

F A R W E S T

Hooka Hey

Es posible que ya estés harto de vagar por ahí pegando tiros sin parar contra hordas infinitas de indios. Ahora te ofrecemos la posibilidad de cambiar de punto de vista, y convertirte en uno de los que hasta hace poco eran los objetivos de tus disparos, con esta aventura basada en el cómic del Teniente Blueberry "El General Cabellos Rubios", vista, eso sí, desde el lado de los indios.

por Roberto Barciela

Año 1875. En las montañas de Wyoming una tribu de indios Cheyennes se prepara para pasar el invierno. Para ello es necesario recopilar comida para la tribu, y algunos de sus guerreros han partido del campamento para cazar algunos ciervos en los bosques cercanos.

Sin embargo, los "casacas azules" han decidido que hay que acabar con el peligro que representan los pieles rojas y han enviado contra ellos al 7º regimiento de voluntarios de Iowa.

De caza

El grupo de PJs indios está de caza lejos de su campamento, intentando conseguir los alimentos que su tribu necesita para poder pasar el duro invierno que se avecina. La caza parece que les será favorable, ya que están persiguiendo a un ciervo al que han conseguido herir unos pocos minutos antes. Sin embargo, cuando parece que están a punto de alcanzar a su presa, sentirán un crujido de ramas a su espalda (tirada de Escuchar para no verse sorprendidos), y un enorme oso se abalanzará sobre ellos. Al parecer, han invadido su territorio.

Cuando acaben con el oso (esperemos que lo consigan), podrán seguir buscando al ciervo, al que encontrarán tumbado en el suelo, totalmente desfallecido, unos metros más adelante. Con él completarán la carga que pueden llevar sus caballos y entonces podrán volver a su campamento. El retorno se realizará sin problemas, pero al atardecer del segundo día, cuando los PJs se encuentren a un par de kilómetros de su poblado, verán como en el horizonte se elevan grandes columnas de humo.

El campamento destruido

Al llegar al campamento se encontrarán con que todo está destruido y que parte del lugar ha sido incendiado. Por todas partes

hay cadáveres de indios, y todos los caballos están muertos en los rediles. Entre los muertos también se hallan los familiares de los PJs.

Un momento después verán que algo se mueve entre los restos de un tipi. Si se acercan verán que es el jefe Dos Alces que está herido y trata de hablarles. Si le ayudan a incorporarse, el jefe les explicará lo sucedido:

"Llegaron hace tres lunas y nos atacaron mientras dormíamos. Los bravos trataron de defender el poblado pero había cientos de rostros pálidos y todo fue inútil. Después mataron a los caballos, incendiaron el poblado y se llevaron a algunas squaws con ellos. Tenéis que avisar al resto de tribus y acabar con los casacas azules antes de que abandonen las montañas. Los soldados se llevaron mi bastón de mando. Recuperadlo y llevádselo al jefe Nariz Rota. Contadle lo ocurrido, él sabrá que hacer."

Con estas palabras el jefe Dos Alces abandona este mundo para ir a cazar bisontes a las grandes praderas del cielo al lado del gran Manitu. A partir de este momento, los guerreros están solos, con una misión que cumplir y sin familia ni tribu.

La búsqueda de los "cuchillos largos"

Los PJs se darán cuenta de que hay un rastro de caballos y de carros que se dirigen hacia el sur. Sin embargo, la nieve caída en los últimos días lo ocultan en parte. Además, si los personajes emprenden la persecución en ese mismo momento (no pueden perder más tiempo si desean cumplir su propósito), hay que añadir la dificultad de que es de noche, por lo que deberán superar una tirada de Rastrear para no perder el rastro de los soldados.

Con una buena tirada podrán notar que los caballos van despacio. Restos de sangre sobre la nieve indican la presencia de heridos. También podrán descubrir huellas de algunos caballos sin herraduras, segura-

mente pertenecientes a la montura de algún scout indio.

Durante la mañana del primer día de persecución encontrarán a un lado del camino los cuerpos semicubiertos por la nieve de varias mujeres indias (violadas y asesinadas por los soldados). Momentos después escucharán a los lejos ruido de cañones y rifles. Con una tirada de Orientación podrán localizarlos más o menos a medio día de camino, cerca del río Bighorn. Un par de horas después dejarán de oírse los ruidos de la batalla.

Si deciden acercarse al lugar de donde provenían estos ruidos, podrán (con una tirada de Escuchar) oír unas voces y algunos disparos que provienen de detrás de unos árboles. Con unas tiradas de Esconderse y Movimiento Silencioso podrán acercarse sin ser vistos. Se hallan ante los restos de otra batalla: varias decenas de guerreros muertos (indios Arapahoes) y también algunos cadáveres de soldados. Las voces provenían de 4 soldados que están enterrando a sus compañeros muertos. Se han quedado atrás con órdenes de enterrar a los militares y están "entreteniéndose" un rato disparando a los cadáveres de los indios.

Si los PJs deciden atacarlos, tienen un 10% de bonificación por sorpresa en el primer disparo (sólo si consiguieron acercarse sin ser vistos). Los soldados sólo tienen 3 balas en sus revólveres. Después tratarán de sacar sus sables. En sus caballos tienen sus Winchester 73, munición, una manta, comida y agua.

Ese mismo día, pero al atardecer, los PJs verán gran número de hogueras en el fondo de un valle, señal inequívoca de la situación del campamento de la caballería. Una tirada de Ver les desvelará la presencia de guardias repartidos por todo el valle. El campamento se compone de un centenar de tiendas. En el centro del mismo se distingue una tienda algo más grandes en la que ondean la bandera de los Estados Unidos y la del regimiento. Junto a ella hay dos guardias con rifles. Dentro de ella duerme el



general Corben, pero en estos momentos no está en ella porque está revisando el campamento con algunos de sus oficiales. El bastón del jefe Dos Alces se halla en su interior, guardado en un pequeño baúl de madera.

Si no hacen grandes animaladas, los PJs podrán llegar hasta la tienda del general sin demasiadas complicaciones (aunque eso ellos no lo saben, así que hazlos sufrir un poco). Cuando recuperen el bastón y traten de huir, entonces si que serán descubiertos a no ser que preparen un plan excelente. Los guardias realizarán un primer disparo al aire para despertar al resto del regimiento, y después comenzarán a disparar y correr tras los PJs, que deberán ir a toda velocidad si quieren salvar su piel (roja, por supuesto).

Al llegar los PJs a sus caballos, se encontrarán con que algunos soldados también montados les saldrán al paso para intentar detenerles. Si no lo consiguen en unos pocos asaltos, abandonarán la persecución para no perderse de noche en el bosque.

Camino del campamento

Ahora los PJs podrán seguir su camino sin dificultades, pero al llegar la mañana llegarán a la orilla de un río que está totalmente helado. Con una tirada de Conocimiento del terreno descubrirán que el hielo que tienen delante es muy débil, y puede resquebrajarse en cualquier momento si pasan por encima suyo. Con otra tirada de Orientación sabrán que el vado más próximo está a más de 6 horas de camino, con lo que sería imposible llegar al poblado del jefe Nariz Rota y alcanzar a los soldados antes de que abandonen las montañas.

Por cada caballo que pase por el hielo hay un 20% acumulativo de que el hielo se rompa. Entonces el caballo y su jinete caerán al agua. Para llegar a la otra orilla son necesarias 3 tiradas de Nadar y además otras tres de CONx3. Si se fallan dos, el PJ notará como su cuerpo comienza a entumecerse por el frío y le será imposible con-



tinuar nadando, por lo que necesitará ayuda para salir del agua. El caballo saldrá por su propio pie.

Tres horas de camino más tarde llegarán a las cercanías del poblado de Nariz Rota. En ese momento se les acercarán unos guerreros, les preguntarán por sus intenciones y les llevarán a presencia del jefe, en su tienda. Este les escuchará y rápidamente saldrá al poblado, mandará algunos emisarios y ordenará que se realicen señales de humo a otros poblados. En menos de media hora todos los guerreros del poblado (unos 150) estarán preparados para la batalla y comenzarán a marchar, con el jefe Nariz Rota al frente, hacia el valle por donde trata de huir el regimiento de caballería.

Por el camino se les unirán grupos de guerreros de otras tribus cercanas (Arapahoes, Pies Negros y Cheyennes) hasta juntarse un grupo de unos 1.300 guerreros.

La batalla

Cuando los indios lleguen cerca del valle verán como la columna de caballería avanza por el centro del mismo. Sólo quedan unos 700 soldados que se apresuran en abandonar las montañas.

A una orden del jefe Nariz Rota los indios se lanzarán contra los soldados. Estos tratarán de huir al galope hacia el final del valle, pero los indios les cortarán el paso y, tras una dura batalla, la mayoría

de los soldados yacerán muertos en el valle junto con varios cientos de guerreros indios.

Durante la batalla los PJs tendrán un par de encuentros con soldados armados con sables y revólveres. Si le quieres dar un poco de emoción al asunto, puedes hacer que el jefe Nariz Rota encargue a los PJs eliminar a los exploradores avanzados de la caballería, para que no alerten al resto del regimiento del inminente ataque indio.

Tras el combate, sólo un puñado de soldados logrará escapar. Sin embargo, la victoria se ha pagado a un precio muy alto, y quizás las represalias del ejército norteamericano no se hagan esperar.

Personajes

Esta partida creo que deberían jugarla 3 o 4 PJs indios. Uno de ellos debería ser un explorador y los demás guerreros. Si algún PJ quiere jugarla con un hombre medicina, se podría cambiar el hecho de estar de caza por el de ir a buscar alguna hierba extraña o componentes para algún hechizo curativo.

Recompensas

Todos los PJs reciben 15 puntos de experiencia, y 10 más si consiguen salir vivos de la batalla. ♦