaña demasiado pronto puedes aprovechar el mesmerismo animal de Jerome para ubicar en ella un mastín asilvestrado que les ponga las cosas algo más complicadas a los PJ.

No olvides tampoco que la cabaña se encuentra en las marismas. Aquí hay serpientes, caimanes, y es fácil desorientarse o acabar tropezando con una raíz y torciéndose el tobillo. Sobre todo, si es de noche o se levanta la niebla.



Otras pistas

A parte de los elementos ya citados, puedes sembrar la plantación de indicios que ayuden a los PJ a avanzar en la historia. Algunos ejemplos serían:

- Un botón (o pieza parecida) de un uniforme del ejército federal (perteneciente al teniente Adam Sturdwick).

- Una nota reciente sin firmar, detallando un presupuesto por la compra de los fusiles y munición que Moisés ha encargado secretamente, haciéndose pasar por Kercher, dirigido a este último, con una estimación de coste de 6.000 dólares.

- Cartas de Camille fechadas en 1852 implorándole a Víctor que no la abandone a ella y a su hija.

Si por conveniencia narrativa incluyes alguna anterior a ese año, ten en cuenta que no puede hacer referencia a Gloria, ya que esta no había nacido aún.

- Testimonios que puedan arrojar luz sobre lo ocurrido el día en que murió Sarah Kercher.

- Evidencias del registro del escondite primigenio del oro. Furioso ante su desaparición, Jerome no perdió el tiempo en volver a echar tierra sobre la fosa, colocar de nuevo las piedras en el murete o lo que sea que resulte apropiado. Algún otro rastro que los PJ puedan relacionar con el ejército federal también podría ser encontrado en esta ubicación, como el petate vacío del militar.

- Testimonios de los negros o de los vigilantes blancos sobre las pesquisas que Moisés ha estado haciendo, y que pudieran parecer indicar que pudiera estar planeando una fuga masiva de esclavos.

- Una vieja carta del padre de Samuel Walters vendiéndole a Kercher a Tom donde se explicita que Tom y Samuel han trabado una amistad demasiado intensa que el viejo

Walters considera inadecuada, y de la que se pueda deducir que tal vez había entre ambos adolescentes algo más que amistad. El precio por el que Tom fue vendido (sospechosamente bajo) y las peticiones veladas de Pat Walters para que trate bien al mulato también pueden dar pistas de otro de los secretos que esconde esta historia.

- Un ejemplar de la gaceta local (en la época, en localidades como Vicksburg, tenían más de panfleto de cotilleos que de auténticos periódicos) dónde se insinúe que la diferencia de edad entre Gloria y Camille es demasiado elevada como para que su relación de parentesco sea la de hermanas, o se desvelen otros secretos sobre las familias adineradas de la vecindad, siempre leyendo entre líneas.

- Exhumar el cadáver de Sarah M. Kercher. Resulta bastante desagradable y la mayoría de personajes necesitarán un muy buen motivo para ello, pero, si lo hacen, incrustada en una vértebra de la columna, a la altura del vientre, descubrirán la bala que acabó con su vida y que el doctor Travers no pudo extraer.

CAPÍTULO IV: LA FIESTA

1.- Una fiesta inoportuna

Como DJ debes explicarle al grupo por qué no se puede cancelar la fiesta a pesar del delicado estado de salud de Víctor Kercher. La plantación acumula una cantidad de deudas ingente y, en una situación así, dar la impresión a los acreedores de que no se podrá hacer frente a los pagos pendientes puede ser algo desastroso. El simple hecho de que Víctor esté indispuerto es suficiente como para despertar los recelos de los invitados, y si las protagonistas se comportan como si estuviese ocurriendo algo terrible los acreedores caerán como buitres sobre un cadáver en el desierto. Necesitan dar la impresión de que las cosas siguen como siempre y transmitir confianza al resto de comensales si pretenden que la plantación tenga la más mínima oportunidad de recuperarse económicamente. Incluso Julienne, que no comprende los pormenores de la economía tan bien como puedan hacerlo Camille o Mrs. Rutherford, entenderá inmediatamente que la imagen que proyecte la familia Kercher, sea de fuerza o de debilidad, tendrá un fuerte impacto en su futuro financiero inmediato.

A medida que avance la tarde irán llegando los primeros invitados a la fiesta. En función del ritmo que desees imprimirle a la aventura, puedes ir presentando a los recién llegados de uno en uno (aunque las hermanas Kercher ya los conocen a todos) o saltarte este paso y anunciar que los invitados han ido llegando, sin entrar en pormenores sobre su identidad y haciendo las descripciones que estimes

oportunas durante la cena, o en el momento que alguno de los asistentes cobre protagonismo en la historia.

Todos ellos, por supuesto, preguntarán por el anfitrión y se extrañarán de que no haya salido a recibirles, convirtiéndose el tema en la comidilla de la celebración. Como DJ puedes hacer que cualquiera de los huéspedes pregunte por Kercher para poner nerviosos a los jugadores. De hecho, muchos de ellos han acudido con la intención de tratar con él en privado asuntos de la máxima urgencia y la mayor delicadeza. La mejor estrategia que podría seguir el grupo, como casi siempre que se miente, es hacerlo de forma parcial. Admitir que Kercher está indispuerto, pero restarle importancia a su afección, presionando si es menester al doctor Travers para que corrobore ese buen pronóstico.

Dicho esto, para abordar los problemas económicos que atraviesan los Kercher, dar impresión de normalidad y solvencia no es más que un requisito previo, pero no la solución. Debes explicar también a los jugadores que el momento de las promesas y de las sonrisas para ganar tiempo ha pasado ya y que, en este momento, se necesitan compromisos, y no palabras huecas y discursos enternecedores. Camille tiene bienes y propiedades, pero están en el Norte, y los caballeros sureños desconfiarán de semejantes fuentes de riqueza. Vender esclavos es siempre una opción, pero sin esclavos no hay producción y sin producción no hay manera de recuperarse económicamente. Ni siquiera una dote por matrimonio resulta una opción viable en este caso, pues todas las hijas del plantador son mujeres y por tanto es de ellas de quién se espera el aporte de la dote.

2.- Los invitados

a) Los Bancroft

La familia Bancroft es dueña de una plantación vecina, dedicada principalmente al cultivo de tabaco. El paterfamilias, Philemon Bancroft, es un hombre rubicundo, de nariz abotargada, que corona con unas pequeñas gafitas redondas. Su rostro está repleto de profundas arrugas de expresión, y su cabello rizado, entre castaño y pelirrojo, comienza a ralear. El plantador habla con circunloquios, y con cierta afectación en la voz. No es muy amigo de polemizar, y procura mantener sus opiniones en consonancia con las de la mayoría, aunque eso no significa que no tenga ideas propias; simplemente prefiere evitar enfrentamientos sociales que no conducen a nada.

Considera que debería armarse a los negros para que colaboren con el esfuerzo bélico y que por encima de la ley hay cosas más importantes, como el honor de los caballeros del Sur, que se ha visto mancillado por los abusos sistemáticos de sus vecinos del Norte.

Su esposa Bertha es una mujer obesa, tímida y callada propensa a sonrojarse y bajar la cabeza que no suele tener opiniones propias y que, si las tiene, no osa expresarlas. El matrimonio fue bendecido con una heredera, llamada Abigail, de 16 años, a la que las hermanas Kercher han desdeñado durante la infancia, porque los dones de la belleza y la locuacidad le han sido negados. Eso ha convertido a la muchacha en una chica insegura y solitaria, y también, admitámoslo, algo resentida (puede que con razón) con las hermanas Kercher.

b) Derrik Newell

Newell es un empresario del ferrocarril afincado en Vicksburg. Uno de los pocos hombres en el Sur cuya riqueza no depende de las plantaciones ni de los esclavos. Se trata de una persona de edad

avanzada, con expresión cansada y mirada ojerosa. Sus ojos claros y a menudo enrojecidos muestran un aspecto de permanente desconcierto, como si acabara de despertar de repente, sin recordar muy bien dónde se encuentra ni cómo ha llegado hasta aquí. Unas pobladas y enormes patillas, que acaban por conformar casi una suerte de barba, enmarcan su rostro. Parpadea y mira de lado a lado y tiene costumbre de aclararse la garganta antes de hablar con voz quebradiza.

Cuando lo hace siempre cita artículos que ha leído en algún periódico o gaceta, sobre todo de origen europeo, para darse importancia. Se considera un hombre culto y avanzado a su tiempo, sobre todo en lo que a ciencia se refiere. Sostiene que los avances tecnológicos acabarán por dejar obsoleta la esclavitud y que el futuro económico del país (y del mundo) está en la industria.

Defiende que debería presionarse a las potencias extranjeras europeas para que entren en la guerra, ofreciendo lo que sea menester para convencerles. Cree también que instruir a los negros es una pérdida de tiempo y que su estado natural salvaje es una prueba irrefutable de la superioridad del hombre blanco.

Está soltero y es bastante misógino, incluso para los estándares de la época, pero no todo es frialdad en su corazón. Es un enamorado de la música, particularmente del piano, y puede llegar a apreciar de verdad y quedar conmovido por el arte de Camille Brady.

c) Horatio Poole y Sendero Gris

Ya conocimos a estos dos cazadores de esclavos en el tren camino a Vicksburg, y puede que alguno de los PJ se sorprenda al verlos en la fiesta, pero lo cierto es que tienen negocios (deudas que cobrarse) con Víctor Kercher, y piensan hacerlo, ya sea en dinero o en esclavos que luego puedan revender.

El cherokee no participará tampoco en esta ocasión de las conversaciones, limitándose a su consabido enarcar de cejas. Horatio, por el contrario, se mostrará, como siempre, locuaz por los dos. Para él, la ley es lo primero y hay que respetarla... excepto cuando de la secesión se trata, en cuyo caso la desobediencia de los estados rebeldes queda más que justificada... O de pagar impuestos, que a saber a los bolsillos de quién acaban por ir a parar y hay algunos que son muy injustos, aunque esta opinión no la expresará ante un público demasiado amplio... O si hay que saltársela para capturar a un esclavo fugado, porque entonces ya no se trata de cumplir la ley sino de hacer justicia y de que esos negros comprendan que no pueden salirse con la suya... O, básicamente, siempre que respetar la ley no le convenga. Llegado el caso, si bien existen las leyes del hombre, mucho más altas están las Leyes de Dios, que colocan a los negros bajo el yugo del hombre blanco, como todo el mundo sabe. Considera que armar a los negros es peligroso, dada su naturaleza poco fiable, y, además, poco práctico, dada su incapacidad para luchar de forma efectiva, tanto por su cobardía como por su torpeza.

d) Los Gladwyn

La familia Gladwyn es dueña de una modesta plantación dedicada al cultivo de añil. La matriarca del clan es Rodina Gladwyn, anciana y desconsolada viuda que perdió a su amado esposo a causa de una mala caída del caballo. Ahora, la plantación ha pasado nominalmente a manos de su hijo Marion, pero el muchacho es demasiado blando, sobre todo con los negros, y Rodina sigue ejerciendo el control efectivo sobre el negocio familiar.

Rodina cultiva una imagen de respetabilidad, religiosidad y cristiana resignación ante lo mucho que tiene que sufrir. Padece de constantes achaques y dolores, pero evita quejarse y da gracias al Señor por todo lo bueno que tiene... o, al menos, eso sostiene ella. Es muy expresiva en su modo de hablar, y procura mostrar siempre gran

sorpresa e indignación, horrorizándose y escandalizándose por todo. Por supuesto, su charada no engaña a nadie, y todos la tienen por la hipócrita egoísta y egocéntrica que es, y bromean en privado sobre si el difunto señor Gladwyn no se tirarían del caballo a propósito para librarse de ella.



La anciana dama está muy preocupada por el futuro de su pobre Marion, y no mostrará reparos en hacer insinuaciones nada discretas sobre la posibilidad de casarlo con alguna de las hijas de Kercher. No tiene por qué ser con la bella Julienne, por supuesto, se conformaría (y así puede llegar a expresarlo) con la feucha, ¿cómo se llama?

Piensa que los negros son todos vagos y haraganes, y que se quejan por todo. Ya le gustaría a ella ver cómo sobrellevaban los padecimientos con los que el Altísimo la pone a prueba. Opina que, sin un amo que les mandase hacer cosas, los esclavos morirían de hambre debido a su desidia y su falta de espíritu. Ve apropiado enseñarles la Biblia, casarlos entre ellos e incluso instruirlos en la lectura, del mismo modo que ve apropiado vestir y peinar a un perrito. Considera que los esforzados caballeros sureños no pueden hacer sino ganar la guerra, y que es solo cuestión de tiempo que el Norte se rinda ante la superioridad de los valientes soldados confederados.

El hijo de la viuda Gladwyn, por su parte, es un jovenzuelo de 19 años no demasiado agraciado, debido a las cicatrices dejadas por la viruela. Regordete y desgarrado, pero inteligente y de muy buen corazón. Ha sido víctima permanente de las burlas y el acoso del resto de varones de su entorno social, motivo por el cual ha adoptado una personalidad algo retraída, aunque sus convicciones y opiniones no son en absoluto conformistas. Se libró de la guerra al tener más de 20 esclavos en la plantación y por eso no los libera. Si no fuera por eso, lo haría, incluso cuando eso supusiera enfrentarse a su madre, dado que considera la esclavitud aborrecible, pero una cosa es enfrentarse a la respetable viuda y otra muy distinta a los ejércitos del Norte, y Marion es bastante cobarde.

El joven considera que la guerra está perdida, lo que puede mover a risas al resto de invitados si llega a expresarlo públicamente, y valerle de nuevo más burlas y escarnio. Está fascinado por Rose, aunque comprende que semejante ensoñación no tiene futuro ninguno y,

aunque lo tuviera, probablemente carecería del valor para cortejarla como es debido.

e) Norbert Horsfall

La llegada de Horsfall vendrá precedida del característico y ya casi olvidado silbido de los vapores fluviales del Misisipi, que podrá escucharse en toda la plantación y que, sin duda, sorprenderá y llenará de curiosidad a todo el mundo. Horsfall atracará el vapor en el embarcadero de la plantación, que se encuentra alejado de la mansión principal, junto a los almacenes de algodón, y hará el resto del camino a pie, con una sonrisa de oreja a oreja, exultante por su triunfal entrada.

Este experto piloto de río alcanzó la fama y celebridad tras alzarse con la victoria en una carrera fluvial contra el veloz *Eagle*, llegando a convertirse en el propietario y capitán de su propio barco de vapor, el *Cotton Flowers*. Ahora que la guerra ha estallado se dedica al contrabando, ayudando principalmente al bando confederado a transportar mercancías a través del río, pero también a algunos esclavos fugados a alcanzar los estados del Norte.

Horsfall es un hombre bien parecido, de perfecta mandíbula cuadrada, dientes blancos y brillantes y barba de tres días que le otorga un aspecto de chico peligroso. Luce una lustrosa y larga melena rubia que está constantemente repeinándose y acariciándose. Mira directamente a los ojos y sonríe de forma cómplice. Mueve todo el cuerpo cuando habla, echándose hacia adelante y hacia atrás, pero no de forma nerviosa, sino como lo haría un depredador felino. Ya no es ningún muchacho, pero se conserva en forma, y en modo alguno ha perdido atractivo.



Considera que la clave de la victoria militar en la guerra está en la lucha marítima, y en mantener el control del río, pero no tiene sentimientos especialmente patrióticos y no se avergüenza de hacer gala de su espíritu mercenario.

Moisés ha conseguido engañar a Norbert Horsfall y le ha hecho creer que el amo Kercher desea que se haga llegar a su plantación de la manera más discreta posible un envío clandestino de armas. Una treintena de rifles y munición suficiente para soportar un asedio, a cambio de 6.000 dólares pagaderos en oro. El contrabandista ha cumplido su parte del trato y trae consigo la mercancía, pero recela del asunto y, sobre todo, de la procedencia del dinero y del motivo por el cual el plantador puede querer los rifles. Imagina que para armar a sus esclavos, pero hay demasiadas cosas que chirrían. Con la repentina indisposición de Víctor, Horsfall empezará a ponerse nervioso, temiendo que no vaya a cobrar, desconfiando de Moisés, y pretendiendo averiguar qué está ocurriendo exactamente antes de decidirse a hacer la entrega. En sus pesquisas, que tratará de hacer de forma discreta, puede hacer saltar la liebre y poner al grupo de PJ tras la pista del oro o de las armas. Por supuesto, si Horsfall descubre que hay un tesoro de por medio y cree que puede hacerse con él sin miedo a represalias, el piloto ribereño no dudará en traicionar a los esclavos y arrebatárselo. Al fin y al cabo, Horsfall ha venido en el *Cotton Flowers*, y cuenta con el apoyo de sus ocho marineros si necesita apropiarse de los lingotes por la fuerza.

Horsfall es, en varios sentidos, la antítesis de todo lo que Samuel Walters es o cree ser. Puedes jugar con ello y con la tensión inherente a dos personajes acostumbrados a ser el macho alfa de su entorno. En una de las partidas de prueba, se produjo una pugna constante entre ambos. El momento cumbre de su intercambio de puyas -que puedes usar como toque de humor o como palanca para enrarecer la situación- fue una discusión en la que cada uno negaba al otro que fuera “un capitán de verdad”, por mucho que usara tal título.

f) Don Julián de Tahona

Este apuesto caballero de tez bronceada y negros cabellos peinados hacia atrás es, en realidad, un mulato nacido esclavo, que consiguió fugarse a Canadá, pero que decidió regresar, haciéndose pasar por un rico hidalgo de origen español, para ayudar a otros esclavos negros a obtener su libertad. Se ha convertido en un “maquinista” del movimiento secreto conocido como Ferrocarril Subterráneo, del que también forma parte Mrs. Rutherford, en el que emplea el apodo de “El Obrador”. Acostumbra a fumar en pipa, y aprovecha el pretexto para hacer largas pausas en su discurso. Para evitar caer en ninguna incongruencia procura abstenerse de dar respuestas claras y suele devolver las preguntas o contestar a las mismas con más preguntas (“Ciertamente, es una posibilidad ¿qué opináis vos?”).

Al contrario que Mrs. Rutherford, que sí tiene noticias de su presencia, Tahona, que en realidad se llama Óscar, no sabe nada de la llegada de otro miembro de este colectivo. Su propósito es informar a los esclavos de la finca, y del resto de fincas cercanas, del contenido de la Proclamación de Emancipación promulgada por el Presidente Lincoln, para animarles a que escapen en masa de su cautiverio. Antiguo esclavo como ha sido, sabe perfectamente que no todos los negros con los que se encuentre le serán favorables y que debe andarse con cuidado a la hora de transmitir su mensaje, evitando confiar en las personas equivocadas, pues en ello se juega la libertad y la vida. La situación, sin embargo, merece sobradamente el riesgo.

Su plan consiste en coquetear con las criadas negras, aprovechando su posición de superioridad, para sondear las aguas y determinar cómo proceder a la hora de transmitir su mensaje. En ese sentido, Rose resulta la candidata ideal para que Tahona centre sus indeseados avances sentimentales.

Adicionalmente, don Julián podría convertirse en un candidato ideal para que la fría y siempre compuesta Mrs. Rutherford descubra el amor. Podría empezar odiándolo (¿qué súbdito británico no odiaría a un español?) para acabar descubriendo que es su alma gemela.

Su apodo proviene del significado de su impostado apellido, Tahona, que, al igual que Obrador, equivale a horno o panadería.

g) El capitán Samuel Walters

El capitán Walters procede de una acaudalada familia de plantadores de Arkansas con la que Víctor Kercher ha mantenido buenas relaciones políticas y comerciales en el pasado. Es el prometido oficioso de Julienne y uno de los oficiales del ejército confederado más respetados de Vicksburg. Algo que probablemente cambiaría si sus preferencias sexuales salieran a la luz.

Samuel siempre ha tenido un rostro atractivo pero aniñado que le hace parecer mucho más joven de lo que es. Para mitigar esa impresión, se ha dejado crecer un prominente y poblado bigote, que da la sensación de impostado, y acrecienta aún más el desconcierto respecto a su aparente edad.

Se comporta como el epítome de la caballerosidad sureña y la honorabilidad castrense, cortejando a Julienne con elegancia y aplomo, pero sin servilismo ni insistencia. Evita hablar de la guerra y alude a la modestia para esquivar el tema de las condecoraciones que le han sido otorgadas y que no cree merecer (pero que luce bien visiblemente en la solapa de su uniforme de gala). Está convencido de que el ejército confederado derrotará al de la Unión sin dificultades, pero aboga

también, muy razonablemente, por la paz y el perdón para con los enemigos, con los que, a la postre, van a tener que seguir conviviendo en buena vecindad. Llegado el caso, dado que no es ningún secreto, puede llegar a confesar que su hermano sirve en las filas enemigas, absolverle por haber decidido mantenerse leal con su compromiso militar y desear que la guerra termine pronto para que los viles enemigos del Norte puedan ser perdonados y la paz reinstaurada. Ansía la victoria, pero no la venganza, y eso es algo que todos los invitados se verán obligados a aplaudir.

Opina también que, le pese a quién le pese, no todos los hombres nacen iguales. Hombres y mujeres, blancos y negros, nobles y plebeyos, fuertes y débiles, altos y bajos, guapos y feos... todo el mundo debe aceptar su naturaleza y respetar su papel en el gran esquema de las cosas, o la sociedad se resquebrajaría. Querer ser más de lo que uno es supone un pecado de soberbia.

La verdadera razón por la que Walters ha acudido a la fiesta, no obstante, no es ni departir con el resto de aristócratas sureños, ni cortejar a Julianne, ni tan siquiera lucir sus medallas. Su propósito es aprovechar la ocasión para acercarse a Tom, el capataz mulato de la plantación, con el que mantiene un tórrido romance desde la adolescencia y dar rienda suelta a la pasión prohibida que ambos sienten el uno por el otro.

h) El primo Elwood

Elwood Kercher es un primo lejano de Víctor; gordo, bebedor y con problemas de juego y narcolepsia. La oveja negra de la familia; el alivio cómico de esta historia. Suda mucho y el cabello negro le cae por la cara, enganchándosele en la frente. Luce un mostacho fino. Cejas muy grandes y pobladas. Labios gruesos y carnosos, que tiene tendencia a morderse, y a los que, de forma inconsciente, se lleva habitualmente los dedos índice y corazón en permanente expresión de consternación.

Elwood ejerce como abogado en Baton Rouge, aunque, al parecer, las cosas no le van tan bien como cabría esperar, algo nada sorprendente, considerando su ligera tendencia al tartamudeo.

Considera que debería negociarse la paz, o cuanto menos una tregua, con los vecinos del Norte... tal vez cediendo en algunas cosas; al menos hasta que el Sur se haya recuperado económicamente. Armar a los negros no le parece buena idea del todo... tal vez a unos pocos escogidos sí, pero no lo concibe como algo que debiera hacerse de forma genérica y sin prestar cuidado.

i) Los Mallory

La familia Mallory es propietaria de una plantación de azúcar vecina, que se encuentra al otro lado del río y, por tanto, pertenece al estado de Misisipi. El cabeza de familia es Eustace Mallory, que acude acompañado de su hijo Ulises, al que el grupo tal vez tuviese la ocasión de conocer durante la mañana, en la subasta de esclavos celebrada en Vicksburg. La esposa de Eustace y madre de Ulises se halla visitando a unos parientes en St. Louis y, por desgracia, no les acompaña.

Eustace es un hombre muy alto, escuálido, pálido y gris en todos los posibles sentidos del término, con el cabello, razonablemente largo, peinado hacia atrás, y unas prominentes entradas a ambos lados de la cabeza. Destaca en su rostro una nariz fina, larga y aguileña, coronada por unos ojos grises y fríos. Habla poco, pero cuando lo hace medita sus palabras y expone sus ideas pausadamente y en un tono de voz apenas audible. Acostumbra a juntar las puntas de sus dedos cuando medita o expone sus pensamientos ante una audiencia.

Considera que armar a los negros en el esfuerzo bélico demostraría que la esclavitud es una equivocación y que, por tanto, la causa sureña es injusta. También cree que las leyes son un constructo

humano y que no tienen por qué correlacionar con lo que es bueno o justo. Está convencido de la inferioridad de los negros.

Eustace ha logrado cultivar una apariencia y reputación de hombre calmado, culto y razonable, pero cuando pierde los nervios se convierte en un monstruo. Por fortuna, eso es algo que no suele suceder en público, sino en la intimidad de su hogar, siendo su esposa la principal damnificada cuando se le va la mano, aunque tanto Ulises como el resto de criados y esclavos de la finca se han llevado también su buena tunda de palos.

Ulises, el hijo de Eustace, siempre ha sido un niño violento y cruel. Mimado por su madre, que se siente responsable por no haberle podido evitar las palizas que ha recibido de su progenitor, y tratado con severidad por su padre, su psique ha terminado quebrándose. A pesar de que fue Eustace quien, en uno de sus ataques de furia, le propinó tal paliza que le dejó cojo de una pierna, Ulises admira a su progenitor y considera que las mujeres son débiles y no pueden soportar la disciplina ni controlar sus emociones como hacen los hombres. Está lleno de odio, tanto contra los negros, a los que considera menos que animales, como contra los blancos, sobre todo si se creen superiores, como las hermanas Kercher. El único al que Ulises respeta mínimamente es al capitán Walters, aunque la envidia que siente y el velado desprecio del militar no ayudan demasiado a que entre ellos florezca una amistad.

No entiende por qué tarda tanto el Sur en ganar la guerra; es francamente decepcionante, y piensa que armar a los negros sería en todo punto ridículo y completamente innecesario si lo que se pretende es enfrentarlos a hombres blancos.

Ulises está lleno de contradicciones. Realmente quisiera estar en el frente, pero a la vez eso le aterra. Por fortuna su cojera le ha librado de ello de forma elegante. Aunque no estuviera lisiado, su padre dispone de esclavos más que suficientes como para evitar que sea llamado a filas, pero la cojera, además, le permite salvar las apariencias y mantener la falsa autoimagen de héroe que se ha construido.



j) El Reverendo Ayers

Walton Ayers es un sacerdote relativamente joven. Luce un corto cabello castaño siempre pulcramente peinado y una barba cerrada y bien cuidada. Tiene unos pequeños ojillos negros, diminutos y muy juntos, que brillan con pasión cuando defiende sus argumentos, aunque su tono sea más bien monocorde y en absoluto exaltado. No gesticula y mantiene siempre una postura perfecta; espalda recta, cabeza alta, mirada al frente, por encima de las cabezas de sus interlocutores, y manos sobre el regazo. A diferencia de Eustace Mallory, que utiliza una voz fría y seca, Walton Ayers emplea una modulación dulce, casi como si se dirigiese a un público infantil. Sus palabras no suelen estar tampoco exentas de condescendencia.

El Pastor defiende la esclavitud y lo afortunados que son los negros de poder ganar su entrada en el reino de los cielos a través de la servidumbre en esta vida terrena. En lo que al aspecto más práctico del asunto y a la caridad cristiana se refiere, arguye también que la mayoría de esclavos viven mejor que los hombres libres de Inglaterra. Razona que se les debería leer la Biblia, pues no puede descartarse que estén dotados de alma, pero no enseñarles a leerla por sí mismos, porque eso los podría llevar a emprender caminos equivocados y pecaminosos. Admite que, de entrada, es mejor no officiar bodas entre esclavos, fundamentalmente porque no resulta práctico y puede interferir con su compraventa, pero concede que, si una negra va a parir niños, entonces no queda otra que unirla al padre bajo el sacramento matrimonial. Respecto a la guerra, juzga que Dios apoyará al bando merecedor de la victoria y que, por tanto, la guerra está ganada.

k) El doctor Adlai Travers

Ya hemos conocido a este personaje en el capítulo anterior, pero aquí recogeremos sus opiniones sobre la guerra y la esclavitud que tendrá, seguro, ocasión de compartir con el resto de invitados durante la fiesta.

El médico considera que, en el Sur, los hombres son superiores por razón de crianza, como se ha demostrado en combate hasta ahora, y que la guerra no puede perderse. Sospecha que el Norte debe estar a punto de ofrecer una tregua. Por supuesto, opina que no conviene armar a los negros, pues serían un peligro, pero más por su torpeza que por otra cosa.

3.- La soir e

A lo largo de la celebraci n, ya sea durante la cena formal, con todo el mundo sentado a la mesa; o en el vest bulo, tomando el t  mientras se espera al resto de invitados; o tras la cena, fumando en el porche, se pueden desarrollar interesantes debates filos ficos para amenizar la velada.

Al igual que en una obra de teatro los actores se sientan alrededor de la mesa de cara al p blico, dejando vac o el lado correspondiente a los espectadores, a la hora de dirigir estos debates deber s tomarte ciertas licencias para garantizar la jugabilidad y la diversi n de la mesa, aun a costa del realismo. La principal de ellas es que los PJ deben ser siempre el centro del debate. Este no puede consistir en un intercambio de opiniones entre PNJ. Incluso si el PJ es una esclava, como es el caso de Rose, deber s ingeni rtelas para que los PNJ la conviertan en el centro de la discusi n (“Los esclavos no deber n ser armados, d jeme

que se lo demuestre... tú, negra, acércate, que voy a hacerte unas preguntas...”). Los PNJ tienen opiniones dispares entre ellos, pero no deberían dirigirse los unos a los otros, sino directamente a los PJ, como si fuesen un matrimonio enfadado que emplea a sus hijos como mensajeros entre ellos. Los PJ deben ser los árbitros del debate, a quienes todos tratan de convencer e involucrar. Si los jugadores te empujan a una discusión entre PNJ corta por lo sano: “¡Bah! Usted y yo ya hemos discutido eso millones de veces caballero y no vamos a ponernos de acuerdo... pasemos a otro asunto”.

Los debates deberían tener un efecto directo en la Felicidad de los PJ, ajustado en base a sus valores de Compasión, Idealismo, Audacia, Sociabilidad, Destrucción, Espiritualidad, Orgullo, etc., en función de la discusión en concreto que se esté desarrollando, la posición que adopten los distintos interlocutores, el tono y la estrategia de debate y el éxito a la hora de convencer o ridiculizar a los adversarios.

Así mismo, participar de la fiesta y disfrutar del succulento ágape que se está sirviendo también debería, sin necesidad de nada más, incrementar la Felicidad de los PJ participantes, mientras que permanecer junto al lecho del moribundo plantador debería provocar descensos en la Felicidad. De ese modo, puedes asegurarte cierta “circulación de PJ” entre la fiesta y la habitación de Kercher, que permita que todo el mundo pueda participar de todas las escenas, y que nadie monopolice uno de los escenarios.

Lo ideal es intercalar estas discusiones con otros temas de conversación que permitan investigar algunos de los misterios que rodean a Víctor Kercher, establecer alianzas de negocios que beneficien económicamente a la familia, inocentes coqueteos, etc. Se describen los principales asuntos de debate todos juntos a continuación, por comodidad, pero debería saltarse de una fuente de controversia a otra de forma orgánica, como ocurre en una conversación informal, y no

abordarse de forma sistemática como si fuesen el orden del día de una reunión de negocios.

- Materias polémicas:

+ La naturaleza de las leyes

+ El estado de la guerra

+ Armar a los negros

+ La esclavitud

Si no te ves capaz de lidiar con el excesivo número de PNJ reunidos en la fiesta, haz que estos formen corrillos y que los PJ participen en distintos grupos de discusión formados por un número de PNJ que sientas que puedes manejar cómodamente. Cada corrillo puede estar debatiendo sobre un tema diferente de entre los arriba propuestos.

Esa también puede ser una manera de asegurar que las personas menos propensas a participar se vean impelidas a hacerlo y que aquellas más torpes o apasionadas tengan ocasión de originar una trifulca sin que sus aliadas más calmadas y diplomáticas puedan impedirselo.

a) La naturaleza de las leyes

Para muchas personas, la legalidad o ilegalidad determina la legitimidad o ilegitimidad de las cosas. El problema es que las leyes cambian de un estado a otro. Por ejemplo, en lo que a la esclavitud se refiere. Para el Sur, la defensa de sus leyes sobre la esclavitud (que han sido ignoradas en ocasiones por los estados del Norte, que no las respetan por considerarlas contrarias a las leyes de Dios, atreviéndose incluso a dar refugio a los esclavos fugados) ha sido uno de los motivos

que les han impulsado a rebelarse contra la Unión, pero, precisamente con ello, han caído también en el incumplimiento de la ley. Algo, por otro lado, que los padres fundadores ya hicieron en su momento cuando declararon la independencia de las doce colonias.

La realidad es que las leyes son constructos humanos que no tienen por qué correlacionar con la ética, y que debería ser la ética la que sirva de fundamento sobre el que edificar las leyes y no al revés, pero esa es una conclusión a la que muy pocas personas son capaces de llegar. Además, casi todos los invitados tienden a reclamar que se respete la ley cuándo esto les beneficia, pero abogan por desafiarla cuando se ven perjudicados por ella.

b) El estado de la guerra

Opinar abiertamente que el Sur va a perder resulta socialmente inaceptable, si bien algunas personas lo tenían claro desde el principio, como se ve reflejado en películas como *Lo que el viento se llevó* o *El Patriota*. Dejando a un lado el derrotismo, no obstante, hay montones de cosas sobre las que debatir respecto al estado de la guerra, desde las estrategias que están empleando los distintos generales, las leyes respecto a la llamada de jóvenes a filas, los motivos por los cuales la guerra aún no ha terminado, el papel que Europa está jugando en el conflicto, etc.

c) Armar a los negros

Este es un debate precoz para el momento histórico en que se desarrolla la aventura, pero tanto por su interés como por lo que está pronto a acontecer en la historia me he tomado la licencia de incluirlo.

El Sur acabó por plantearse la posibilidad de armar a los esclavos para que contribuyesen al esfuerzo bélico; y, de hecho, en algunos casos lo hizo. Esto ocurrió en un estadio más avanzado del conflicto, cuando la Confederación se dio cuenta de que tenía las de perder, y el debate se fue acentuando a medida que la situación se tornaba más desesperada para el Sur, aunque, en la mayoría de casos, los negros solo tuvieron un papel secundario como auxiliares en las unidades en contienda.

Curiosamente, la principal preocupación que existía al respecto no era que los negros se alzasen en armas contra sus amos, sino si estos podían desempeñarse adecuadamente como soldados y, en el caso de efectivamente hacerlo, lo que aquello significaba para la filosofía que sostenía el derecho a esclavizarlos. En un sorprendente alarde de honradez, Howell Cobb decía que “si los esclavos se convierten en buenos soldados toda nuestra teoría de la esclavitud está equivocada”.

La idea de asociar la dignidad humana con la capacidad de luchar es bastante común a todas las culturas, y se ha empleado para justificar la diferencia de clases tanto en el Japón feudal como en la Europa medieval, así como la superioridad del hombre respecto a la mujer, cuando, en verdad, la realidad biológica subyacente que mantiene a las mujeres tradicionalmente alejadas de los campos de batalla no es su debilidad, sino que los machos son prescindibles mientras que las hembras no.

d) La esclavitud

Existen dos temas fundamentales respecto a la esclavitud. Uno de ellos es la naturaleza de los negros; si tienen o no tienen alma (y si, por tanto, debería permitírseles casarse entre ellos o no), si son dóciles por naturaleza, o por el contrario son rebeldes y peligrosos, si son más

felices siendo esclavos de lo que serían siendo libres, si son todos iguales o los más claros de piel son mejores, etc. El otro, estrechamente relacionado con el primero, es la manera en que debería tratarse a los esclavos negros. ¿Se puede confiar en ellos? ¿Sirven con ellos los latigazos? ¿Si se les trata bien, lo agradecen o por el contrario se ablandan? ¿Se les debe enseñar a leer la Biblia? Etc.

De manera secundaria, puede entrar a debatirse también si la esclavitud puede llegar a tener algún tipo de consecuencia negativa para los amos o para los esclavos. Es una opinión mal tolerada en el Sur, pero, sin duda, un punto de vista que bastantes personas mantenían, sobre todo si poseían intensos sentimientos religiosos.

Para mí, y salvando las distancias, el debate se asemeja mucho al del veganismo en el día de hoy. Aceptar el sufrimiento de otros seres por la conveniencia y comodidad que supone, distinguiendo entre mascotas -a las que todo el mundo ve terrible maltratar y cuya tortura incluso está penada- y animales de granja, cuyo dolor se oculta y nos hiere cuando se nos hace evidente, pero que somos capaces de ignorar convenientemente, aunque sabemos de su existencia y tradiciones como la tauromaquia que no solo se permiten, sino que se subvencionan. No es mi intención aquí hacer proselitismo del veganismo, sino ofrecerte una herramienta para que puedas ponerte en la piel de los PNJ esclavistas y defender su posición durante la partida. Substituye en tu mente “esclavo” por “animal” y emplea los mismos argumentos que utilizarías para defender la industria cárnica o la existencia de zoológicos. Como mucho, un mal necesario, pero demasiado extendido, que no nos queda más remedio que aceptar.



4.- Coqueteos y amoríos

Otra fuente de pérdidas y ganancias de Felicidad durante esta aventura serán los coqueteos y amoríos que los PJ presencien o en los que participen. Emplea para ello las guías recogidas en el libro básico y recuerda hacer los ajustes pertinentes en función de las pulsiones de cada personaje.

a) Moisés

El esclavo está perdidamente enamorado de Julienne y, dada la proximidad del momento en que deberán separarse, pues la fuga de todos los negros es inminente, y la dramática situación que atraviesa la muchacha debido al estado de salud de su padre, es probable que Moisés se vea impelido a efectuar un último intento de ganar su corazón o, al menos, trate de despedirse de ella y consolarla.

Semejante escena, si llega a producirse, podría provocar algún malentendido y muchos quebraderos de cabeza, sobre todo si Bibianne o Samuel Walters la contemplan. Pero, de todos modos, aun cuando no resulte factible que dichos personajes la presencien, recuerda que siempre puedes recorrer a la metomentodo de Tía Winny o a alguna de sus muchachas para meter las narices donde no la llaman, sacar conclusiones precipitadas y contarle a la persona menos indicada lo que sea que crea haber visto.

Walters no siente nada por Julienne y, por lo tanto, está lejos de verse asaltado por los celos, pero si ve a un esclavo negro comportándose de forma inapropiada con la dama pensará que está abusando de ella y correrá a su rescate. Paradójicamente, ni siquiera llegará a pasársele por la cabeza que Julienne pudiera consentir dichos contactos con un negro y, una vez levantada la liebre será muy difícil que la joven pueda reconducir la situación sin poner en entredicho su reputación y la honra de su familia, de modo que Moisés puede verse en serios apuros.

Moisés, por su parte, no es tampoco consciente de la pasión que despierta en Bibianne, y la seguirá tratando como si no fuese más que una niña traviesa y revoltosa. Asegúrate de restregarle eso por la cara a la persona que interprete a Bibianne, empleando expresiones como “es una cosa de adultos que ya entenderás cuando seas mayor” y muestra el desconcierto más absoluto ante los avances de la chiquilla, apuntillándolo con frases hirientes como “puedes contarme lo que quieras, ya sabes que para mí eres como mi hermana pequeña.”

b) Samuel Walters

El capitán Walters debe entregarse a perseguir dos tramas amorosas. Una, por la que no siente ningún interés, de forma pública. La otra, que es la que verdaderamente le importa, en el más riguroso secreto.

En sus devaneos con Julienne, deberías ser capaz de hacer notar a la persona que interpreta a la joven dama que el oficial no siente en realidad deseo alguno por ella. Si no lo consigues merced a la interpretación, siempre puedes recurrir a una tirada de Intuición. Si Julienne no se da cuenta, tal vez Gloria o cualquier otro PNJ tengan la ocasión de hacerlo.

Si alguien sorprende a Walters con Tom la situación puede escalar muy rápidamente, y será mejor para esa persona que los dos enamorados no descubran su presencia, pues se trata de un secreto demasiado peligroso, por el que Tom y Walters se podrían ver obligados a matar. De hecho, si necesitas introducir un giro en la aventura, o un detonante para desencadenar la acción, el asesinato de algún testigo inoportuno a manos de Walters puede servirte a las mil maravillas.

Walters no se atreverá a matar a Julienne, a Camille ni a Bibianne, sino que intentará comprar su silencio, e incluso las amenazará. Probablemente, tampoco mate a la pequeña Gloria si cree que puede intimidarla o desacreditarla, ni a Mrs. Rutherford, pero no dudará en acabar con Rose, con Moisés, o con cualquier otro esclavo que conozca su secreto. Los tres vigilantes blancos de Kercher no correrán una suerte distinta a la de los esclavos. La mayoría de invitados a la fiesta, sin embargo, también quedan fuera del alcance del capitán, a menos que este tenga la absoluta convicción de que puede hacerles desaparecer sin que se descubra su implicación en el crimen.

Por supuesto, el número de testigos también es un factor a considerar, no es lo mismo acabar con una niña chismosa que con cuatro, aunque tampoco es lo mismo confiar en que una persona no hable que en que no lo haga una multitud.

c) Rose

Jerome sigue coqueteando con Rose, aunque no siente nada por ella. Ganarse su confianza puede resultarle de utilidad para atraer a su hermanastro Moisés a una trampa y obligarle a que entregue el oro que le ha robado. Sin embargo, Jerome debe andarse con cuidado de no

despertar los celos de ninguna de las muchas esclavas que han caído víctimas de su mesmerismo salvaje mientras seduce a Rose.

Marion Gladwyn también puede mostrar interés por la esclava negra, aunque de forma torpe y torticera. Eso puede colocar a Rose en una posición de poder relativamente divertida de jugar y en la que queden implícitos ciertos dilemas morales que pueden no resultar aparentes a primera vista, como lo ético que resulta aprovecharse del amor del bienintencionado muchacho para sacar provecho de él. Las pretensiones de Gladwyn, adicionalmente, pueden chocar con las necesidades del doctor Travers, y desencadenar nuevos giros en la historia.

Adicionalmente, como ya se ha comentado al presentar a Don Julián de Tahona, cabe la posibilidad de que el falso español intente coquetear con las esclavas de la finca, pero que termine por enamorarse de Mrs. Rutherford cuando ambos descubran que ambos forman parte del Ferrocarril Subterráneo.

d) Otras opciones

Finalmente, no olvides que dispones de multitud de otros PNJ que puedes incorporar a vuelapluma en cualquier romance: la irresistible Joven Winny, la desagradable Abigail, el solícito Marcial Salinas, el posesivo Ulises Mallory o la atractiva Eloise, si lograron rescatarla de la subasta, por poner solo algunos ejemplos.

La bodega de los Kercher aún está bien provista, y la primavera, la sangre altera.

5.- Los negocios

A parte de beber, fumar, debatir y coquetear, hay ciertos asuntos que requieren la atención de Víctor Kercher, o de alguien que pueda hablar en su nombre.

a) Horatio Poole

Víctor Kercher ha contraído una deuda de 12.000 dólares con Horatio Poole y este ha venido a cobrársela. Bien sea en dinero o en esclavos. Tiene todos los recibos y papeles en regla y parece que todo está en su lugar. No aceptará más excusas, ni tampoco pagos en obras de arte, cubertería de plata, joyas que no puede tasar o títulos de propiedad en el Norte. Él es un tratante de esclavos, no un buhonero. Si no tienen dinero pueden pagarle en esclavos, pero en nada más.

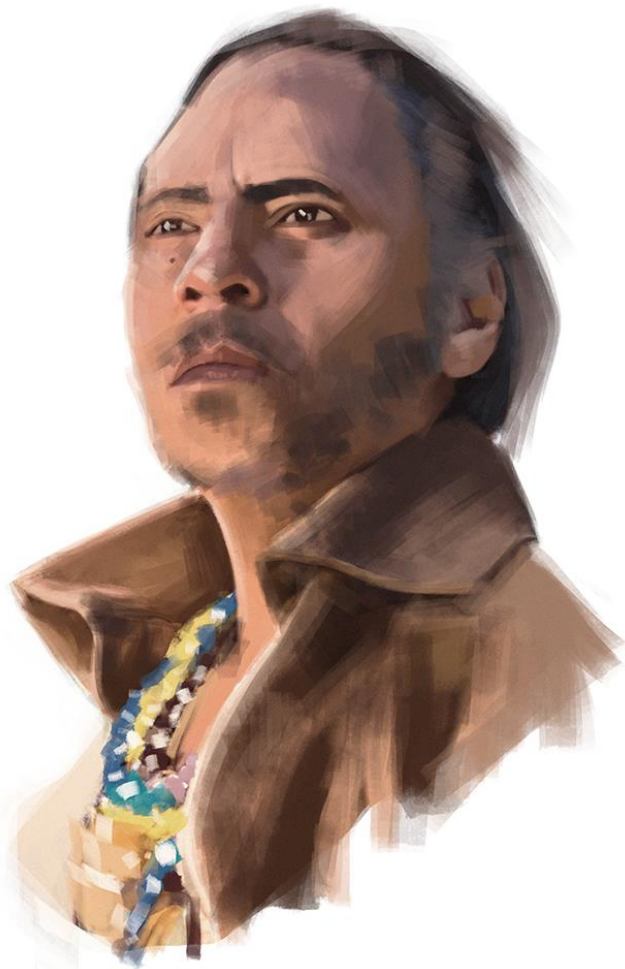
Poole también aceptará cobrar en oro, por supuesto, aunque eso despertará su curiosidad, preguntándose de dónde han salido esos lingotes.

El precio de cada esclavo de la finca deberá negociarse individualmente, aunque Poole ofrecerá siempre por ellos cantidades menores que el precio de mercado. ¿No les parece bien? ¡Pues que los hubieran subastado ellos mismos esta mañana en Vicksburg! ¡Ahora ya es tarde! El tratante les está haciendo un favor.

Lo mejor es dejar estos pormenores a las tiradas, considerando que Poole aceptará condonar 1.000 dólares de deuda por cada esclavo que se le venda. En la plantación hay más de sesenta, de modo que el grueso del cobro puede llevarse a cabo mediante PNJ sin nombre, pero no deja de resultar interesante interpretar alguna escena en la que se negocie el precio de Rose, Moisés, el Gordo Ben, Tom o algún otro negro al que el grupo tenga cariño, llegando el DJ a tentar al grupo, en estos casos, con buenas ofertas por parte del acreedor. Tales transacciones pueden tener consecuencias inesperadas. ¿Qué ocurrirá

cuando el capitán Walters descubra, por ejemplo, que Tom ha sido vendido?

Si el grupo cree que puede librarse de Poole por las malas descubrirá que tanto él como Sendero Gris tienen un oído muy agudo y unos reflejos con las armas de fuego más que envidiables.



b) Norbert Horsfall

Como ya se ha explicado, Horsfall está esperando que se le paguen 6.000 dólares a cambio de treinta rifles y un buen montón de munición. Incluso con la inflación y la escasez de armas debidas a la guerra el precio, es exorbitado, y cualquiera que supere una tirada de Inteligencia con un +2 llegará a la conclusión que Kercher no ha podido negociar un trato tan desventajoso.

Moisés tratará de ocuparse de esto con discreción, pero el resto de circunstancias bien podrían impedirselo. En ese caso, las pesquisas del capitán Horsfall podrían poner al grupo tras la pista de Moisés, y alertarles de su desaparición en caso de que esta se haya producido y nuestras protagonistas no se hayan percatado de ella.

Según cómo los intérpretes y cómo avance la acción, Poole, Sendero Gris o Horsfall pueden acabar siendo tanto antagonistas como aliados improvisados. En una partida de prueba, las “flores de algodón” persiguieron a Vance Frost y Tom -que habían robado el oro, asesinando en el proceso a Moisés y al juez Marchand-, con Sendero Gris rastreando a los asesinos a través de las marismas y Horsfall acompañando a las Kercher.

c) Adlai Travers

El buen doctor quiere hacerse con el título de propiedad de Rose, si puede ser sin efectuar ningún desembolso. Llegado el caso, puede intentar robar el sello de Kercher, como ya se ha propuesto, y ser sorprendido por el grupo, que deberá determinar cómo lidia con esta peliaguda situación.

d) Otros asuntos

Por supuesto, si el DJ lo precisa, puede inventarse nuevas deudas que el latifundista haya contraído con el resto de plantadores que han acudido a la celebración, llegando incluso a confundir entre ellas alguna que sea falsa, como las del primo Elwood, que está realmente desesperado por conseguir algo de dinero debido a sus deudas de juego y ha visto la oportunidad perfecta para sisárselo a sus despistadas sobrinas.

Además de todo lo expuesto, no conviene olvidar tampoco las agendas personales secretas que tienen el juez Marchand y don Julián de Tahona, que, si bien no hacen referencia a los negocios, también pueden ser fuente de quebraderos de cabeza para el grupo.

6.- Tercera analepsis. Jaque mate

En algún momento a lo largo de este capítulo deberá desencadenarse el tercer y último flashback relacionado con la historia de amor entre Camille Brady y Víctor Kercher.

Camille está en su despacho, los libros de cuenta abiertos ante ella y el correo en una bandejita de plata sobre la mesa de roble, al alcance de su mano. Con un estilete va abriendo y leyendo las cartas una a una, cartas que le informan del avance de sus negocios y del resultado de sus operaciones contra Kercher. Toma nota de los movimientos financieros de su rival y no puede más que sentirse fascinada. No se ha dado cuenta hasta ahora, pero eso es lo que está ocurriendo... No disfruta arruinando a Víctor. Disfruta jugando con él esta rocambolesca partida de ajedrez. De repente, Camille se da cuenta de cómo ha llegado a admirar a su adversario; la tenacidad con la que intenta recuperarse de los golpes que le ha propinado, su astucia, su tesón, sus ganas de luchar. Enfrentarse a Víctor ha sido una manera de seguir en contacto con él, de seguir sus pasos, de seguir viéndole a

través del devenir de los negocios... Y ahora que la partida está tocando a su fin, Camille se da cuenta de que va a echar esos momentos terriblemente de menos... De que va a extrañar a Víctor mucho más de lo que podía imaginar... Que la venganza que está a punto de cobrarse no hace que se sienta reconfortada, sino todo lo contrario... La inminente derrota de Víctor la angustia sobre manera... Y en ese momento, distraídamente, toma entre sus manos la última carta, que resulta ser del mismísimo plantador:

“13 de diciembre de 1862.

Querida Camille,

Te sorprenderá recibir noticias más después de tanto tiempo. No te culparía si descubro que has decidido arrojar esta carta a las llamas antes siquiera de abrirla, pero si estás leyendo estas líneas, te ruego por lo que más quieras que termines de atender a mis palabras hasta el final de la misiva.

Estoy arruinado. La guerra, el embargo, las malas decisiones económicas que he tomado y también la mala suerte me han llevado a una situación deplorable. Tal vez el Altísimo haya decidido castigarme en esta vida por mis múltiples pecados, ya que una eternidad de sufrimiento en el infierno no bastaría para expiar el terrible mal que os he causado a ti y a nuestra pequeña Gloria. Me arrepiento profundamente de haberte abandonado justo en el momento en que más me necesitabas, en el que más vulnerable eras. Si cierro los ojos puedo imaginar la melancolía con la que habrán sonado tus notas en el piano, y mi corazón se quiebra en mil

pedazos. Tú iluminaste mi alma, y yo sólo te he traído oscuridad.

Voy a vender la plantación y los esclavos que la habitan, y con ello espero poder proporcionar a mis hijas una dote suficiente que les permita encontrar un marido que las ame y las cuide como yo no he sabido hacer. Pero el mercado del sur, desgraciadamente, se halla en una situación calamitosa, debido a la pobreza en la que esta guerra nos ha sumido. Mis conexiones en el Partido Demócrata me han permitido averiguar que el presidente Lincoln se dispone a proclamar la emancipación de los esclavos sureños; pero Kentucky se ha mantenido fiel a la unión, y la propiedad de vuestros esclavos será respetada, según se me ha confiado. Necesito venderte la totalidad de mis esclavos, y no pido por ello más compensación que la que me permita ofrecer a mis hijas la dignidad que merecen. Hay, como bien sabes, muchas otras familias en Kentucky con las que todavía mantengo buenas relaciones comerciales y de amistad a pesar de esta guerra. Seguramente serían más fáciles de convencer, ya que con ellas no me he comportado de la vergonzante manera en que te he tratado a ti; pero deseo que seas tú quién se beneficie de esta desesperada liquidación, para que nuestra hija Gloria pueda heredar de mí la parte que le corresponde. He sido un padre terrible. En ese sentido, Gloria ha tenido más suerte que desgracia al crecer alejada de mi nefanda influencia... pero siempre he tenido a todas mis hijas, a mis pequeñas flores de algodón, en mi corazón, y también a ti, a

pesar de las terribles cosas que has tenido que soportar de mí.

No hay nada que pueda hacer para reparar todo el mal que os he causado. No te pido tampoco perdón, porque no merezco la piedad que un ángel como tú seguramente me brindaría, solo el desprecio y el justo castigo al que el destino, o la voluntad divina, me someten... Pero ni mis hijas ni Gloria merecen pagar por todo eso, y por este motivo te ruego que, a pesar del rechazo que merecidamente te produzco, accedas a esta última petición que te hago.

Te agradezco todo lo que me has brindado en los momentos que hemos pasado juntos. Han sido los únicos instantes de mi vida que han merecido la pena. Incluso en estos tiempos en los que por mi estupidez me he visto separado de ti, el recuerdo de tu amor ha sido la luz que me ha impulsado a no desfallecer y me ha dado esperanzas, pero ha llegado el momento de aceptar que te he perdido a ti, y que con eso lo he perdido ya todo.

Siempre tuyo

V.”.

Puedes imprimir la carta y entregársela a la persona que interprete a Camille, pero también puedes dejar que los otros PJ la encuentren entre las pertenencias de Mrs. Brady o que, en caso de registrar el despacho de Kercher, hallen borradores en su escritorio de la que luego sería la carta definitiva.

7.- Los refugiados

En el momento en que lo estimes oportuno, irrumpe en escena un grupo de esclavos procedentes de la vecina hacienda de los Bancroft. Están sudorosos y llenos de hollín. Uno de ellos parece haber recibido un balazo, y todos están terriblemente asustados.

Explicarán que un numeroso grupo de soldados de la Unión se dirige hacia la plantación Kercher, quemando todo a su paso y asesinando a hombres y mujeres, blancos y negros por igual. Avanzan con sistemática lentitud, pero no tardarán demasiado en llegar. En la lejanía puede verse el brillo rojizo de las llamas de los incendios que han causado en la propiedad de la que proceden.

Si el grupo no se deja llevar por el pánico, o si, en aras de organizar una defensa efectiva, se esfuerzan en interrogar a los recién llegados y recabar la mayor información posible, se darán cuenta de las contradicciones en las que incurren y de lo poco que han llegado a ver con sus propios ojos. No están mintiendo: están asustados y han magnificado la amenaza que los combatientes enemigos representan y la crueldad con la que actúan. En realidad, son poco más de una docena los soldados enemigos que no han sufrido heridas de consideración y probablemente están más asustados que los sureños, aunque su disciplina es mucho más férrea. Han prendido fuego a algunas casuchas, pero están más interesados en hacerse con provisiones y buscar una vía de escape que en causar daños en las tierras del Sur... pero es probable que el grupo se deje llevar por el histerismo y otorgue a las palabras de los horrorizados esclavos una credibilidad mayor de la que merecen.

CAPÍTULO V: LA TORMENTA

1.- Tempestad

No te confundas, aunque este sea uno de los capítulos de la aventura al que menos texto se dedica, puede ser el que más tiempo requiera para jugarse, en parte por el hecho de que, a veces, las complicaciones mecánicas pueden alargar las escenas de acción.

En esencia, el dilema que se les plantea a los PJ se reduce a dos opciones, quedarse a defender la hacienda Kercher o tratar de escapar de los soldados enemigos que se aproximan. Ambas alternativas ofrecen multitud de posibilidades estratégicas respecto a cómo enfocar dichos cursos de acción, y el elemento decisivo más importante a tener en cuenta, tanto en un caso como en el otro, es qué sucede con los esclavos.

2.- Los esclavos

La comunidad de esclavos negros de la plantación Kercher está dividida. Hay esclavos que son leales a los amos y que estarían dispuestos a defender la plantación, los hay que preferirían aprovechar la ocasión para tratar de llegar a Canadá (o a territorio de la Unión, si han tenido ocasión de conocer la Proclamación de Emancipación de Lincoln) y, finalmente, habrá quienes deseen alzarse contra sus amos y cobrarse una sanguinaria venganza por todas las penurias a las que han sido sometidos. La desesperada situación económica a la que se ha visto

abocada la familia, y cuyos principales damnificados han sido los esclavos negros, ha conducido a un buen número de estos al límite de la revuelta. Nuevos actos de crueldad por parte de los amos tanto podrían infundirles miedo y someterles más como alentarles a sublevarse.

Por supuesto, cada esclavo tiene su propia opinión, probablemente llena de matices, pero existe también un componente de solidaridad entre ellos y una necesidad de apoyo mutuo afianzada con los años que facilitará que actúen en grupos unitarios, aunque puedan existir individuos que disientan de sus camaradas o que incluso opten por seguir su propio camino en solitario. Dicho de otro modo, es posible que los esclavos acaben dividiéndose en dos grupos, los que traten de huir y los que se queden a defender la plantación, pero no es realista esperar que un grupo de esclavos defienda a los amos mientras otro trata de matarlos. El nivel de atomización alcanzado dependerá de cómo se haya desarrollado la historia y del criterio del DJ.

Hay más de sesenta esclavos en la plantación, pero la mayoría de ellos seguirán a alguno de los líderes de su comunidad, bien por afecto o lazos familiares, bien por la influencia que estos ejercen. Tanto las hermanas Kercher como Rose saben perfectamente quiénes son las personas que ejercen dicha influencia, pero incluso quienes no se hayan criado en la hacienda serán capaces de determinar rápidamente en medio de una discusión acalorada quiénes son los esclavos que llevan la batuta y quiénes simplemente les siguen.

Las decisiones que tomen estos líderes se verán influenciadas por múltiples factores que pueden llevarlos incluso a actuar en contra de sus creencias personales:

- Los intentos exitosos de persuasión que los PJ hagan sobre ellos (usando el Carisma, la Manipulación, la Negociación o la Intimidación).

- La forma en que hayan sido tratados durante la historia por los PJ.

- La tendencia general que observen en el resto de líderes. Normalmente esto significará que si todos se inclinan por un curso de acción u otro será más sencillo convencerles para que se unan a esa tendencia, pero en algunos casos el odio entre dos líderes puede llevar a que tomen la decisión contraria a su rival por el simple hecho de disentir de esa persona.

- El Karma que acumulen los PJ. A mayor sea la deuda cósmica que el universo tenga con ellos más sencillo será que los esclavos les sigan, y a la inversa.

Llegado el caso, si toda la comunidad se inclina hacia un mismo sitio, pero hay un líder que se obceca en un curso de acción distinto puede encontrarse perdiendo a sus seguidores. Es posible (ya que estos líderes tienen una fuerte personalidad) que eso no los lleve a reconsiderar su elección, sino a actuar por cuenta propia en solitario.

Finalmente, cabe aclarar que cada esclavo puede estar siguiendo a más de un líder; no están separados en grupos estancos. Un varón negro que recoge algodón, por ejemplo, puede estarle agradecido al Gordo Ben, seguir la religión vudú de Jerome y estar enamorado de la Joven Winny. Si los tres se ponen de acuerdo, perfecto; en caso contrario los seguidores en disputa acabarán repartiéndose entre las distintas opciones.

A Moisés y al Negro Jerome, bokor y líder de los practicantes del vudú, ya los conocemos y son los líderes más importantes de la comunidad. Tom y Rose, por el contrario, no tienen seguidores, más bien detractores, aunque ostenten posiciones de privilegio en la finca. Al resto de líderes menores y esclavos relevantes los presentaremos a

continuación, ordenados por su capacidad de ejercer influencia sobre el resto de negros:

a) La Tía Winny

Ya hemos conocido con anterioridad a esta obesa meapilas entrometida que se ha autoerigido como autoridad religiosa entre la comunidad negra, aunque no haya entendido demasiado de las enseñanzas de la Biblia, y que emplea la devoción cristiana para justificarse y afianzar su posición.

Para ser justos, no todo en Tía Winny es negativo. Realmente intenta ayudar a la gente y proteger al débil, tal y como enseña Jesucristo, y la mayoría de esclavas jóvenes de la plantación tienen muchísimo que agradecerle. El problema es que lo hace desde la superioridad, no de forma altruista. Se considera la salvadora y líder (espiritual y no espiritual) de las muchachas a las que ha ayudado, y entiende que esas esclavas están en deuda con ella. Sus seguidoras la siguen en parte por agradecimiento, pero en parte también por miedo.

Es la jefa de cocinas y, de hecho, ejerce el control sobre todo el personal femenino de la casa grande. Ella decide quién remueve el guiso y quién va a por agua, quién sirve en el comedor de los amos y a quién le toca limpiar los orinales, y eso la coloca en una posición de relativo poder. A su alrededor ha construido un séquito de esclavas bien situadas que la mantienen informada de todo y ejercen influencia sobre el resto de hombres negros. Las únicas condiciones para formar parte del círculo son la lealtad a Tía Winny y profesar con devoción la fe cristiana, aunque sólo sea de boquilla.

Tía Winny aborrece esa fea herejía llamada vudú con la que primero Mamá Jane y después el Negro Jerome han estado corrompiendo las almas del resto de esclavos. Haberse acercado a ellos, aunque sea de forma tangencial, o no condenar públicamente esas prácticas la convertirá en tu enemiga en menos de lo que canta un gallo... Y, como buena cristiana, entiende que la condenación es una herramienta pedagógica tan válida y necesaria como cualquier otra.

Está casada con el Tío Mill, y tiene una hija, llamada Mary, a quien las mujeres llaman Pequeña Winny y los hombres Joven Winny.

Es muy leal al amo Víctor y no dudará en denunciar a cualquier esclavo que conspire en su contra.

b) El Gordo Ben

Ben no es excesivamente obeso, pero sí muy panzudo y bastante bajito, cosa que le ha valido su apodo. Sus ronquidos son atronadores, y no es inhabitual que se quede dormido al sol en pleno día, mientras ejerce sus funciones de vigilancia como capataz.

Es un negro muy sumiso y completamente leal a los amos. Salvó la vida de Bibianne y su padre prometió liberarlo, pero siempre le da largas, aunque el pobre Ben todavía conserva la esperanza. Para Bibianne es el recuerdo andante de que no puede valerse por sí misma, y de que su vida no es tan importante para su padre como para liberar al esclavo que la salvó.

Como trabajador, nunca fue muy rápido, pero sí que vale para las tareas pesadas. Kercher le nombró capataz para agradecerle lo que hizo por su hija y también para servir de contrapunto a Tom. Ben detesta la crueldad y no azota a los otros esclavos más que por orden directa del amo y, aun así, no lo hace con demasiada fuerza.

Muchos negros de los que recogen algodón tienen que agradecerle que les haya salvado del látigo de Tom y, a pesar de su posición de capataz, ha sabido conservar la amistad y el respeto del resto de esclavos, que, de alguna forma, consideran que es uno más de ellos y se ha ganado el puesto que ocupa de forma más que merecida.

c) El Buen Randall

Randall es el típico gigante tonto. Una inmensa mole de puro músculo, pero con un carácter gentil y dócil.

No es influyente entre el resto de esclavos por su inteligencia, sino por su tamaño. La gente no lo sigue, más bien se pone detrás de él, cosa que, honestamente, tampoco es una mala estrategia. Si Randall está en tu bando, muchos se unirán a él por la protección que eso ofrece.

El Buen Randall aborrece la crueldad, y en más de una ocasión le ha quitado a Tom el látigo de las manos. El capataz le tiene miedo y Kercher le permite salir más o menos airoso de algunos de estos desplantes para tener controlado al mulato, y también porque Randall trabaja como diez hombres y no quiere ponerlo en riesgo.

Es muy supersticioso, lo que permite controlarle tanto con el miedo al infierno como a la magia Vudú. Randall no ve ningún problema en temer a las dos cosas a la vez.



d) El Tío Mill

El Tío Mill es el viejo manitas que arregla las cosas de la casa cuando se estropean y se ocupa de las labores de mantenimiento de la finca. Está casado con Tía Winny y es el padre de Mary (la Pequeña Winny). Es, básicamente, una buena persona y la gente lo quiere, aunque está un poco a la sombra de su esposa. No es capaz de imponer su voluntad y normalmente guarda silencio, pero cuando dice algo es que es importante, y mucha gente lo escucha, incluida a veces la propia Tía Winny. Precisamente, es esa falta de ambición personal la que hace que se le considere neutral y objetivo y se le tenga más en cuenta. Para la comunidad de esclavos se trata de una suerte de juez imparcial al que todos pueden recurrir cuando hay disputas.

El Tío Mill tiene bastante tiempo libre, y cuando no está haciendo reparaciones se sienta en el porche con su fiel banjo y cuenta historias con mucho talento, en las que siempre hay valiosas perlas de sabiduría. Su pericia como artesano impide que los capataces le busquen las cosquillas y garantiza que no será vendido ni castigado a no ser que la haga muy gorda. De todas maneras, no existe demasiado riesgo de que el Tío Mill cometa demasiadas transgresiones, ya que es muy leal a los amos.

e) El Viejo Pompey

Pompey es el mayordomo de la casa, lo que en teoría supone que está al mando de los criados de la mansión, de las finanzas de Kercher, de las compras y de las relaciones con los comerciantes de Vicksburg, pero, en realidad, casi todas esas tareas han quedado ya en manos de Tía Winny. Pompey ha quedado relegado a una suerte de asistente personal de Víctor Kercher, lo cual no es malo, porque el pobre hombre se está quedando ciego y anda tropezándose con las cosas todo el rato... y además comienza a temblarle el pulso.

Pompey es muy orgulloso y tiene muy mal genio. Le irrita profundamente que le llamen viejo, lo cual puede suponer desde una protesta enfurruñada en caso de que lo haga alguno de los amos hasta un intento de pescozón si lo hace un esclavo. La verdad es que Pompey está asustado e incluso teme que el amo decida venderlo. Por supuesto, es un miedo infundado, sobre todo porque probablemente nadie daría un centavo de dólar por él.

Aunque es leal a los amos y conserva cierta influencia sobre los esclavos más veteranos de la hacienda, Jerome, con sus remedios y sus ritos vudú, le está ganando para su causa, aprovechando el miedo de Pompey a envejecer y a enfermar.

f) La Pequeña Winny

Las mujeres siguen llamándola Pequeña Winny, fundamentalmente por la influencia de su madre, pero lo cierto es que Joven Winny le encaja mucho mejor desde hace ya unos años. Mary (pues así se llama en realidad) es una auténtica beldad negra, lo cual, para ella, ha resultado ser más una maldición que una bendición. Siempre está embarazada, de hombres distintos, tanto blancos como negros, y siempre sin su consentimiento. Los blancos le han arrebatado y vendido a sus hijos, los negros la han violado, y su familia no le ha ofrecido más protección y consuelo que el de una religión vacía que anima a poner la otra mejilla.

De cara a sus padres, mantiene una falsa fachada de lealtad y devoción cristiana, pero, en realidad, se ha aliado con el Negro Jerome y practica en secreto los ritos vudú. El bokor la ha librado de sus últimos embarazos y la ha protegido, aunque no por completo, de los abusos sexuales que sufre de continuo. En un primer momento Mary trató de seducir y aliarse con Tom, pues consideraba que era quién mejor habría podido protegerla, pero el capataz no estaba interesado. Moisés

tampoco se ha rendido a sus encantos, pero, además, a la Joven Winny, de Moisés le irrita su estúpido y ciego idealismo.

La Pequeña Winny tiene asignados los trabajos de lavandería y, por extensión, supervisa las tareas de limpieza de la casa en nombre de su madre. No cuenta con numerosos aliados como tales, pero es astuta, influyente y carismática, y sabe escoger las palabras adecuadas y pronunciarlas en el momento adecuado para hacer que los demás cambien de opinión. Su odio por los amos blancos no tiene parangón, pero tampoco siente verdadero aprecio por sus compañeros negros, sobre todo si son varones.

g) El Pobre Jim

Jim era el encargado de las perreras. Un buen día, su hermano Toby trató de escapar y Jim se vio obligado a darle caza con los perros. No le quedó más remedio que contemplar como los mastines lo despedazaban. Desde ese día, su alma se ha roto. Se ha convertido en un autómatas que tan sólo sigue vivo por inercia. Bebe hasta caer inconsciente y, en ocasiones, si va borracho, se mete en alguna pelea. Que le peguen y luego le azoten le reconforta, pues siente que merece ser castigado por traicionar a su hermano. Antes de ese incidente era muy querido, y hoy sigue despertando simpatías entre muchos negros de la plantación, que comprenden perfectamente su dolor. El Pobre Jim ansía vengarse de los crueles amos blancos, pero el alcohol y la pérdida de toda esperanza han destruido su capacidad para rebelarse.

h) El “Amo” Aaron Seward

Aaron Seward es un hombre negro libre del norte, que fue secuestrado por cazadores de esclavos fugados de forma ilegal y reclamado en el Sur, ante un tribunal de justicia corrupto, por un plantador que no era su dueño, y luego vendido de un amo a otro hasta

terminar en la plantación Kercher. Es un recién llegado y no termina de encajar. El resto de esclavos, burlonamente, se refieren a él como “Amo Aaron”, porque se las da de blanco. Siempre está planeando el modo de escaparse y Tom lo sabe, y le tiene vigilado. En el Norte le esperan su esposa e hijos, y eso le da fuerzas para seguir luchando. Es culto e inteligente, y eso hace que algunos esclavos escuchen sus opiniones cuando habla, aunque no tiene ningún seguidor fijo como tal.

i) Dorcas

Dorcas es una mujer, pero cuesta darse cuenta de ello, porque parece más una bestia salvaje que otra cosa. Es una fiera indomable. Ha perdido la visión de un ojo y pasa mucho tiempo encadenada por culpa de su agresividad. Desprende un fortísimo olor corporal y se la considera una negra peligrosa.

La mejor manera de ganarse a Dorcas sería ofrecerle alivio para su atormentado espíritu, pero no es fácil romper su coraza. Tanto las enseñanzas de Jesucristo como los ritos vudú podrían lograrlo; la pregunta es ¿qué bando será el primero en conseguirlo y reclutarla?

Dorcas es, por supuesto una rebelde sanguinaria y busca vengarse de los amos. Además, no le tiene miedo a nada, y está dispuesta a sacrificar su vida para alcanzar sus objetivos. Nadie la sigue, pero tenerla en tu equipo atraerá a otras personas, del mismo modo en que lo haría tener un rifle.

3.- Los blancos

Como ya se ha dicho, Kercher tenía derecho, al poseer más de 60 esclavos, a conservar a su servicio a tres hombres blancos que, de otro modo, hubieran sido llamados a filas. A uno de ellos (Vance Frost) ya lo hemos conocido al llegar a la plantación, los otros dos son Karl

Outterridge y Marcial Salinas, y tienen algo en común: los tres estaban presentes cuándo Kercher le disparó a Sarah en el vientre. Por eso los tres se han librado de ir al frente.

a) Vance Frost

A parte de su pericia como trampero o como explorador, que pueden ser explotadas tanto en la defensa de la finca como en una eventual huida; de su sorprendente puntería y de su falta de lealtad (que convierte el resto de sus virtudes en virtualmente inútiles), poco se puede añadir sobre lo ya comentado sobre este sucio y desgarrado personaje de treinta y pocos años.

Vance aceptará seguir cualquier curso de acción que parezca sensato y destinado a salvar la piel; es decir, mejor huir que defender la propiedad. Buscará la protección entre la multitud y preferirá apoyar el plan que tenga un soporte mayoritario, pero no dudará en traicionar a cualquiera y en dejar tirados al resto si su integridad peligra o si considera que sus posibilidades de supervivencia aumentarán yendo por libre.

Frost fue el encargado de ir a buscar al doctor Travers y de traerlo a toda prisa el día en que Sarah recibió el balazo.

b) Karl Outterridge

A sus 22 años, Karl es el más joven e idealista de los tres vigilantes blancos. De hecho, deseaba alistarse en las milicias y combatir contra los yanquis, pero Kercher se lo impidió. El plantador estaba en deuda con su padre y prometió cuidar de él; cosa que, además, no le supone problema alguno, dada la utilidad del joven.



Karl es grande e intimidante. Nunca fue un muchacho agraciado, pero las múltiples peleas en las que se ha metido le han deformado la nariz, le han hecho saltar varios dientes y le han proporcionado unas pocas cicatrices que incrementan su fealdad y su aspecto agresivo. El joven no le teme al dolor ni a una buena gresca, pero a pesar de su agresividad no es ambicioso y se muestra obediente con el plantador. Leal como un mastín bien entrenado. Tampoco es muy listo, eso salta a la vista, y sus opiniones no suelen tenerse en cuenta. Incluso esclavos como Tom, Tía Winny o el Viejo Pompey lo tratan con superioridad o condescendencia.

Karl verá en el asalto a la finca la tan deseada oportunidad de enfrentarse al ejército del Norte, pero se le puede convencer también con facilidad de que su deber es ayudar a proteger a unas damas en su huida, por ejemplo. Sea cual sea el curso de acción se mantendrá leal a la familia Kercher hasta el final y no dudará en dar su vida por cualquiera de sus hijas.

Junto con Marcial se ocupó de trasladar a Sarah de regreso a la mansión el día que ésta resultó herida.

c) Marcial Salinas

Marcial es un tipo gordo y barbudo, con sangre mexicana y la tez bronceada, que, aunque en realidad no pasa de la veintena, parece haber dejado la treintena atrás. Si bien es un tipo duro y rudo, habituado a mascar tabaco, beber tequila, blasfemar, escupir en el suelo y meterse en broncas, intenta, dentro de lo razonable, cuidar su aspecto y, frente a las señoritas, también su lenguaje, llegando al punto de intentar comportarse con galantería, algo que solo consigue a medias. Para bien o para mal, Marcial es un hombre sencillo.

A parte de su debilidad por las damas, que nunca ha ido a mayores ni le ha llevado a propasarse ni con mujeres blancas ni con esclavas negras, su otro talón de Aquiles es su superstición. Salinas es un hombre extremadamente supersticioso y miedoso si de asuntos sobrenaturales se trata, ya sea la amenaza del infierno cristiano o las brujerías de la magia vudú de los negros.

El día que Sarah fue abatida ayudó a trasladarla a la mansión junto con Karl y, desde entonces, teme que el fantasma de la difunta pueda venir a vengarse de él, de modo que, en secreto, deposita flores en la tumba de la señora tres días antes del aniversario de su muerte, cuando recibió el balazo... algo que algunos esclavos de la finca podrían haber descubierto y compartir con los PJ llegado el momento. Incluso, si deseas complicar un poco la investigación al grupo, alguien podría atestiguar que vio a Marcial en el invernadero hace unos meses, y sembrar sobre él la duda, ya que no podrá explicar qué andaba haciendo por ahí. Si deseas complicar la investigación mucho más, en lugar de un testigo visual haz que encuentren en el invernadero algo que pertenezca a Marcial y que este dejara olvidado, como su navaja favorita, que utilizó para cortar las flores y que ha estado buscando como un loco desde entonces. De ese modo el marco temporal no servirá para exonerarlo y los jugadores tendrán una pista falsa más que investigar.

Marcial se mostrará dispuesto a ayudar a las damas y ofrecerá consejos prácticos, en su mayoría acertados, sobre el mejor modo de actuar, tanto en la defensa de la plantación como frente a una eventual huida. En general, considerará que salvar la vida es más importante que hacerse matar por un trozo de tierra, pero con la arenga adecuada se le puede convencer para que se comprometa en la defensa de la finca.

Además de a estos tres hombres armados, las protagonistas del relato pueden solicitar ayuda a los invitados a la fiesta, que ya han sido presentados en el capítulo anterior. Algunos no dudarán ni por un instante en arriesgar (o sacrificar) su vida para proteger a las damas,

aunque eso no es en absoluto garantía de que vayan a lograrlo; otros tratarán de huir a la primera de cambio, aun a riesgo de quedar como unos cobardes; muchos, finalmente, decidirán lo que hacen en función de la presión del grupo y de cómo les hayan tratado sus anfitrionas hasta el momento. Con todos estos elementos en mente los PJ deberán elegir si tratan de defender la finca o si, por el contrario, se dan a la fuga.

4.- Defender la finca

Víctor Kercher posee algunas armas de fuego que pueden repartirse entre los defensores de la hacienda, y la mayoría de caballeros sureños van también armados, aunque no cuentan con munición suficiente como para soportar una larga batalla. Si los PJ han descubierto el arsenal del *Cotton Flowers* y tienen acceso a él, podrán organizar una defensa mucho más inquebrantable, ya que una posición fija, junto a un exceso de armas, les permitiría disparar varias veces sin necesidad de recargar. También puedes permitir que, en su registro de la casa, los PJ encuentren otros elementos que les resulten de ayuda en este brete, como un catalejo, trampas para osos, etc.

Por supuesto, las armas de Norsfall también pueden acabar cayendo en manos de negros sublevados, o de los soldados federales, complicándoles así las cosas a nuestras protagonistas.

O generar un intento del capitán Walters de confiscarlas para mayor gloria de la Confederación, como ocurrió en una partida de prueba, en la que Julienne manipuló al oficial en ese sentido, a fin de no tener que pagar a Norsfall el cargamento, que los PJ creían aún una compra legítima, pero inexplicable, de Víctor.

Para defender la propiedad, la mejor opción, desde un punto de vista estratégico, es apostar a los mejores tiradores en parapetos elevados, preferiblemente desde donde puedan controlar los accesos a la mansión, y abrir fuego sobre cualquiera que trate de acceder al edificio. El resto de contendientes pueden situarse en el segundo piso de la casa grande, aprovechando las ventanas del edificio como puesto de guardia.

La verdadera pregunta que deben responderse los jugadores es si van a tratar de parlamentar con los soldados enemigos cuando estos se acerquen a la casa o si tratarán de aprovechar la sorpresa para emboscarlos. No es algo que necesites recordarles cuando les preguntes cómo planean defender la hacienda; si no lo han discutido previamente deberán decidir qué hacer cuando tengan al enemigo encima, pero sin la posibilidad de hablarlo y consensuarlo antes entre ellos.

Los hombres de Walters (Clifton, no Samuel) avanzarán con sigilo, aprovechando el amparo de la noche. El oficial ha enviado una avanzadilla de tres o cuatro hombres a reconocer la casa, permaneciendo el resto de la tropa fuera del alcance de los tiradores que puedan haber situados en la mansión, de modo que una emboscada tiene bastantes probabilidades de fracaso.

Si los PJ optan por parlamentar, sobre todo tratándose de mujeres, Clifton les ofrecerá respetar sus vidas y su honra si entregan las armas y se rinden. También permitirá que quienes traten de huir lo hagan sin demasiados problemas: su grupo está severamente diezmado y no puede permitirse perder más hombres persiguiendo a nadie. Si el grupo ha herido o matado a alguno de los miembros de la avanzadilla las posibilidades de negociar una rendición se reducirán drásticamente, así como también lo hará la capacidad de Walters para mantener bajo control a sus hombres. Si hay negros entre los defensores de la mansión Clifton les prometerá la libertad si se unen a él y traicionan a sus amos.

La oferta de rendición es honesta, pero aceptarla puede suponer un salto de fe imposible para algunos de los defensores de la finca. Entregar las armas los deja a merced del militar, pero, en realidad, es la mejor alternativa que tienen, aunque no sea a la que más habituados están la mayoría de grupos de juego.

Por supuesto, si Samuel Walters está con el grupo la situación adquirirá un cariz completamente distinto. Igual que sucediera en la primera escena, a bordo del tren que llevaba a las hermanas Brady a Vicksburg, puedes plantearte si, en este momento, deseas entregarle el control del capitán Samuel Walters a alguno de los jugadores (o incluso el de Clifton Walters a un segundo jugador) para que desarrollen esta escena. De lo contrario, haz que Samuel entre en shock y no sepa cómo reaccionar, pidiendo ayuda a Julienne, a Camille o a cualquier otro PJ.

Si el grupo se rinde, Clifton y sus hombres registrarán la casa. Los PJ que superen la oportuna tirada de Inteligencia, Percepción o Astucia podrán caer en la cuenta de que, mientras los soldados buscan comida, municiones, equipo, suministros y el ocasional tenedor de plata, Clifton anda detrás de un premio más gordo, pero que no tiene ni idea de dónde puede estar escondido. Por supuesto, lo que el militar anda buscando son los lingotes de oro y si para conseguirlos tiene que ensuciarse las manos de sangre y manchar un poco su honor no dudará en hacerlo, de modo que es mejor que las protagonistas sean completamente convincentes a la hora de explicarle que no saben nada de ningunos lingotes.

Si los PJ han conseguido montar una eficaz defensa de la plantación y necesitas aumentar un poco la dificultad de las cosas, es perfectamente posible que al maltrecho grupo de soldados nortños se hayan unido esclavos rebeldes de las plantaciones vecinas, incrementando de ese modo el número de enemigos a los que debe enfrentarse el grupo y pudiendo crear un nuevo dilema si, para defender la plantación, habían conseguido contar con la ayuda de sus propios esclavos. Por supuesto, la puerta a que los esclavos que se han unido a

Clifton se nieguen a atacar a sus hermanos de la plantación Kercher también está abierta y puede ser aprovechada por los PJ con mejores dotes comunicativas del grupo.

Para obligarles a abandonar una posición defensiva fuerte el teniente Clifton Walters puede emplear el fuego, ya sea tratando de prender fuego a la casa, ya sea incendiando los almacenes de algodón, que siguen repletos de materia prima tras la última cosecha, pues esta no ha podido llegar a exportarse; pero si el grupo resiste el asedio hasta el amanecer, o bien llegarán refuerzos desde Vicksburg o bien Clifton comprenderá que debe ponerse en marcha si no quiere morir tratando de tomar por asalto una finca que ni le va ni le viene.

Si la mansión Kercher arde durante la aventura, marca la casilla 41 de tu Rueda del Karma.

Si no estás jugando con las reglas de Hilos, puedes ignorar por completo esta anotación.

5.- Empezar la huida

Existen tres posibilidades para huir de las tropas atacantes:

La primera consistiría en ocultarse en las marismas, a la espera de que todo pase o de que aparezca una ocasión de huir hacia el norte (la finca se halla en un meandro del río que rodea tres de sus cuatro costados resultando la única posibilidad de escape el terreno por el que avanzan los soldados enemigos).

La segunda consiste en avanzar precisamente hacia el norte, confiando en poder romper el frente dibujado por las tropas enemigas y atravesarlo. Se trata de terreno despejado, y aparentemente es la opción más peligrosa.

La tercera consiste en embarcarse en el *Cotton Flowers* y aprovechar el río, ya sea cruzándolo, remontándolo o dirigiéndose hacia el Sur.

a) Marismas

Lo primero a lo que tendrán que enfrentarse los PJ si se meten en las marismas es a los animales salvajes que las pueblan. Si son un grupo numeroso, es poco probable que las bestias se les acerquen, pero si son pocos, o se separan, algún caimán podría intentar devorarlos.

El siguiente problema es que los soldados federales pueden terminar por meterse en las marismas, para seguir bordeando el río. No están tratando de dar caza al grupo, sino de regresar a territorio de la Unión, pero eso las protagonistas no tienen por qué saberlo.

Un combate desesperado en las marismas, en medio de la niebla y sin ver a los enemigos puede resultar en una escena final memorable para esta aventura.

b) Hacia el norte

La información de los esclavos es cierta. La línea de soldados enemiga avanza en formación de batida de caza, precisamente para evitar que nadie escape y dé la alerta sobre su posición a las tropas acuarteladas en Vicksburg. No es que quieran exterminar a los civiles, pero no pueden arriesgarse a que alguien cruce la línea de frente. Por supuesto, si las protagonistas se rinden y no parecen una amenaza los

soldados pueden optar por tomarlas como rehenes, confiando en que, de ese modo, sus probabilidades de alcanzar territorio de la Unión se multipliquen.

A pesar de estar heridos, cansados y asustados, los soldados nortños siguen siendo militares profesionales entrenados y disciplinados, y constituyen un enemigo formidable, a no ser que se vean superados ampliamente en número.

c) *Cotton Flowers*

Finalmente, el vapor parece una de las mejores opciones para escapar, pero también es una excelente vía de huida para los desesperados soldados federales, que arriesgarán todo lo que sea necesario para tomarlo si descubren su existencia. De nuevo, los protagonistas pueden pensar que los soldados federales intentan matarlas al precio que sea, cuando, en realidad, solo están interesados en hacerse con el vapor para poder navegar de vuelta a territorio de la Unión. Si son capaces de llegar a esa conclusión, se puede encontrar una salida negociada a esta conflictiva situación, aunque, por supuesto, Horsfall y el resto de su tripulación pueden resultar difíciles de convencer para que rindan su barco.

La tripulación del *Cotton Flowers* es escasa. Horsfall cuenta con tan solo otros ocho marineros, que pueden defender el barco en caso de necesidad pero que, durante la navegación, deben ocuparse de las tareas que tienen encomendadas.

Si quieres complicarle el final al grupo, es perfectamente posible que los yanquis se hayan enterado de la presencia del barco, probablemente a través del testimonio de alguno de los negros capturados en las plantaciones vecinas que haya podido verlo navegando río abajo, y que traten de llegar a él para salvarse.

El *Cotton Flowers* ofrece un dilema adicional que la mesa de juego puede explorar. El navío debe zarpar en algún momento, cuanto más tarden mayor es el riesgo de caer en manos de los yanquis, pero una vez levadas anclas, quienes se hayan quedado atrás se quedaron atrás. Su oportunidad habrá pasado. ¿Se arriesgarán algunas de nuestras protagonistas a perder el barco buscando los lingotes de oro o tratando de ayudar a alguno de los habitantes de la plantación? ¿Zarparán sus compañeras sin ellas? ¿Podrán convencer a Norsfall de que espere?

6.- El oro

Si los PJ no han hecho nada por impedirlo el Negro Jerome aprovechará algún momento de desconcierto (probablemente antes de que llegue la noticia de la proximidad de soldados yanquis) para secuestrar a Moisés y llevárselo a su cabaña en las marismas, donde bien con el veneno de la otra boca de algodón, bien mediante métodos más tradicionales y dolorosos, pretende arrancarle a su hermano de leche el paradero del oro.

Todas estas escenas están sujetas a tus necesidades narrativas. Si necesitas que un PJ sorprenda a Jerome interrogando a Moisés en el invernadero, dentro de los establos, o en cualquier otra localización más o menos discreta de la plantación no sientas ningún reparo en ello.

Habrás notado que en ningún momento se ha establecido dónde se encuentra oculto el oro. Esto es porque el oro estará allí donde tú, como DJ, necesites que esté. Puede hallarse en el árbol junto al que está enterrado Simon, en un parterre del invernadero, en medio de las marismas, bajo el muelle en el que ha atracado el *Cotton Flowers*, en la cabaña dónde se han parapetado los soldados enemigos, dentro del almacén de algodón en llamas, etc.

Se supone que el oro está bien escondido y los PJ no deberían encontrarlo de casualidad, pero existen otras maneras de conducirlos hasta los lingotes si lo necesitas. La más socorrida es el testimonio de algún esclavo que haya visto a Moisés rondando por la zona donde tiene escondido el tesoro (tal vez, incluso ensangrentado y acompañado de un furibundo Jerome). Otra opción es que las protagonistas atisben ellas mismas a Moisés o encuentren su rastro en el barro. Los motivos por los que el esclavo puede haberse acercado al escondite del oro pueden ser múltiples: tomar dos lingotes como pago para el contrabandista que debe entregarle las armas, prepararse para la huida, ahora que Kercher está convaleciente; haber sido engañado por Jerome, que le ha hecho creer, a través de terceros, que su escondite ha sido descubierto y dirigirse al mismo para comprobar que el oro siga en su sitio; intentar ayudar económicamente a Julienne con un lingote para que no se vea obligada a vender a su hermanastra Rose a Horatio Poole o al doctor Travers, etc.

Si Moisés ha puesto en juego alguno de los lingotes (para pagar a Horsfall, salvar a Rose, etc.) muy probablemente quienes hayan entrado en contacto con el oro se vean contagiados por la fiebre que este metal provoca, preguntándose si no habrá más de esos lingotes en algún lugar cercano, y dando comienzo a una caza del tesoro que puede empezar siendo discreta y acabar convirtiéndose en una sangrienta contienda



Los veinte lingotes pueden también acabar separándose, repartidos entre varias personas, contribuyendo así a generar un mayor caos en este final del relato.

7.- Ajustes de cuentas

Finalmente, ten presentes los objetivos de los PNJ y aprovecha la cercanía del final para que estos intenten conseguirlos y lleven a cabo sus propios ajustes de cuentas.

No intentes atar todos los cabos sueltos, sobre todo si los jugadores no tienen ningún indicio sobre alguno de ellos en particular. Utiliza estos flecos para introducir acción y caos cuando la narración lo requiera, para volar por los aires el plan de los PJ o moverles a actuar en caso de que se hayan descolgado de la aventura, pero no te sientas en la obligación de mover todas las piezas de este tablero si eso no contribuye a la historia. Un *sandbox* es un escenario que ofrece múltiples herramientas que puedes emplear para construir el relato que viven los jugadores, no una simulación de la que tienes que hacerte cargo y en la que debes determinar qué ocurre con todos y cada uno de los elementos con los que cuentas.

CAPÍTULO VI: EL ÉXODO

Esta parte de la historia puede enfocarse de tres maneras:

- A modo de epílogo, determinando lo que les sucede a los personajes una vez acaba la historia en base a sus puntos de Karma y de Felicidad.

- Como un capítulo más de la historia.

- Como una historia paralela distinta, interpretada por PJ diferentes en parte o en su totalidad.

1.- Los peligros del viaje

Acabada la historia principal, puedes extenderte, en realidad, tanto como desees en el devenir de las vidas de las protagonistas de esta historia, o de otros de los personajes que aparecen en ella. De hecho, podrías dar inicio a una campaña, pero el alcance de este capítulo no se extenderá tanto. En este segmento del relato se explora la huida de la plantación, tanto de los esclavos como de las damas sureñas, partiendo del supuesto de que deciden intentar llegar a los estados del Norte. En el caso de los esclavos, no hay mucho que decir al respecto, cruzar las líneas de la guerra supone alcanzar la libertad. En el caso de las damas sureñas puede resultar una alternativa menos clara, pero igualmente defendible. El Sur perderá la guerra, y Camille puede dar refugio en el Norte a sus compañeras.

Por supuesto, el grupo se podría separar y el éxodo jugarse como aventuras individuales en las cuales el destino del personaje acabe siendo determinado en una medida mayor por las decisiones del jugador que lo interpreta. Los Epílogos pueden añadirse tras jugar este capítulo, o comenzar inmediatamente tras la huida de la plantación, poniendo fin a la historia en este punto.

a) La maldición

El pilar fundamental de este capítulo, y el motivo por el que merece la pena jugarlo, consiste en explorar las paradójicas consecuencias que el oro o las armas pueden acarrear en lo que a la supervivencia del grupo se refiere.

Tanto el oro como las armas son un regalo envenenado. Algo que Mamá Jane sabía de un modo intuitivo y de lo que intentó advertir a Jerome y Moisés. La comunidad de esclavos, vinculados y hermanados por el sufrimiento al que se han visto sometidos, pueden girarse los unos contra los otros, víctimas de la codicia. El trampero que podría haber conducido al grupo a través de las montañas sin esperar recompensa alguna, de repente puede sentirse tentado a traicionarles para robarles su oro. La familia que les hubiera acogido altruistamente, a pesar de la extrema pobreza en la que se hallan sumidos, ahora puede sentir que no tiene otra elección que robarles los lingotes para salvar la granja. Los cazarrecompensas, que no les habrían perseguido al adentrarse en un terreno demasiado peligroso, ahora tienen un nuevo acicate, debido al oro que transportan, para no perderles la pista. El párroco que les hubiera encubierto puede, a la vista del botín con el que cargan, pensar que en realidad son un atajo de ladrones y denunciarles a las autoridades. Cada lingote vale 3.000 dólares y el grupo cuenta con pocas oportunidades de cambiarlos para obtener monedas fraccionadas más pequeñas con las que comprar comida, conseguir alojamiento o pagar sobornos. Tener el oro, durante la huida, no les sirve, en realidad, de nada.



Los rifles suponen un problema análogo. No pueden ocultarse con facilidad, y treinta negros armados con rifles serán prudentemente recibidos con disparos en cualquier pueblo al que se acerquen. El ejército confederado, que otras preocupaciones tiene que andar cazando negros fugados, deberá, sin embargo, tomarse en serio la amenaza que este grupo armado supone y darles caza. Las tribus indias que podrían haberles acogido los verán como a enemigos, los buscadores de oro que podrían guiarles a través de las zonas agrestes desconfiarán de ellos, etc.

Por supuesto, todo esto no es algo que deba ser advertido a los jugadores. Es mucho más divertido (y el propósito de esta parte de la aventura) que lo descubran por las malas.

Aun así, si a pesar de los peligros y dificultades adicionales que el oro acarrea (y no gracias a él) los PJ logran alcanzar su destino, ahora disponen de bienes suficientes como para empezar de nuevo, e incluso para ayudar a otros en su misma situación. La tentación de conservar los lingotes debe ser real; debes recordarles todo lo que podrían

conseguir y como ese oro les ayudaría a cumplir sus objetivos... y, por supuesto, abandonarlo debería tener consecuencias directas en su Felicidad, moduladas en función de su nivel de Codicia.

Finalmente, si deciden dejar el tesoro enterrado en algún lugar seguro, eso te proporciona a ti, como Director de Juego, una excelente oportunidad para retomar esta historia algunos años más tarde, cuando la guerra haya terminado e intenten recobrar los lingotes. ¿Se tratará de un intento conjunto por recuperarlos, o los antiguos compañeros de esclavitud se habrán distanciado y se tratará de una carrera para hacerse con el oro? ¿Estarán los lingotes dónde los dejaron, o deberán seguir su pista para recobrarlos?

b) El *Cotton Flowers*

Una vía principal de huida es a bordo del *Cotton Flowers*. La tripulación puede remontar el río hacia Ohio, y conocen suficientemente bien el terreno como para ocultarse de las cañoneras federales. Eso hace que el viaje no sea rápido, ya que deben adentrarse constantemente en afluentes para esconderse de los barcos enemigos y, a medida que pasen los días, la tripulación comenzará a tomarse más y más libertades con los esclavos (¿siguen siendo esclavos?) y las señoritas. La disciplina puede comprarles un par o tres de jornadas, pero pronto se hará evidente que los PJ han salido del fuego para caer en las ascuas. Esta puede ser una ocasión para explorar hasta qué punto están dispuestas a imponer su supuesta autoridad sobre los marineros del *Cotton Flowers* en defensa de los negros que las acompañan, y, después de eso, hasta cuánto están dispuestas a aguantar los crecientes abusos a los que se verán sometidas a medida que su influencia se debilita.

Los PJ no tienen ninguna posibilidad de operar el vapor, de modo que su única opción es abandonarlo (muy probablemente en secreto) y seguir con su viaje a pie. Según se haya desarrollado la situación, es posible que todo el grupo o parte del mismo tenga restringidos sus

movimientos o se encuentren bajo vigilancia, y la huida no sea tan fácil. Los PJ deberán encontrar el modo de escapar de la situación en la que se han metido.

Además de los peligros ya descritos, puedes jugar con tres elementos adicionales típicos de este entorno que no parecerán un Deus ex Machina si ofreces algún que otro indicio para anticiparlos:

- Las crecidas del río / los bancos de arena
- Las patrulleras federales
- La explosión de las calderas

Navegar por el Mississippi no es tarea fácil, sobre todo cuando deben buscarse rutas alternativas y escondites para eludir a las cañoneras del ejército yanqui. En esos intentos por escapar es posible que el barco acabe embarrancando, debiendo los PJ continuar a pie.

La explosión de las calderas también era un incidente desgraciadamente común en los vapores del Mississippi, sobre todo si estas se ponen a máxima potencia para huir de un barco enemigo o si el navío comienza a recibir cañonazos. Las calderas, además, pueden ser objeto de sabotaje por parte de algún esclavo resentido con el trato que están recibiendo.

c) La huida a pie

No resulta muy difícil dar con un buen puñado de peligros que lanzar contra el grupo si intentan una huida a pie, ya sea desde el principio o tras abandonar el *Cotton Flowers*. El DJ puede alargar o acortar esta parte tanto como desee, mientras la experiencia esté resultando divertida para la mesa.

También cabe la posibilidad de emplear esta parte de la historia para que las protagonistas del relato tengan ocasión de confesarse las unas a las otras los secretos que aun guardan y los sentimientos que todavía no han revelado.

A modo de orientación, los peligros con los que podrían enfrentarse podrían consistir en:

- Dificultades del terreno (marismas, zonas rocosas que precisen tiradas de trepar, bosques donde necesiten tiradas para orientarse, afluentes del Mississippi que requieran tiradas de nadar o astucia para ser cruzados, etc.)

- Problemas logísticos (falta de comida, dificultad en el traslado de los heridos, problemas a la hora de acampar, etc.)

- Animales salvajes (cocodrilos, serpientes, coyotes, osos...)

- Grupos armados (desertores de cualquiera de los dos ejércitos, bandidos, indios, cazarrecompensas...)



Su deambular también podría llevarlos a granjas y pequeñas comunidades o a encontrarse con otros viajeros con los que puedan compartir información, o de los que puedan recibir auxilio (o incluso prestarlo). Las rutas del ferrocarril subterráneo podrían resultar muy útiles en tal situación para lograr alcanzar territorio seguro y eludir los peligros a los que se enfrentan.

El grupo, además, podría sufrir deserciones durante la marcha. Alguien podría decidir robar el oro si los PJ no han sido cuidadosos o, simplemente, concluir que no le merece la pena seguir compartiendo destino con sus compañeros de viaje. Alguien podría enfermar, y los PJ verse en la tesitura de tener que dejar a esa persona atrás, acompañada incluso de otros individuos que decidan quedarse con ella, etc.

2.- Epílogos

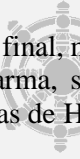
Dado que los pormenores de las escenas finales de la historia nos resultan desconocidos, en este apartado delineamos las líneas generales de los epílogos. Será responsabilidad del DJ ajustar la narración a los particulares de cada personaje, pudiendo unir y entrelazar dichas historias cuando la coherencia narrativa lo permita, detallar los episodios descritos con mayor profundidad y poner caras a los personajes que aparezcan en ellos e incluso cambiar a su antojo el contenido del epílogo en función de su criterio. Usa estos ejemplos como guías para inspirarte, no como un destino escrito en piedra.

a) Rose

Karma Positivo y Felicidad Positiva

Logra llegar a territorio confederado con dinero suficiente como para empezar una nueva vida. Puede que al final se quede con alguno de los lingotes de oro de Baton Rouge, puede que sisara algún objeto

valioso de la plantación, o que algún otro esclavo al que ayude a escapar llevase esos objetos de valor y los comparta con ella, etc. Se enamora y forma una familia. Vive feliz el resto de su vida sin regresar jamás al Sur y muere plácidamente en la cama a la edad de 96 años.



Si Rose alcanza este final, marca la casilla 42 de tu Rueda del Karma, siempre que estés jugando con las reglas de Hilos.

Karma Positivo y Felicidad Negativa

Logra llegar a territorio unionista y emanciparse, pero durante el viaje pierde los bienes que hubiera podido conseguir y se ve obligada a empezar de cero. Los comienzos son duros, pero merced a su tesón y determinación logra ascender poco a poco desde abajo hasta amasar una pequeña fortuna. Tras su muerte, sin familia ni herederos, sus bienes se emplean para constituir una fundación que ayuda a las mujeres de color.

Karma Negativo y Felicidad Positiva

Rose no consigue llegar a territorio unionista. Es capturada y se ve obligada a servir como esclava en una hacienda sureña durante dos años más, hasta que, con el final de la guerra, recupera su libertad. A partir de entonces malvive en el sur trabajando como criada, cocinera y limpiadora, pero la economía local está tan depauperada que le resulta muy difícil levantar cabeza. Fallece a la edad de 76 años, sin familia ni herederos, regentando una pequeña casa de huéspedes para negros de mala reputación.

Karma Negativo y Felicidad Negativa

Rose no consigue llegar a territorio unionista. Durante la huida es capturada por un destacamento de soldados confederados. Es apresada y muere de un disparo al intentar escapar de sus captores durante la noche.

b) Julienne Kercher

Karma Positivo y Felicidad Positiva

Julienne consigue escapar de la guerra y contrae matrimonio con un joven empresario de Ohio que se enamora perdidamente de ella. Tiene seis hijos y fallece a los 81 años de edad, junto al amor de su vida y rodeada de lujos y afecto.

Karma Positivo y Felicidad Negativa

Julienne consigue escapar de la guerra y viaja a Europa, donde alcanza el éxito como escritora compartiendo el relato de sus aventuras. Tiene numerosos amantes y viaja por todo el mundo antes de fallecer en un accidente ferroviario en 1909.

Si Julienne llega a este final, marca la casilla 43 en tu Rueda del Karma. Si no juegas con las reglas de Hilos, ignora esta acotación.

Karma Negativo y Felicidad Positiva

Julienne logra conservar o recuperar la hacienda Kercher una vez finalizada la guerra, pero debe malvenderla para tratar de sobrevivir. Intenta embarcarse en una serie de negocios para reflotar su economía que demuestran ser cada uno más ruinoso que el anterior, hasta que al final, humillada y pobre, termina por contraer matrimonio con un carpintero de Oklahoma que la desprecia. Se da a la bebida y muere a los 51 años a causa de un fallo hepático.

Karma Negativo y Felicidad Negativa

Julienne es asesinada tres años más tarde por un grupo de indios, desertores, bandidos o soldados federales antes de que termine la guerra, al amparo del caos que la contienda supone. Su cuerpo nunca es recuperado.

c) Bibianne Kercher

Karma Positivo y Felicidad Positiva

Bibianne elude los peligros de la guerra y se une a una banda de forajidos, contrabandistas y cazarrecompensas. Viaja por todo el oeste hasta que en 1878 encuentra una veta de oro en California, haciéndose inmensamente rica y fundando su propia ciudad. A los 76 años, se adentra en las montañas con un grupo de chamanes indios para realizar un último viaje espiritual. No vuelve a saberse nada de ella.

Si llegas a este final, marca la casilla 44 de tu Rueda del Karma. Ignora esta idea si no juegas con las reglas de Hilos.

Karma Positivo y Felicidad Negativa

Bibianne elude los peligros de la guerra y se hace con una importante fuente de riqueza con la que poder empezar de cero. Tal vez uno de los lingotes de oro caiga en sus manos, tal vez se encuentre por casualidad con el botín de guerra de una unidad del ejército emboscada por el enemigo. Invierte ese dinero en restaurar un viejo vapor con el que navegar por el Misisipi y termina por convertirse en la propietaria de una de las navieras más importantes de St. Louis. Fallece a los 67 años, en un naufragio de camino a Europa.

Dado que Bibianne tiene quince años en el momento en que comienza esta aventura, eso supone que nació en 1848. Exactamente sesenta y siete años después, el *R. M. S. Lusitania* se hundió no lejos de Irlanda, tras ser torpedeado por un submarino alemán, llevándose consigo al fondo del mar las vidas de 1.197 de sus pasajeros... No remolonees: si juegas con las reglas de Hilos, marca la casilla 45 de tu Rueda del Karma.

Karma Negativo y Felicidad Positiva

Bibianne es abatida durante la guerra un año más tarde, mientras galopaba a toda velocidad en medio de un campo de batalla, al ser tomada por un correo enemigo. Quienes vieron el cuerpo dicen que tenía dibujada una sonrisa en el rostro.

Karma Negativo y Felicidad Negativa

Bibianne acaba herida de resultas de su temeridad durante la guerra y pierde el uso de las piernas. Condenada a una vida de invalidez la joven termina por suicidarse meses después del incidente.

d) Gloria Brady

Karma Positivo y Felicidad Positiva

Gloria sobrevive a las turbulentas vicisitudes de la guerra. La particular naturaleza de Gloria llama la atención de la gente y de las autoridades eclesiásticas, y acaba por convertirse en un referente espiritual. Si bien sus enseñanzas inspiran el inicio de diversos movimientos religiosos y humanistas, su papel en dichos cambios permanece en la sombra. Fallece a los 91 años de edad, rodeada por sus fieles y seguidores, en una pequeña granja del Sur de Arizona.

Karma Positivo y Felicidad Negativa

Gloria sobrevive a las turbulentas vicisitudes de la guerra, pero queda marcada por el horror que presencia y pierde su fe en Dios. Vuelca su atención hacia la ciencia y se convierte en una de las primeras mujeres en conseguir un doctorado en medicina, impulsando la creación de instituciones de educación femenina y sentando las bases para el nacimiento de la psicología moderna años más tarde. Fallece a los 91 años de edad, sin haber visto reconocidos sus logros y contribuciones científicas.

Karma Negativo y Felicidad Positiva

Gloria fallece durante la guerra, ayudando a los más desfavorecidos. Su sacrificio conmueve al mundo y su memoria es reverenciada durante décadas, hasta que la historia acaba por olvidarse de ella.

Karma Negativo y Felicidad Negativa

Gloria resulta herida en la cabeza durante la guerra. De resultas de dicho traumatismo permanece en coma durante meses, y cuando se recupera su personalidad ha cambiado. No vuelve a sufrir crisis ni

alucinaciones, ni a percibir el mundo de forma distinta. Sus capacidades intelectuales también se ven mermadas. Lleva una vida anodina hasta que fallece a los 51 años debido a un accidente vascular cerebral secundario a dichas lesiones.

e) Camille Brady

Karma Positivo y Felicidad Positiva

Camille regresa a Kentucky y continúa administrando los negocios familiares. Acoge en su finca a refugiados del Sur, en su mayoría esclavos, y dedica su vida y su fortuna a proveer para sus seres queridos. Años más tarde, contrae matrimonio con un caballero europeo, con el que vive feliz el resto de sus días. Muere a la avanzada edad de 89 años.

Karma Positivo y Felicidad Negativa

Afectada por el dolor que la rodea, Camille decide abandonar Estados Unidos y viajar a Europa, donde sus aptitudes al piano y su dinero le abren las puertas de la alta sociedad del viejo continente. Disfruta de las atenciones de múltiples amantes y admiradores, y viaja por toda la cuenca mediterránea, hasta fallecer en una pequeña isla del archipiélago griego a los 68 años de edad, a causa de unas fiebres.

Karma Negativo y Felicidad Positiva

Terminada la guerra, Camille invierte sus recursos económicos y los bienes de su familia en intentar reflotar la hacienda Kercher, pero la profunda depresión que afecta al Sur y los recelos que despierta tanto entre la aristocracia sureña como en la burguesía del norte hacen que termine arruinándose y perdiéndolo todo. Su vida termina de forma

abrupta cuando un grupo de forajidos asaltan la diligencia en la que viajaba, apenas una década después.

Si Camille llega a este final, marca la casilla 46 de tu Rueda del Karma.



Karma Negativo y Felicidad Negativa

Incapaz de afrontar las atrocidades de las que ha sido testigo, las pérdidas personales que la guerra ha supuesto para ella y la parte de responsabilidad que siente que tiene en las mismas Camille entra en una profunda depresión de la que nunca se recupera. Un año después de que el conflicto bélico termine se quita la vida saltando al Misisipi desde un viejo vapor.

f) Mrs. Meredith Rutherford

Karma Positivo y Felicidad Positiva

Mrs. Rutherford sobrevive a la guerra y permanece en el Sur, luchando contra el racismo y ayudando a la comunidad negra a prosperar. Desde las sombras contribuye al florecimiento de instituciones dedicadas a la formación de las personas de color y participa en los primeros cambios legislativos hacia la igualdad que se producen en el territorio. Fallece a los 78 años, sin demasiado reconocimiento público, pero con el corazón reconfortado por los logros conseguidos a lo largo de toda su vida.

Karma Positivo y Felicidad Negativa

Mrs. Rutherford abandona Estados Unidos y regresa a Europa, donde alcanza cierta notoriedad como periodista, contribuyendo con sus soflamas a impulsar los cambios sociales que siempre ha defendido. Fallece a los 66 años, durante una protesta en defensa de los derechos de las mujeres.

Karma Negativo y Felicidad Positiva

Mrs. Rutherford sobrevive a la guerra y permanece en el Sur, luchando contra el racismo y el supremacismo blanco. El Ku Klux Klan la asesina en 1869, sin que haya tenido ocasión de cumplir sus ambiciosos objetivos, pero con el alma en paz.

Karma Negativo y Felicidad Negativa

Mrs. Rutherford abandona Estados Unidos y emprende el regreso hacia Inglaterra, pero nunca llega a pisar sus costas. Fallece en un naufragio, en medio del Atlántico, pocos años después del final de esta historia.

g) Capitán Samuel Walters

Karma Positivo y Felicidad Positiva

Walters se distingue en la defensa de Vicksburg, pero acaba siendo capturado con la rendición de la ciudad. Durante su cautiverio conoce y se enamora de uno de los oficiales enemigos, con el que mantiene un romance secreto. Dos años más tarde, con el final de la guerra, es liberado y se traslada a Virginia con su amado, donde viven una vida feliz y plena. Fallece a los 83 años, apenas unas semanas después de la muerte de su pareja.

Karma Positivo y Felicidad Negativa

Walter se distingue en la defensa de Vicksburg, pero acaba siendo capturado con la rendición de la ciudad. Tras el final de la guerra es liberado y regresa a sus propiedades, que han sido desprovistas de esclavos y expoliadas. A pesar de las dificultades, Walters logra, con paciencia y esfuerzo, levantar de nuevo la hacienda, falleciendo a los 56 años de edad en su cama, tras haber restituido la fortuna familiar.

Karma Negativo y Felicidad Positiva

Walters permanece en Vicksburg, defendiendo la ciudad. Muere asesinado por sus propios hombres, en un conato de motín, semanas antes de que la ciudad se rinda.

Karma Negativo y Felicidad Negativa

Walters permanece en Vicksburg, defendiendo la ciudad. Durante el asedio es herido en una pierna y el cirujano de campaña debe amputársela. El ex militar malvive durante media docena de años más, malgastando su paga en alcohol, hasta que termina por quitarse la vida colgándose de una viga de la habitación del motel donde se aloja.

g) Tom el capataz

Karma Positivo y Felicidad Positiva

Tom se alista en el ejército federal y ayuda en la pacificación del territorio rebelde. En el frente conoce a otro soldado con el que comienza un romance. Ambos se trasladan a vivir a Minnesota tras licenciarse con honores, donde residen en una granja plácida y retirada en la que pueden vivir su amor sin cortapisas.

Karma Positivo y Felicidad Negativa

Tom se alista en el ejército federal, pero resulta herido en un brazo y es licenciado antes de que la guerra termine. Invierte el dinero de su pensión en diversos negocios que acaban por proporcionarle pingües beneficios. Termina sus días viviendo de forma acomodada en la ciudad de Nueva York, pero sin nadie junto a su lecho de muerte, que le sobreviene a la edad de 70 años.

Karma Negativo y Felicidad Positiva

Tom sobrevive a la guerra y consigue un empleo en una de las fábricas de Ohio. Fallece a los 37 años, en un accidente laboral, junto a otros tres trabajadores, al soltarse una polea oxidada.

Karma Negativo y Felicidad Negativa

Tom sobrevive a la guerra y decide regresar a Vicksburg tras el final del conflicto. Una turba del Ku Klux Klan le sorprende en el camino y lo lincha por vestir demasiado bien para un negro.

h) Moisés

Karma Positivo y Felicidad Positiva

Moisés llega al Norte, consiguiendo en el camino hacerse con recursos con los que empezar una nueva vida (tal vez alguno de los lingotes de oro, tal vez botín de guerra encontrado por casualidad...). Invierte su dinero de forma adecuada y logra establecer un próspero negocio de construcción en Virginia. Vive hasta los 73 años.

Karma Positivo y Felicidad Negativa

Moisés llega al Norte, donde tras intentar prosperar en diversos oficios acaba trabajando como cazarrecompensas. Fallece en un tiroteo con una banda de bandidos, pasados los cincuenta años.

Karma Negativo y Felicidad Positiva

Moisés logra llegar al Norte, donde trata de sobrevivir trabajando duro y ayudando a los demás. Fallece siete años después, en una reyerta de taberna, tratando de defender a un grupo de mujeres negras del acoso de un grupo de perdonavidas blancos.

Karma Negativo y Felicidad Negativa

Abrumado por el dolor y las atrocidades que han sufrido sus hermanos negros Moisés se alista en el ejército federal y fallece inútilmente en el campo de batalla, un año antes de que la guerra termine.

APÉNDICE I: DRAMATIS PERSONAE

Como verás, no se ofrecen estadísticas de juego para los PNJ. Hemos decidido hacerlo así a fin de darte la máxima libertad a la hora de interpretarlos y encajarlos en tu historia. Como se adelanta en la presentación de la aventura, cada Personaje No Jugador es una pieza para que construyas tu historia, y cuánto más adaptable, cuánto más moldeable sea, más fácil te resultará encajarla. De nada te sirve que te digamos que Tom es un tipo Astuto (+2), si a tu historia lo que le hace falta es que sea un Manipulador... Haz que tus PNJ -y sus valores de juego- se adapten a tu historia, no al revés.

1.- Los difuntos

- Simon Kercher: Hijo de Víctor Kercher y Sarah M. Kercher. Fallecido a los 8 años, el 26 de marzo 1861 a causa de unas fiebres y enterrado junto a su árbol favorito.

- Sarah Marchand Kercher: Esposa de Víctor Kercher. Fallecida el 19 de enero de 1861 tras tres días de agonía, oficialmente a causa de unas fiebres, en realidad víctima de un disparo accidental de su marido.

- Teniente Adam Sturdwick: Amante de Sarah M. Kercher desde la infancia. Oficial Federal destinado en Baton Rouge y responsable del robo del oro de la Unión. Asesinado por Víctor Kercher el 16 de enero de 1861.

- Mamá Jane: Mambo. Madre de Rose y Moisés. Ama de cría y maestra de Jerome. Fallece el 23 de marzo de 1861 tras una paliza propinada por su amo Víctor Kercher, que cree que estaba embrujando a su hijo.

2.- Personajes principales:

- Víctor Kercher: 56 años. Plantador de algodón y miembro del partido Demócrata. Padre reconocido de Julienne y Bibianne y no reconocido de Gloria Brady y de la esclava Rose. Viudo de Sarah M. Kercher y amante y prometido de Camille Brady. Responsable de las muertes de Sarah Kercher y Mamá Jane. Severo y seguro de sí mismo.

- Camille Brady: 32 años. Prometida de Víctor Kercher originaria de Kentucky. Oficialmente hermana de Gloria, en realidad madre de la pequeña. Mujer atractiva y empoderada.

- Julienne Kercher: 17 años. Prometida oficiosamente al Capitán Samuel Walters. Heredera de Víctor Kercher. El alma de cualquier fiesta de la alta Sociedad sureña. Presumida.

- Bibianne Kercher: 15 años. Hija revoltosa de Víctor Kercher.

- Gloria Brady: 11 años. Oficialmente hermana de Camille Brady, en realidad hija de esta y de Víctor Kercher. Episodios de ausencia, convulsiones, sonambulismo y alucinaciones. Muy religiosa.

- Mrs. Meredith Rutherford: 39 años. Institutriz cuáquera de Gloria Brady. Perteneciente al Ferrocarril Subterráneo. Porte británico.

- Capitán Samuel Walters: 24 años. Hijo de Pat Walters y hermano de Clifton Walters. Oficial del ejército confederado destinado en Vicksburg. Prometido oficioso de Julienne Kercher y amante secreto de Tom el capataz. Ante todo, un hombre de honor.

- Rose: 23 años. Esclava negra. Hija no reconocida de Víctor Kercher y Mamá Jane. Hermanastra de Moisés. Criada consentida en la mansión Kercher. Una tormenta a punto de estallar.

- Tom: El capataz. 27 años. Esclavo mulato. Amante secreto del Capitán Samuel Walters y hermanastro del mismo; su padre es Pat Walters, pero eso ellos no lo saben. Enemigo de Moisés, el Negro Jerome, el Buen Randall, Aaron Seward y Dorcas. Cruel y resentido.

- Moisés: 18 años. Esclavo problemático. Hijo de Mamá Jane. Hermanastro de Rose y hermano de leche del Negro Jerome. Se ocupa del invernadero. Idealista.

3.- Esclavos

- El Negro Jerome: 18 años. El bokor. Rebelde y líder de los practicantes de vudú. Hermano de leche de Moisés. Muy negro. Hace de veterinario y se ocupa de los animales. Mesmerismo salvaje.

- Tía Winny: 53 años. Entrometida y líder de los esclavos religiosos. Leal a los amos. Obesa. Jefa de cocinas. No soporta a Rose.

- El Gordo Ben: 48 años. Capataz. Panzudo y bajito. Fuertes ronquidos y tendencia a quedarse dormido de día. Sumiso y leal a los amos. Salvó a Bibianne de morir ahogada. Compasivo.

- El Tío Mill: 58 años. Viejo manitas. Toca el banjo y cuenta cuentos. Leal a los amos y a la fe cristiana. Pusilánime con fama de neutral.

- El Viejo Pompey: 67 años. Mayordomo ciego y con Parkinson. Orgullosa. Teme ser vendido. Leal a los amos, pero bajo la influencia del vudú en el que espera encontrar la cura para sus dolencias. No soporta que le apodenen viejo.

- La Joven o Pequeña Winny (Mary): 23 años. Lavandera. Beldad. Siempre preñada y ama de cría de todos los bebés esclavos huérfanos. Leal y cristiana devota de cara a la galería. Secretamente rebelde y practicante de los ritos vudú.

- El Pobre Jim: 35 años. Antiguo encargado de la perrera. Su hermano Toby se escapó y tuvo que darle caza con los perros. Se emborracha y pelea para expiar la culpa. Rebelde sin fuerzas.

- El Buen Randall: 21 años. El gigante gentil. Leal a los amos. Tom le tiene miedo. Muy supersticioso.

- El Amo Aaron Seward: 37 años. Hombre libre secuestrado. Culto y listo. Es cristiano, pero aboga por rebelarse contra los amos.

- Dorcas: 21 años. Marimacho. Tuerta. Fiera salvaje. Fuerte olor corporal. Ansía rebelarse contra los amos.

- Eloise: 16 años. Beldad. Todavía inocente. A subasta en Vicksburg.

- Ruth: 49 años. Madre enferma de Eloise. Se ahoga al mínimo esfuerzo y ya no vale para trabajar. Teme que la separen de su hija, que es todo lo que tiene. A subasta en Vicksburg.

- Claire: 20 años. Embarazada y con bebé de teta. Apodada “Muerdeorejas”. Pendiente de la horca en Vicksburg por fugarse. Propiedad del viejo Dabber.

4.- Caballeros del sur

- Lucien Marchand: 64 años. Juez y rival político de Víctor Kercher. Republicano. Padre de Sarah Marchand Kercher. Sospecha que Víctor pudiera haberla asesinado.

- Horatio Poole: 49 años. Tratante de esclavos, cazador de esclavos fugados y prestamista. Rico pero tosco. Cita siempre el precio de todo. Acude a cobrar deudas.

- Sendero Gris: 51 años. Cazador de esclavos fugados Cherooke. No habla. Categórico y solemne.

- Eustace Mallory: 54 años. Plantación de azúcar. Hombre escuálido y gris. Habla poco. Mujer en San Louis. Fama de hombre culto y paciente, pero oculta un carácter violento.

- Ulises Mallory: 19 años. Hijo de Eustace. Bien parecido. Ligerísima cojera. Resentido, sádico y cruel.

- Philemon Bancroft: 48 años. Plantación de tabaco. Rubicundo y con gafitas. Circunloquios y afectación en la voz.

- Bertha Bancroft: 38 años. Obesa. Tímida, callada y propensa a sonrojarse y bajar la cabeza sin expresar su opinión.

- Abigail Bancroft: 16 años. Fea y aburrida. Despreciada por las hermanas Kercher y algo resentida por ello.

- Derrik Newell: 71 años. Empresario del Ferrocarril. Grandes patillas-barba. Cita artículos de revistas europeas. Enamorado de la ciencia y del piano. Misógino.

- Rodina Gladwyn: 67 años. Viuda religiosa. Hipócrita egoísta y egocéntrica que dice que no se queja, pero no hace otra cosa. Muy expresiva y fácil de escandalizar. Su hijo tiene una modesta plantación de añil.

- Marion Gladwyn: 19 años. Plantador de añil. Hijo de la viuda Gladwyn. Feo por las marcas de viruela, regordete y desgarrado. Cobarde, pero inteligente y de buen corazón. Rose le atrae.

- Norbert Horsfall: 43 años. Piloto del Misisipi convertido en Capitán del Cotton Flowers. Ha traído un cargamento de armas de contrabando. Se echa hacia adelante y se acaricia el pelazo que tiene.

- Reverendo Walton Ayers: 41 años. Barba cuidada. Ojillos negros pequeños y juntos. Espalda recta y voz melosa y queda.

- Don Julián de Tahona: 37 años. Atractivo mulato fugado que se hace pasar por un rico español. Fuma en pipa. Habla con evasivas. En el Ferrocarril Subterráneo le apodan el “Obrador”.

- Elwood Kercher: 47 años. Primo lejano gordo y bebedor con problemas de juego y narcolepsia. Abogado.

- Doctor Adlai Travers: 57 años. Médico “genetista” poco competente. Misógino. Vozarrón. Chantajea a Víctor Kercher. Quiere hacerse con la propiedad de Rose para sus cruces.

- Teniente Clifton Walters: 22 años. Oficial del ejército de la Unión. Hermano pequeño de Samuel Walters. Sabe de la existencia del oro y de las tendencias sexuales de Samuel.

- Pat Walters: 68 años. Plantador de Arkansas. Padre de Samuel y Clifton. Viudo y Severo.

- Diederich Metz: 57 años. Apocopado y repulsivo pretendiente del pasado de Camille. A la sombra de su madre.

5.- Otros blancos

- Vance Frost: 34 años. Vigilante de la plantación Kercher. Trampero. Larguirucho y estrábico. Gorro de piel de mapache. Desleal. Excelente puntería.

- Karl Outterridge: 22 años. Vigilante de la plantación Kercher. Grande e intimidante. Le gusta pelear, pero es obediente. Desearía estar en el frente. Nariz aplastada, desdentado y lleno de cicatrices.

- Marcial Salinas: 28 años. Vigilante de la plantación Kercher. Gordo con sangre mexicana. Tosco, pero tan galante con las damas como puede.

- Joe Dabber: 67 años. Propietario de la esclava Claire y su bebé. Ciudadano de Vicksburg.

- Cole: 41 años. Matón de Dabber afincado en Vicksburg. Claire le arrancó una oreja de un mordisco.



APÉNDICE II: CRONOLOGÍA

- 1807: Nace Víctor Kercher.
- 1831: Nace Camille Brady.
- 1840: Nace Rose.
- 1843: Víctor Kercher y Sarah Marchand contraen matrimonio.
- 1846: Nace Julienne Kercher.
- 1848: Nace Bibianne Kercher.
- 1849: Víctor Kercher y Camille Brady se conocen y se enamoran.
- 1851: Camille Brady queda embarazada y la relación con Víctor Kercher se rompe.
- 1852: Nace Gloria Brady.
- 1853: Nace Simon Kercher.
- 1856: Pat Walters vende a Tom a Víctor Kercher.
- 1860: Clifton Walters se alista en el ejército federal. Samuel Walters comienza a cortejar a Julienne Kercher.

- Del 10 al 14 de enero de 1861: Las milicias de Luisiana toman los fuertes y arsenales propiedad del gobierno federal. El teniente Adam Sturdwick se retira hacia Ohio remontando el Misisipi, pero decide desertar con 20 lingotes de oro procedentes del arsenal de Baton Rouge.

- 16 de enero de 1861: Sarah y Sturdwick se reencuentran. Víctor Kercher descubre a la pareja de adúlteros antes de que se fuguen gracias al chivatazo de Tía Winny. El teniente Adam Sturdwick fallece víctima de un disparo de Víctor Kercher. Sarah M. Kercher resulta herida. Moisés y el Negro Jerome descubren el oro y lo ocultan.

- 19 de enero de 1861: Fallece Sarah M. Kercher de resultados del disparo recibido en el vientre. El Doctor Travers oculta la verdadera causa de la muerte y atribuye el óbito a unas fiebres.

- 26 de enero de 1861: Luisiana se separa de la Unión.

- Febrero de 1861: Se establece el gobierno confederado, declarado ilegal por la Unión.

- 1 de marzo de 1861: Mamá Jane ordena a Moisés y Jerome deshacerse del oro.

- 5 de marzo de 1861: Temeroso de que Jerome le traicione, Moisés esconde el oro en otro lugar.

- 19 de marzo de 1861: Simon Kercher enferma de fiebres.

- 23 de marzo de 1861: Fallece Mamá Jane tras recibir una paliza de Víctor Kercher.

- 26 de marzo de 1861: Fallece Simon Kercher.

- 12 de abril de 1861: Da comienzo la guerra de secesión con la toma de Fort Sumter.

- 7 de mayo de 1861: Samuel Walters se alista en el ejército confederado.

- 17 de noviembre de 1861: Mrs. Meredith Rutherford es contratada como institutriz de Gloria Brady.

- 26 de marzo de 1862: Víctor Kercher deposita un ramillete de orquídeas sobre la tumba de su hijo.

- 8 de agosto de 1862: El Negro Jerome descubre que el oro ha desaparecido. Se produce una pelea con Moisés por la que ambos reciben un duro castigo.

- 30 de noviembre de 1862: El Negro Jerome llega a la conclusión de que Moisés no se deshizo del oro y comienza a planear el modo de recuperarlo.

- 13 de diciembre de 1862: Víctor Kercher escribe desesperado a Camille Brady, ofreciéndose a venderle todos sus esclavos.

- 1 de enero de 1863: Lincoln promulga la Proclamación de Emancipación.

- 7 de enero de 1863: El Negro Jerome concluye que Rose no sabe nada sobre el paradero del oro.

- 12 de febrero de 1863: El Capitán Samuel Walters es trasladado a Vicksburg.

- 26 de marzo de 1863: Comienza la partida.

+ Mañana: Las hermanas Kercher viajan a Vicksburg, donde se reúnen con las hermanas Brady.

+ Mediodía: Una serpiente muerde a Víctor Kercher.

+ Tarde: Comienzan a llegar los invitados a la fiesta de presentación en sociedad de Camille Brady.

+ Noche: Se reciben noticias del avance de soldados federales.

- 25 de mayo de 1863: Da inicio el sitio de Vicksburg.

- 4 de julio de 1863: Día de la independencia. Vicksburg cae en manos de los ejércitos de la Unión.

- 1865: Se produce la capitulación del Sur.

APÉNDICE III: DEBATES DURANTE LA FIESTA

1.- La naturaleza de las leyes

- Camille Brady: Las leyes son imprescindibles para que nuestra sociedad no se desmorone. Los pequeños fallos que tienen se ven ampliamente compensados por los beneficios que aportan.

- Capitán Walters: Para quienes tienen una conducta honorable, las leyes son algo superfluo.

- Mrs. Rutherford: Deberíamos preocuparnos más por la ética y la filosofía y menos por las leyes.

- Lucien Marchand: Hay que respetar la ley, pero, en ocasiones, la justicia está más allá de las leyes.

- Horatio Poole: Las leyes están para respetarlas y punto... salvo cuando son injustas, como las que protegen a los negros que llegan a Canadá, o las que subyugaban a los estados del Sur al dictado de los estados del Norte, o las que nos asfixian con injustos impuestos... por encima de las leyes del hombre están las leyes de Dios y su propio honor.

- Eustace Mallory: Las leyes son un constructo humano, y por tanto no siempre correlacionan con lo que es bueno o justo.

- Ulises Mallory: Las leyes son el constructo tras el que se esconden los débiles. Hacen falta menos leyes y más libertad individual.

- Philemon Bancroft: Por encima de la ley está el honor de los caballeros del sur.

- Derrik Newell: Las leyes son imperfectas, como también lo son las ciencias. El desarrollo nos traerá, en el futuro, leyes más justas basadas en la lógica y la razón, y no en las emociones y los miedos.

- Rodina Gladwyn: La ley hay que cumplirla, si no, ¿dónde iríamos a parar? ¡Qué horror!

- Marion Gladwyn: Las leyes sustituyen la conciencia de aquellas personas que no la tienen con la misma eficacia que una pata de palo substituye una pierna de verdad.

- Norbert Horsfall: Las leyes son el instrumento de los poderosos para someter a los débiles.

- Reverendo Ayers: Las leyes de los hombres siempre serán imperfectas, y deben estar supeditadas a la Ley de Dios.

- Don Julián de Tahona: Mmmm... es un tema interesante. ¿Y vos, qué opináis?

- Elwood Kercher: Como abogado puedo decir que hay de todo. Algunas son justas, otras fruto de la coyuntura política. Algunas son enrevesadas en exceso, otras demasiado vagas, etc.

- Doctor Travers: Las leyes son un mal necesario, no siempre son justas, pero el caos sería peor.

2.- El estado de la guerra

- Camille Brady: El Norte va a ganar la guerra. Creer lo contrario es engañarse.

- Capitán Walters: De qué sirve ganar la guerra si el precio es tan elevado. No solo en vidas de caballeros del sur, también en las de nuestros vecinos del Norte. Al final debemos esforzarnos por buscar la paz y aprender a convivir. El Sur ya ha demostrado que no va a doblegarse. Ahora que el Norte ha aprendido la lección, deberíamos tratar de pasar página. Ansío como el que más la victoria, pero no la venganza.

- Mrs. Rutherford: El Sur no tiene ninguna posibilidad de ganar, pero, aunque la tuviera, el coste en vidas que esta guerra se está cobrando es altísimo. Hay que detener esta locura.

- Lucien Marchand: Esta guerra ha sido un error, y el Sur debería capitular.

- Horatio Poole: No me cabe duda de que el Sur ganará la guerra, pero el conflicto será largo, mucho más largo de lo que la gente cree, y el coste económico muy elevado.

- Eustace Mallory: Los soldados del norte luchan por una caterva de políticos corruptos, mientras que los valientes caballeros del sur luchan por su tierra y sus familias, y eso ha de llevarlos a la victoria, aunque el resto de condiciones estén en nuestra contra.

- Ulises Mallory: Solo lamento que mi cojera no me permita servir en el frente. Si estuviera allí, hace tiempo que ya habríamos ganado. No entiendo porque tardan tanto; es decepcionante.

- Philemon Bancroft: Aunque el Sur gane la guerra, cosa que estoy convencido que ocurrirá tarde o temprano, el daño económico que el conflicto ha hecho a nuestro país es enorme y deberíamos procurar terminar con las hostilidades cuanto antes.

- Derrik Newell: Si queremos vencer necesitamos convencer a las potencias europeas de que entren en guerra al lado de la

Confederación. Deberíamos negociar con el viejo continente y ofrecerles lo que sea menester para establecer y asegurar una alianza transatlántica.

- Rodina Gladwyn: Los valientes caballeros sureños no pueden hacer otra cosa que ganar la guerra. Es sólo cuestión de tiempo que el Norte capitule.

- Marion Gladwyn: Por desgracia, la guerra está perdida. El Sur no puede hacer nada contra la maquinaria industrial de la Unión.

- Norbert Horsfall: La clave de la victoria reside en los combates marítimos, y en el control del río Misisipi.

- Reverendo Ayers: Dios apoya al bando sureño y, por tanto, la guerra está ganada.

- Don Julián de Tahona: Mmmm... es un tema interesante. ¿Y vos, qué opináis?

- Elwood Kercher: Debería firmarse la paz con el norte; o, como mínimo, tratar de establecer una tregua temporal.

- Doctor Travers: Los caballeros del Sur son superiores a sus rivales del Norte. La guerra está a punto de ser ganada y probablemente el Norte no tarde en solicitar una tregua.

3.- Armar a los negros

- Camille Brady: Armar a los negros tal vez prolongara la guerra, pero no cambiaría el resultado final.

- Capitán Walters: He servido en el frente, y un esclavo con un fusil sería más un estorbo que otra cosa, pueden creerme. La guerra no consiste en hacer puntería contra unas calabazas encima de un poste... se trata de tener la disciplina necesaria para avanzar contra el fuego enemigo cuando así se te ordena, de mantener la posición al precio que sea, y eso un esclavo no puede hacerlo.

- Mrs. Rutherford: ¡Eso sí que sería una muy buena idea!

- Lucien Marchand: ¿Para qué habría de armarse a los negros? ¡Lo que hay que hacer es rendirse!

- Horatio Poole: Armar a los negros es peligroso, dada su naturaleza poco fiable, y, además, poco práctico, dada su incapacidad para luchar de forma efectiva, tanto por su cobardía como por su torpeza.

- Eustace Mallory: Si se armara a los negros, y se demostrara que han resultado eficaces a la hora de ganar esta guerra, toda nuestra teoría sobre la legitimidad de la esclavitud se desmoronaría.

- Ulises Mallory: Los negros saben usar armas, en alguna que otra ocasión he obligado a los míos a pelear con machetes y les garantizo, caballeros, que pueden ser tan sanguinarios como el que más. ¿Qué tiene de sorprendente? ¿Acaso no son fieras?... Ahora bien, ¿armarlos con la pretensión de que puedan enfrentarse a soldados blancos? ¡Eso es del todo ridículo!

- Philemon Bancroft: Ciertamente, si con eso se consigue terminar antes con la guerra y salvar vidas humanas, debería armarse a los negros para que colaboren con el esfuerzo militar.

- Derrik Newell: Los negros no tienen el ingenio necesario que se precisa para combatir en las modernas guerras de hoy en día. En eso son como las mujeres.

- Rodina Gladwyn: ¡Ay no! ¡Qué horror! ¿Para qué?

- Marion Gladwyn: Obligar a los negros a luchar en una guerra que no va con ellos sería una crueldad.

- Norbert Horsfall: Mientras quién decida hacerlo pague el precio que cuestan los rifles...

- Reverendo Ayers: Emplear las armas contra otros seres humanos y hacer la guerra requiere de una responsabilidad moral que los negros no tienen.

- Don Julián de Tahona: Mmmm... es un tema interesante. ¿Y vos, qué opináis?

- Elwood Kercher: No parece buena idea; tal vez a algunos escogidos sí, pero no algo general.

- Doctor Travers: Armar a los negros sería un peligro, pero más por su torpeza que otra cosa.

4.- La esclavitud

- Camille Brady: Si se tratara a los negros con respeto, como se hace en Kentucky, y se promulgaran leyes para evitar que se les maltrate, en lugar de confiar su bienestar al interés económico de sus dueños, la esclavitud tendría muchos menos detractores y podría funcionar de forma más eficiente y sostenible. ¿Qué tendría de objetable prohibir la crueldad para con los esclavos negros?

- Capitán Walters: No apruebo la crueldad innecesaria con los negros, pero vive Dios que no todo el mundo es nacido igual; no solo blancos o negros: hombres y mujeres, aristócratas y plebeyos, listos y tontos, altos y bajos... y no hay nada que contra eso pueda hacerse.

- Mrs. Rutherford: La esclavitud va contra la voluntad Divina.

- Lucien Marchand: Probablemente la situación en la que viven los negros no sea muy justa, pero es un mal necesario para mantener a flote la economía de las plantaciones sureñas. Todos tenemos que hacer sacrificios por el bien común, incluidos los negros. Si se comportan y obedecen no tienen nada que temer de sus amos.

- Horatio Poole: Hay negros dóciles y negros rebeldes. Lo mejor es tratar bien a los negros dóciles, es lo que mejor resultados da y también lo más humano. Con los díscolos, eso sí, no queda otra que tener mano dura. Por eso es tan importante pensar bien el dinero que está uno dispuesto a pagar por cada negro por el que puja.

- Eustace Mallory: No concibo como alguien pueda poner en duda la inferioridad de los negros respecto al hombre blanco.

- Ulises Mallory: Esos seres deplorables deberían estar agradecidos de que les permitamos ennoblecer sus miserables vidas sirviéndonos. Hasta los perros son más agradecidos.

- Philemon Bancroft: Pensar demasiado en los negros solo trae dolores de cabeza. Las cosas están bien como están y es mejor concentrarse en otros menesteres.

- Derrik Newell: Los negros son inferiores intelectualmente a los blancos, como demuestra el estado asilvestrado en el que vivían en su África natal. Por suerte, bien pronto, el desarrollo tecnológico nos traerá máquinas que harán innecesarios a los esclavos y podremos librarnos de esos apestosos negros.

- Rodina Gladwyn: No veo que tiene de malo tener a los esclavos bien limpios y aseados, casarlos o enseñarles a leer la Biblia. Tampoco veo que tenga nada de malo peinar y vestir a mi pequeño perrito. Eso sí, con los esclavos no hay que ser blando, pues carecen de fuerza de

voluntad y si no se les va detrás no hacen nada. Sin un amo que les mandase morirían de hambre debido a su desidia.

- Marion Gladwyn: La esclavitud es algo horrible. Va contra las enseñanzas de Jesucristo.

- Norbert Horsfall: Hay muchas formas de esclavitud. El matrimonio, sin ir más lejos... o alistarse en el ejército.

- Reverendo Ayers: Está bien ser misericordioso con los negros, pero sin pasarse: Leerles la Biblia, pero no enseñarles a leer; Casarlos, pero solo si han de parir hijos... Los negros viven mejor que muchos hombres libres de Inglaterra. Puede que hasta tengan alma.

- Don Julián de Tahona: Mmmm... es un tema interesante. ¿Y vos, qué opináis?

- Elwood Kercher: Supongo que cada negro es distinto, igual que pasa con las personas.

- Doctor Travers: Mediante los cruces de crianza adecuados debería ser posible conseguir linajes de negros más dóciles y resistentes y menos problemáticos.

BIBLIOGRAFÍA

- Harriet Beecher Stowe. *La cabaña del tío Tom*. 1852.
- Samuel Langhorne Clemens (Mark Twain). *Vida en el Misisipi*. 1883.
- Samuel Langhorne Clemens (Mark Twain). *Las aventuras de Tom Sawyer*. 1878.
- Samuel Langhorne Clemens (Mark Twain). *Las aventuras de Huckleberry Fin*. 1885.
- Edwin C. Bearss. *The Seizure of the Forts and Public Property in Louisiana*. Louisiana History (2:401-409, Autumn 1961) http://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Gazetteer/Places/America/United_States/Louisiana/_Texts/LH/2/4/Seizure_of_the_Forts*.html [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]
- Freakant. *Precios orientativos en el Oeste en el periodo de 1860-1880*. Enero 2015. <https://umbralisrev.wordpress.com/2015/01/04/precios-orientativos-en-el-oeste-en-el-periodo-de-1860-1880/> [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]
- Library of the Congress. *Map of the City of Vicksburg [1864]*. <https://www.loc.gov/resource/g3984v.cw0275000/?r=0.428,0.307,1.868,0.841,0> [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020].

- Library of the Congress. *Vicksburg Missp. and the Rebel batteries* 1863.

<https://www.loc.gov/resource/gvhs01.vhs00231/?r=0.067,0.121,0.977,0.44,0> [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Plantaciones en el Sur de Estados Unidos*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Plantaciones_en_el_Sur_de_Estados_Unidos [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- *Illegitimacy: the shameful secret*. The Guardian. Abril 2007.
<https://www.theguardian.com/news/2007/apr/14/guardianspecial4.guardianspecial215> [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Proclamación de Emancipación*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Proclamaci%C3%B3n_de_Emancipaci%C3%B3n [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Guerra de Secesión*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_Secesi%C3%B3n [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Unión (guerra de Secesión)*.
[https://es.wikipedia.org/wiki/Uni%C3%B3n_\(guerra_de_Secesi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Uni%C3%B3n_(guerra_de_Secesi%C3%B3n)) [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Estados Confederados de América*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Estados_Confederados_de_Am%C3%A9rica [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Vicksburg*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Vicksburg> [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Campaña de Vicksburg*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Campa%C3%B1a_de_Vicksburg [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Sitio de Vicksburg*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_de_Vicksburg [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Esclavitud en los Estados Unidos*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Esclavitud_en_los_Estados_Unidos
[Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]


- Wikipedia. *Sociedad Religiosa de los Amigos*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad_Religiosa_de_los_Amigos
[Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Ferrocarril subterráneo*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Ferrocarril_subterr%C3%A1neo
[Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Shannon Quinn. *The American Divorce Colonies of the 1800's*. History Collection. <https://historycollection.com/the-american-divorce-colonies-of-the-1800s/> [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- James Hardy. *The History of Divorce Law in the USA*. History Cooperative. Mayo 2015. <https://historycooperative.org/the-history-of-divorce-law-in-the-usa/> [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Timothy Crumrin. *Women and the Law in Early 19th Century*. Conner Prairie. <https://www.connerprairie.org/educate/indiana-history/women-and-the-law-in-early-19th-century/> [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Psico Vlog. *[El SÍNDROME del CABALLERO BLANCO]* 
Solo quiere RESCATARTE. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=YAKVEq94_Rk [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Agkistrodon piscivorus*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Agkistrodon_piscivorus [Consultado por última vez el 23 de diciembre de 2020]

- National Archives at Atlanta. *Manifests – Alphabetical by Slave Names*.
<https://www.archives.gov/atlanta/finding-aids/slave-manifests/charleston/names.html> [Consultado por última vez el 30 de diciembre de 2020]

- Wikipedia. *Steamboat*.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Steamboat> [Consultado por última vez el 30 de diciembre de 2020].

- Heller, Murray (1979) "The Names of Slaves and Masters: Real and Fictional," *Literary Onomastics Studies: Vol. 6* , Article 11. Available at: <http://digitalcommons.brockport.edu/los/vol6/iss1/11>.

LICENCIA DE USO

Queda permitida la reproducción y distribución no comercial de este material, siempre que los contenidos se pongan a disposición del público de forma libre, gratuita e íntegra, haciendo constar la autoría del material original y respetando los fines para los que fue creado originalmente.

Los usos comerciales, así como cualquier otro que se aparte del contenido del párrafo anterior en forma o fondo, quedan reservados a los propietarios de los derechos o en quienes estos hagan cesión de los mismos.

Esta licencia se aplica a todo el material contenido en la presente publicación.

Estaremos encantados de conocer vuestras sugerencias, ideas, creaciones: escenarios de campaña, módulos, aventuras... Cualquier cosa que queráis compartir con nosotros respecto de Karma podéis hacérselo llegar a la dirección Karmajuegoderol@gmail.com.