

CAMINO DE ABILENE



DEADLANDS

por Daniel Alento

Esta es una aventura introductoria para Tierras Muertas, el juego del Espeluznante Oeste. Y además es un homenaje a uno de los grandes títulos del Western, Río Rojo, de Howard Hawks. Esperamos que os guste.

Los PJs son contratados por Tom Dunson, un duro terrateniente irlandés, para formar parte de una partida de hombres que conducirá su ganado desde Texas hasta las ciudades del Medio Oeste, convertidas en grandes mercados de ganado. Dada la situación de Guerra Civil eternizada en los Estados Unidos, estas ciudades han prosperado de una manera increíble, vendiendo ganado a las dos partes al estar situadas en territorio cuyo control se disputan los dos bandos. La situación se mantiene en una especie de «Status Quo» ya que ninguno de los dos bandos se atreve a acabar con esta situación de falta de un claro dominio ante el miedo a que los ganaderos le corten el suministro.

El destino elegido por Dunson para su ganado es Abilene, en el estado de Kansas, y ciudad muy cerca de las fronteras del territorio de Norte y del Sur. El grupo partirá de San Antonio de Béjar, y seguirá una ruta paralela al Chisholm Trail... atravesando territorio de la Confederación Coyote. El viaje dura más o menos un mes, contratiempos aparte.

El grupo de hombres que ha de conducir las 500 reses de ganado lo componen, además de los 5 o 6 PJs de turno, el patrón Tom Dunson, su capataz Nadine Groot, un rudo escocés que sirvió en el ejército de su Majestad antes de emigrar a los Estados Unidos (bueno, hasta antes de la Guerra Civil), Cherry Valance, pistolero contratado como guardaespaldas de Dunson, el señor Smith (nadie sabe su nombre de pila), cocinero de la expedición, y 5 cowboys más. Los PJs han firmado por una paga de 3 dólares al día, a cobrar en cuanto el patrón venda el ganado. Si alguno abandona antes, no cobrará ni un centavo. Si alguno es herido y no puede seguir, el patrón se compromete a enviarle su parte proporcional. Y si alguno muere, su familia recibirá el total de la paga como si hubiera llegado al final del viaje.



Los primeros días de viaje ya revelarán el carácter de Tom Dunson. Duro, terco como una mula, y empeñado a llegar cuanto antes a Abilene, sin importarle cuantos hombres se queden en el camino. Le preocupa más la salud de sus «longhorns» (vacas típicas de Texas, así llama-

das por la longitud de sus cuernos) que la de sus hombres.

La jornada se iniciará al salir el sol. Los hombres se levantarán y desayunarán. Acto seguido empezarán a preparar el ganado para la marcha. Dos hombres se adelantarán a explorar, mientras el resto se ocupa de la conducción del ganado. A medio día se come, muchas veces sin parar, sobre el mismo caballo. A media tarde, más o menos, o en cuanto se encuentre un buen lugar para el ganado, se para. Ese es el momento para que cada miembro del grupo cuide de sus caballos y tomen algo de cena. Mientras el ganado está parado, tres cowboys (de entre los 5 del grupo y los PJs) vigilarán que las reses no se inquieten. Se establecerán 3 turnos de 3 horas para vigilar las vacas y dar un descanso a los 3 hombres que componen cada turno.

El alto ritmo al que Dunson está llevando el ganado tiene a las reses inquietas. Están pasando mucha sed y los pozos no están en su mejor momento. El cuarto día los exploradores descubrirán que el agua del pozo en el que esperaban parar ese día no es potable. Sin embargo, las reses tienen sed y cuando notan la humedad del agua, a unos escasos 500 metros, se lanzan hacia el pozo, un mero charco de agua estancada. Los miembros del grupo deberían impedir que beban las reses. Para ello deberán superar una tirada de Manejar Animales Difícil (9) para apartar a los animales del agua y otra a Dificultad Delicada (7) para reagruparlos y conseguir que mantengan la marcha una vez superado el pozo. En caso de fallo de cada una de las tiradas, se deberá superar una tirada de Cabalgar a las mismas dificultades que la tirada fallada para que el ganado no se abalance contra la montura y te tire al suelo. Por cada caída los PJs se apuntarán una herida (dos si han metido la pata en Cabalgar). Si quieres asustarlos, hazles tirar por Esquivar o Agilidad para ver si las reses les pasan por encima. Si algún PNJ falla las dos tiradas de Cabalgar, habrá muerto (excepto Dunson, Groot y Cherry Valance). El señor Smith no tirará por Cabalgar, sino por Conducir Carro. Para saber cuantas reses se pierden, divide el número de reses entre los PJs y los 5 cowboys del grupo. Esa es la parte de reses que le toca cuidar a cada uno. Por cada tirada fallada perderá 1D10 reses, así que pierdan en el pozo son irre recuperables. De las que pierdan en la segunda tirada se pueden recuperar 1D6 vacas superando una tirada de Manejar Animales Razonable (5). Si alguien ha metido la pata en alguna de las tiradas de Manejar Animales ha perdido todas sus reses. Cuando el ganado pare, Dunson estará muy enfadado si ha perdido más de 40 reses. Y azotará con el látigo al cowboy o PJ que haya perdido más, como escarmiento público, a pesar de que Groot intentará disuadirle de que no lo haga. Si alguien se le intenta interponer, que sepa que el patrón cuenta con el respaldo de Cherry Valance y, a regañadientes, de Groot. Demasiado para cualquier PNJ. Aunque con los PJs nunca se sabe...

Un par de días después el ganado sigue excitado y sediento. Y se ven nubes en el cielo. Lo malo es que las nubes presagian tormenta, pero no lluvia. Al anochecer el ganado estará más inquieto que nunca. Suenan truenos y caen rayos a lo lejos,

aunque la tormenta cada vez se acerca más. Tras dos o tres días de tormenta eléctrica, en que los nervios de hombres y ganado están al límite, pasa lo que tenía que pasar. Durante el segundo turno de guardia de la noche, un rayo cae muy cerca del ganado, y éste se espanta. Ha empezado la temida estampida. Se perderá aproximadamente una quinta parte del ganado restante. Por cada uno de los tres vigilantes que supere una tirada de Manejo de Animales Difícil (9) las pérdidas se reducirán un tercio. En caso de metedura de pata perderá el doble de las reses que debía perder. Si los tres lo consiguen, se habrá evitado la estampida, y el patrón les felicitará públicamente y les prometerá una gratificación de 100 dólares (a cada uno de ellos). deberán superar además una tirada de Cabalgar a dificultad Delicada (7) para mantenerse sobre el caballo. Si falla algún PJ morirá en la estampida. Si el que falla es un PJ, que tire Agilidad Difícil (9) para subirse a un árbol o apartarse rápidamente del camino del ganado enloquecido, y si no la supera se apuntará dos heridas. Si mete la pata estará muerto. En caso de producirse la estampida, cada uno de los PJs y cowboys supervivientes deberán superar una tirada de Manejo de Animales Delicado (7) para recuperar 1D10 reses, o Razonable para recuperar 1D6 (dependiendo del empeño que pongan en ello; recuerda que el patrón está vigilando). Los cowboys elegirán dificultad Delicada. Los PJs deberán indicar la Dificultad de la tirada antes de lanzar los dados. Sólo se tendrá derecho a hacer una tirada. Si se pierden más de 50 reses, Dunson volverá a estar muy enfadado y azotará de nuevo con el látigo a aquel que recuperó menos reses, por vago. De nuevo Groot le intentará disuadir, aunque al igual que Cherry Valance, estará de su lado si alguien intenta disuadirle por la fuerza de que no lo haga. De nuevo es demasiado para los PNJs.



Después de dos semanas de duro viaje (más el tiempo de las paradas, así es que se produjo alguna durante el viaje) el grupo sale de Texas y entra en los terrenos que los indios han reclamado como suyos a la Confederación. El terreno por el que los PJs transitan es tan seco como el que han dejado atrás, aunque más hacia el este parece que sea mucho más húmedo. Sin embargo, ir hacia allí supondría salirse de la ruta y perder un tiempo precioso. Una vez en territorio indio, Dunson destaca res exploradores en lugar de dos. Con una tirada de Buscar Difícil (9) los PJs verán algún pequeño desprendimiento de tierras o un reflejo fugaz que delata que están siendo observados. Si consiguen una Disparatada (11) verán fugazmente algún indio. A mediodía del segundo día en territorio indio los exploradores verán dos indios a caballo, que van lentamente en dirección al grupo. No llevan mas armas que sus tomahawks. No prestaran demasiada atención a los exploradores. Ni tampoco ningún interés por ocultarse. Una vez ante el grupo, levantarán la mano en señal de saludo.

Desean 10 reses a cambio de poder pasar su territorio en paz. Pertenecen a la tribu de Charáse Ba (Hijo de Coyote), los apaches que viven en esta zona. El patrón desfundara y disparara sobre uno, al que matara de un tiro en la cabeza. El otro huirá (si los PJs o Cherry Valance no lo impiden). Dunson no esta dispuesto a compartir *"estas reses que tanto esfuerzo me han costado con esa banda de piojosos y vagos salvajes"*.

Segundos después, empiezan a sonar tambores de guerra, y de las colinas circundantes se elevan columnas de humo. El grupo parece estar rodeado. Dunson ordena seguir la marcha, y envía de nuevo a los exploradores. El resto del día transcurre con relativa tranquilidad (a excepción de los nervios y la tensión de los PJs, que se saben vigilados).

A mediodía del tercer día en territorio indio el grupo llega al río Cimarrón, que hay que atravesar. El problema es que baja algo crecido. A medio atravesar sufrirán un ataque de los apaches, que los esperaban emboscados. Los PJs que superen una tirada de Buscar Delicada (7) no se verán sorprendidos por los 6 apaches que salen de la tierra (hoyos excavados) y empiezan a disparar sus flechas. Todo PJ o PNJ que se halle en el agua durante la emboscada deberá gastar su primera acción en superar una tirada de Cabalgar a dificultad Delicada (7) para mantenerse en el caballo. Si falla, no sufrirá daño, pero estará desmontado (tranquilo, el agua llega hasta el pecho, la anchura del río es de unos 5 metros y la corriente no es demasiado fuerte). Estos 6 apaches estarán al este del grupo. Por el oeste, con la corriente a favor, bajaran 10 apaches mas a caballo, 3 de ellos con Rifles Winchester. Todos los indios llevan su Tomahawk, of course. El ganado evidentemente se alborotara y será difícil controlarlo. Para ello los miembros del grupo que vayan en la parte delantera del rebaño deberán gastar una acción en superar una tirada de Manejo de Animales Delicada (7). Los indios se retiraran en cuanto caigan 5 de ellos.

Una vez cruzado el río, se habrán perdido 2D20 reses (además de unas cuantas vidas humanas) que Dunson en ir a buscar. Si los PJs le convencen con un enfrentamiento de Convencer/Perspicacia o con un buen razonamiento del estilo *"así los indios estarán ocupados en perseguir las reses perdidas y ganaremos algo de tiempo, e incluso quizás nos dejen en paz"*, desistirá de ir a buscar. Si no, se recuperaran 3D10 reses, pero el grupo sufrirá otro ataque de los indios, ahora más numerosos.



Al cuarto día de camino, dentro de los territorios de la Confederación Coyote, el grupo vera a lo lejos (medio día de camino) unos impresionantes riscos que se alzan desafiantes ante ellos. Las hogueras de los apaches están tras ellos y a sus lados, pero no en los riscos de delante. Al anochecer estarán a apenas una hora de las montañas.

DEADLANDS

Los exploradores encontraran un paso al día siguiente para atravesarlas, un estrecho desfiladero e el que pocos hombres podrían contener a todo un ejercito durante bastante tiempo. Un lugar ideal para una emboscada. Sin embargo, si exploran las alturas, verán que no hay indios en ellas. El camino esta libre. Con una tirada de Buscar Razonable (5) verán unos signos a la entrada del desfiladero. Si alguno tiene conocimientos de apache, dirá que son algún tipo de advertencia o señal funeraria. Quizás haya un cementerio apache al otro lado. Una tirada de Conocimientos Apaches (si alguno la tiene) a Dificultad Delicada (7) indicara que son una advertencia para no pasar al otro lado, donde moran los rondadores de la arena. Si alguien rastrea a la entrada del desfiladero, vera con una Dificultad 5 que hace tiempo que no pasa ganado por aquí. Si supera una Dificultad 9 podrá precisar que hace lo menos medio año que no pasa otro rebaño por aquí. Cosa extraña tratándose de una ruta bastante transitada. Rastreando un poco mas hallara signos de otras reses que fueron desviadas para bordear las montañas.

Rodear las montañas supondría una semana o dos de mas de viaje, y las reses quizás no lo resistirían, así que Dunson insistirá en pasar al otro lado. Además, Dunson dice que ya ha pasado antes por aquí. Mientras discuten por donde ir sean atacados por los apaches (un grupo de unos 30 al galope). Su única salvación será espolear los caballos, azuzar las reses y lanzarse de cabeza hacia el paso. Serán perseguidos por los indios (8 con Winchester, resto con arcos) hasta la entrada del desfiladero, donde los apaches darán media vuelta.

Tras dos horas de un impresionante desfiladero, donde el calor es asfixiante, el silencio absoluto, y no corre ni una pizca de aire, el grupo saldrá al otro lado de las montañas, a una llanura desértica e inhóspita. La vegetación es bastante escasa. Un par de cactus y unos matorrales arrastrados por el viento. Durante la noche el silencio solo es roto por las reses o los miembros de la partida. En este territorio no cantan chacales ni coyotes, y no se oye un solo búho. Las reses están muy inquietas, y un par de reses son devoradas por un Ser del Desierto de tamaño enorme. Aquellos que estén de guardia oirán el escándalo de los animales, pero no llegarán a tiempo mas que para encontrar restos de reses horriblemente destrozados, y un reguero de sangre que se pierde en la arena (dale algo de suspense y dramatismo a la escena).

Al día siguiente, a mediodía, se levanta un brisa de viento bastante fuerte, que arrastra matorrales secos hacia las reses. Entre ellos hay camuflados 4 Matonjos. Los Matonjos secos se enredaran con reses y caballos. Cuando alguno de los animales empiece a sufrir y los PJs y PNJs deban acudir a liberarlos de los matorrales y Matonjos, deberán superar una tirada de Buscar Delicada para notar que el animal sangra mas de lo normal, el matorrales no esta tan seco como parece, y además tiene boca. Por favor, hagan su tirada de Redaños. Los Matonjos tienen mucha sed y no se retiran hasta que se hayan saciado (o sea, hasta que los abatan a tiros).

Por la noche, el rebaño volverá a sufrir el ataque del Ser del Desierto que los ha seguido, pero ahora aquellos que estén de guardia (preferiblemente PJs), tras unos momentos de intriga y suspense, si verán a la criatura mientras devora una res. Tirada de Redaños y vamos a lio. El bichito hace mucho que no prueba la carne humana, así que es posible que lance alguno de sus tentáculos de 6 metros de longitud hacia los guardianes con la sana intención de arrastrarlos hasta su boca y engullirlos. Como la criatura esta enterrada y es difícil darle y mas aun herirla, seremos buenos. Si consiguen inutilizarle un par de tentáculos, el bichito, poco acostumbrado a que se le resistan, se retirara (claro que si el Director de Juego tiene algún asunto personal con alguno de los jugadores, o de nacimiento escogió el Inconveniente Sádico, puede prolongar el enfrentamiento tanto como guste).

Al mediodía siguiente verán un cartel indicador, escrito en ingles, en el que se advierte a los viajeros de no seguir adelante en la dirección de la que vienen los PJs, y se les indica una nueva ruta. Una tirada de Rastrear a Razonable (5) revelara rastros de gente que se ha desviado.

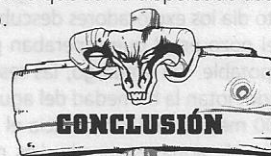
Después de una semana, el grupo saldrá de Territorio Indio, para entrar en el estado de Kansas. Dunson, después de las abominaciones vistas en Territorio Indio, parece algo confuso, y es mucho mas transigente con los hombres.



La proximidad de Abilene (a menos de una semana de camino) parecerá alegrar a Tom Dunson, que ya no se mostrara tan duro con los hombres. Reduce el numero de exploradores a uno, y deja a los hombres dormir un poco mas. Sin embargo, la tercera noche después de dejar atrás el Territorio Prohibido, el grupo recibirá la visita de una cuadrilla compuesta por tantos individuos como la suma de PJs y cowboys que aun sigan vivos mas dos, todos vestidos a la manera tejana, todos armados con Peacemaker y una carabina Spencer en la grupa del caballo. Pedirán algo de café, ya que llevan bastante tiempo cabalgando. Como es tradición, se les acogerá junto al fuego y se les dará de cenar. Preguntaran de donde vienen el grupo y que tal les ha ido el viaje. Ellos, por su parte, vienen de Abilene, a donde han conducido un grupo de reses, y ahora se vuelven para Tejas. Si algún PJ consigue una tirada de Buscar Disparatada (11) creará haber visto al cabecilla de los supuestos cowboys hacer una seña a Cherry Balance. Si alguno de los PJs observa detenidamente sus caballos, ver que están bastante frescos (como si hubieran estado por aquí cerca esperando), ninguno lleva útiles de cocina, y no hay ninguno cargado con provisiones para el largo viaje (recuerda que los PJs no han pasado por ningún pueblo desde que salieron de Tejas).

Cuando menos se lo esperen, y aprovechando que el cabecilla de los ladrones de ganado (si; por si no lo habías adivinado son ladrones de ganado) preguntara por el patrón para pedirle trabajo, desfundaran sus armas, y empezaran a disparar. El cabecilla lo hará sobre Dunson, y sus 6 hombres sobre los supervivientes del grupo. Cherry Valance se puso de acuerdo con esta banda de ladrones de ganado. El se unió al grupo para vigilarlo y evitar que se desviara del Chisholm Trail, mientras el resto de bandidos les esperaba cómodamente en Kansas. Su plan era dejar al grupo hacer el trabajo duro de conducir el ganado, para luego ellos hacerse con el venderlo en Abilene.

Los bandidos huirán solo si caen Cherry Valance y su cabecilla (el resto les tiene demasiado miedo a estos dos como para huir sin asegurarse antes de que ellos no les perseguirán), además de 3 mas. Los PJs supervivientes, junto con los que queden del resto de miembros del grupo, deberán pasar el resto de la noche reagrupando el ganado que se ha dispersado asustado por el tiroteo.



El grupo es de suponer que siga su marcha hacia Abilene, para vender el ganado y acabar así el trabajo. Si Dunson o Groot (o ambos) han sobrevivido, venderán el ganado a 35\$ por res, y pagaran a los miembros del grupo, tal como acordaron al partir. Les tocaría un mes de paga, es decir 90\$, pero a los que hallan llegado vivos les dará 150\$ ("chicos, ya se que hay de mas, pero os los habéis ganado. Habéis demostrado tener pelotas").

Si no han sobrevivido el patrón ni Groot, la tarea de vender el ganado recaerá sobre los PJs. No estaría mal que se quedaran su parte y pensarán en enviarle el resto a la familia del muerto. Aunque es muy posible que se queden el dinero. Si es así, los PNJs supervivientes (si los hay) pedirán su parte, para luego denunciar a los PJs por robo. Si no hay mas supervivientes que los PJs, la denuncia tardara algo mas en llegar, pero la realizara la familia de Dunson. Por cierto, el precio de venta por res será de 25\$+5\$ por cada Mejora obtenida en un enfrentamiento de Convencer/Perspicacia (la del comprador, 3D6).

Esta será también la ocasión de explicar sus aventuras en Territorio Prohibido. Con una tirada de exitosa de Narrar contra un Nivel de Terror de 2 (Dificultad Razonable) bajaran un grado el Nivel de Terror de Territorio Prohibido. Si además eliminaron a la mitad de los Matonjos y al Ser del Desierto, se reabrirá la ruta.

Respecto a los puntos de recompensa, cada PJ ganara 12, o 15 si se produjo estampida de reses en Tejas. Si se evito la estampida gracias a las tiradas de los que las vigilaban, los PJs que estuvieran vigilando se apuntan los tres puntos de recompensa adicionales.