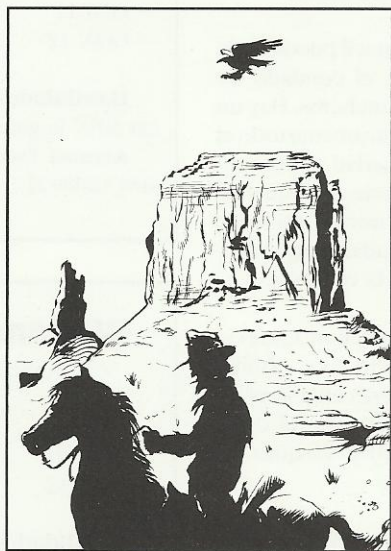


Módulo

por Ricard Ibañez
Playtesting de Jordi Cabau y
Ramón Pardo
Ilustraciones de Fernando Dagnino



EL INDIO

**Mini aventura no oficial para *Far West*.
Puede ser jugada por uno o dos Personajes,
prácticamente de cualquier profesión, aun-
que sería interesante que fueran algo dies-
tros en el manejo de las armas.**

Far West

Al principio, Dios creó la Tierra, y envió a ella a Cristo para enseñar a la gente. Pero los hombres blancos le han maltratado, dejando su cuerpo lleno de heridas, de modo que él ha regresado al Cielo. Ahora ha vuelto a la Tierra como indio y va a renovar todas las cosas para devolverles su verdadera faz y hacer un mundo mejor (...). Cuando la hierba alcance las rodillas de los hombres, un manto caerá que enterrará a todos los blancos, y sobre este suelo nuevo crecerá la hierba dulce, y correrán las aguas entre los árboles...

Wovoka, profeta visionario Paiute, 1889

Introducción

En algún lugar de la ruta de Santa Fe, durante algún año de la década de 188...

El (los) PJ llega a Wagon Hill poco antes de la puesta de sol. Es un pueblo pequeño, formado por unos veinte edificios que en su mayoría se alinean en una única calle principal. Su población consta de unas 150 almas, incluyendo algunas pequeñas granjas que rodean la ciudad. Un mal sitio donde caerse muerto, y un mal sitio para encontrar trabajo o ganar unos dólares, cosa que los vacíos bolsillos del PJ agradecerían muy mucho...

1. Élite Saloon

Es muy posible que lo primero que haga el PJ sea dirigirse al Élite Saloon (el único del pueblo), para gastar sus últimos centavos en un whisky o una cerveza. El tabernero se llama Gus Irby, y es un tipo grueso, amable y de rostro colorado, con una ancha sonrisa y una escopeta Daly Hammerless debajo del mostrador (es el libro de reclamaciones).

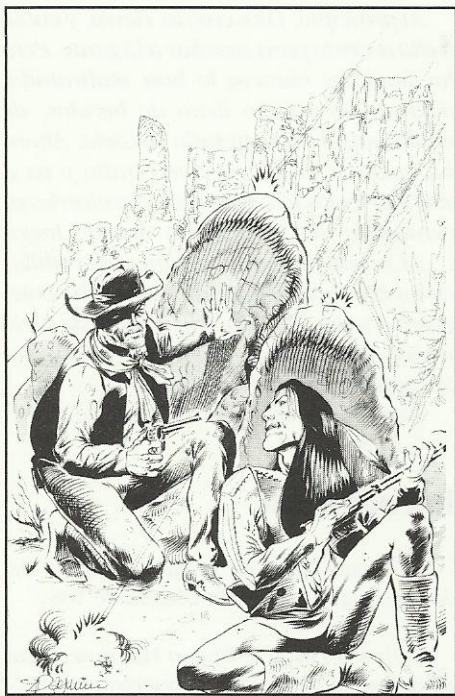
No hay mucha clientela en el local, y Gus no tendrá inconveniente en contestar a las preguntas del aventurero: es una mala época para conseguir trabajo, de vaquero o de lo que sea.

Quizá en Wickford, la capital del condado, que está más o menos a un día de camino, tengan más oportunidades y más suerte. Por cierto, Gus luchó junto al Sur en la guerra. Un PJ de profesión rebelde tiene las copas gratis, ¡y que viva Digsie!

2. El Trabajo

El PJ está saboreando su copa cuando se forma algo de alboroto en la calle. Tres vaqueros a caballo están pegando tiros y





llamando la atención de la gente, mientras empujan ante sí a un muchacho indio, al que por cierto han dado una buena paliza.

Cuando se reúna suficiente gente, los vaqueros explicarán que oyeron tiros en la granja de los Shelton, y que llegaron a tiempo para descubrir como un grupo de indios huía, tras haber asesinado a toda la familia y quemado la casa. Les dieron caza y mataron a dos de ellos, capturando al tercero, que es esta escoria que han traído aquí. La muchedumbre lanzará un grito de rabia, y alguien gritará que hay que acabar con esto de una vez. Hay que hacer justicia... con un árbol y una sogá.

Cuando los ánimos estén más alterados, un par de tiros enfriarán los ánimos de la multitud. El viejo alguacil McDonough mirará fijamente a sus convecinos a través del humo de su Colt Navy, y agradecerá a los vaqueros el servicio prestado trayendo al indio, pero por lo que dicen se trata de un asesinato, y en este territorio hay algo llamado ley. Así que se hará cargo del preso, en espera de poder llevarlo a Wickford, donde se encuentra el juez del condado.

Uno de los vaqueros, con una gran cicatriz en la cara, le dirá irónicamente al sheriff que quién se atreverá a llevar al indio. Una tirada de Intuición con un bonus del 50% detectará una velada amenaza en su tono de voz. La gente del pueblo (que no es tonta) empezará a mirar hacia otro lado. En voz alta, el sheriff ofrecerá 30 dólares al que acepte llevar al indio hasta el juez (y es de esperar que en ese momento el PJ empiece a hacer gestos y saltos entre la multitud diciendo: ¡Yo! ¡Yo!).

3. Confidencias, algo de información...

Está anocheciendo, por lo que el alguacil McDonough propone a los PJs pasar la noche en una de las dos celdas de la cárcel (donde al menos hay un camastro) y salir hacia Wickford temprano por la mañana. Es posible que el PJ acepte, sobre todo si la invitación incluye la cena, un par de vasos de whisky y algunas partidas a las damas.

Si el PJ le pregunta, el alguacil puede darle algo de información local: el condado de Wickford es una región de rancheros. Hay un gran rancho que ocupa prácticamente todo el condado, llamado JC, propiedad del hacendado Frank Matters, y una serie de pequeños ranchitos que luchan por sobrevivir, así como algunas granjas apenas toleradas porque proporcionan verdura fresca a la comarca.

Una de ellas era la de los Shelton. Quizá el PJ ya lo haya adivinado, pero "por casualidad" los tres vaqueros pertenecen a la plantilla del JC. ¿Sus nombres? Travis (el de la cicatriz), Sorley (el delgado) y Vásquez (el mexicano).

Respecto al indio, está en un rincón de la celda donde lo han encerrado, y se negará a hablar o a tomar bocado. Si el PJ tiene alguna relación con los indios (por *background* o profesión) lo identificará como un Mescalero. Una tirada de Descubrir le hará darse cuenta que no es un guerrero: es demasiado joven para ello.

Si el PJ se da una vuelta por el pueblo, Vásquez el mexicano se hará el enconadizo con él (quizá en la barra del Saloon), advirtiéndole, con la mejor de sus sonrisas (en la que brillan tres dientes de oro) que sería mejor que se olvidara del asunto. La gente no quiere a los indios aquí, y podría cometer alguna estupidez. Lo mejor que podría hacer es pegarle un tiro en la cabeza al indio, y decir que intentó escapar...

4. La granja de los Sheldon

Mientras tanto, un grupo de hombres irá a la granja de los Sheldon a enterrar los cadáveres. El PJ puede ir con ellos, aunque no será muy bien visto, ya que se trata del hombre que piensa llevar al indio a la justicia.

La escena es más o menos como han dicho los vaqueros: el edificio ha ardido casi por completo, y la familia (marido, mujer y dos niños) ha sido cosida a balazos. Si el PJ pasa una tirada de Rastrear descubrirá que hay bastantes huellas de caballos... pero

Reparto

(por orden de aparición - 1)

Gus Irby

Barman, camarero y único propietario del Élite Saloon

FUE 14
DES 11
CON 12

Habilidades: Aturdir 65%, Elocuencia 50%, Regatear 45%

Armas: Escopeta Daly Hammerless 40% (2d8+2)

William McDonough

Alguacil de Wagon Hill

FUE 10
DES 11
CON 12

Habilidades: Descubrir 50%, Cabalgar 45%, Ver 40%

Armas: Colt Navy 60% (2d6+1)

Travis (el de la cicatriz)

Vaquero del JC

FUE 12
DES 14
CON 13

Habilidades: Cabalgar 60%, Esquivar 40%, Movimiento silencioso 45%

Armas: Colt Army 60% (2d6+1)
Rifle Marlin Safety 45% (2d6+1)

todos están herrados. Si el PJ pasa una tirada de Historia o tiene (por *background*) cierto conocimiento del pueblo indio, sabrá que no suelen herrar los caballos. Un crítico en la tirada le permitirá identificar exactamente cuántos jinetes atacaron la granja: tres.

Si el PJ pregunta si había alguien interesado en comprarle la granja a los Shelton, y pasa una tirada de Elocuencia, a alguien encontrará que le diga que Metters le había hecho un par de ofertas, pero que el viejo



Reparto

(por orden de aparición - 2)

Vásquez (el mexicano)

Vaquero del JC

FUE 14
DES 9
CON 16

Habilidades: Cabalgar 45%, Conducir ganado 35%, Esconderse 45%, Movimiento silencioso 60%

Armas: Smirh & Wesson 50% (1d8+2)
Cuchillo 65% (1d6+1d4)

Sorley (el delgado)

Vaquero del JC

FUE 10
DES 12
CON 12

Habilidades: Cabalgar 50%, Esquivar 60%, Rastrear 70%

Armas: Colt Frontier 44 75% (2d6+1)

El Indio...

FUE 13
DES 14
CON 14

Habilidades: Cabalgar 80%, Esconderse 65%, Esquivar 60%, Lanzar 50%, Movimiento silencioso 75%, Ver 60%

Armas: Cuchillo 80% (1d6+1d4)

Shelton se había negado siempre a vender sus tierras. Ahora el hacendado las tendrá muy baratas, pues se pondrán a subasta y nadie tiene dinero en el valle para pujar más que él.

5. La emboscada

A la mañana siguiente, McDonough entregará al PJ un papel, que deberá entregar al sheriff de Wickford a su llegada. Si el PJ sabe leer, nada le impedirá conocer el mensaje:

Hola, Joe. Aquí te traigo un tipo con un indio que ha matado a una familia de blancos, para que lo juzgues, lo condenes y lo ahorques legalmente (al indio, no al tipo). Si todo va bien te veré el Día de Acción de Gracias, y dile a Mary que a ver si prepara esa tarta de moras suya tan rica. Te saluda tu hermano: William.

P.D: Oye, dale al tipo 20 pavos, que se los prometí, pero solamente si te lleva al indio vivo. ¡Y que te deje el caballo del indio, que es mío!

El alguacil ha preparado para el indio un caballo viejo, que no puede correr demasiado (en teoría), y le ha atado al indio las manos a la espalda. El PJ deberá llevar el caballo del indio por las riendas. Si no se entretiene demasiado, llegará a Wickford antes del anochecer.

Entablar algún tipo de comunicación con el indio será imposible. Este se limitará a mirar al frente, ignorando al PJ, negándose a comer o beber. Por lo demás, se comportará pasivamente.

Poco después del mediodía, el PJ y el indio pasarán por un desfiladero bastante angosto, ideal para una emboscada... o al menos eso será lo que piense el PJ si pasa una tirada de Intuición. Tirada que puede salvarle la vida, ya que al cabo de poco empezarán a llover balas alrededor suyo y del indio.

El PJ posiblemente estará demasiado ocupado tirando Esquivar (es decir, arrojándose al suelo) o Esconderse como para darse cuenta de nada más. Tras ponerse a cubierto,

una tirada por Ver permitirá al PJ descubrir de dónde vienen los disparos; un crítico permitirá darse cuenta de que son tres tipos. Están bien parapetados, por lo que el PJ tendrá un malus del 40% en intentar dar a alguno de ellos. Una tirada de Intuición le hará darse cuenta de que no le disparan a él, sino al indio y que de hecho los disparos se están espaciando... Por cierto... ¿dónde está el indio?

Lo que ha sucedido es que nada más empezar la ensalada de tiros, el indio ha espoleado su caballo con los pies y ha salido disparado, en medio de una nube de balas. El DJ daría mucho ambiente a la cosa si se callara el detalle, a no ser que el PJ se lo pregunte directamente. El jugador del aventurero tendrá así la impresión de que, de pronto, al jodido indio se lo ha tragado la tierra...

6. La masacre

Los disparos terminarán junto con la desaparición del indio (al fin y al cabo, es él el que interesa a los vaqueros, no el PJ). Según lo rápido que reaccione este, puede intentar atrapar al indio, usando las reglas de persecución (pág. 45 del manual) o bien siguiendo su rastro (mediante unas tiradas de Rastrear que, por magia del cine, convendría que pasara).

El indio conducirá al PJ a un paso cerca del río. Allí están los cadáveres de dos viejos indios... y tres caballos sin herrar. Todos fritos a tiros. No hay ningún arma a la vista, ni un triste Tomahawk. Si el PJ interroga al indio, este le explicará (chapurreando el inglés) que salió de la reserva con su tío y su abuelo, y



que los tres hombres blancos los asesinaron a sangre fría. luego lo ataron y lo llevaron consigo, camino de una granja de hombres blancos, a los que también mataron. Tras eso lo llevaron al pueblo.

Aunque es posible que las piezas del rompecabezas empiecen a encajar, el PJ no tiene mucho tiempo para hacer de detective: Travis, Serley y Vásquez están a punto de caer sobre ellos. El PJ deberá luchar por su vida, porque a estas alturas ya no pueden permitirse el lujo de dejarlo vivo. Si desata al indio y le da un arma, éste luchará a su lado.

Si alguno de los vaqueros queda con vida, confesará que su amo, el hacendado Matters, les ordenó deshacerse de los Shelton por las buenas o por las malas, ya que por sus tierras tenía que pasar el trazado del ferrocarril. Al encontrarse con los indios se les ocurrió una idea: asesinar impunemente a los Shelton y acusar de ello a los indios. Sus problemas empezaron cuando el alguacil se empeñó en juzgarlo antes de llevarlo a la horca, pues temían que el indio hablara...


Conclusión

Para quien empiezan los problemas ahora es para el PJ. ¿Qué hará? Si no entrega al indio



y lo deja escapar, puede ser acusado de ayudar a un asesino; si vuelve al pueblo y explica lo sucedido, es dudoso que nadie le crea, aparte que se ganará la enemistad del hacendado Franck Matteson y sus chicos del JC. Siempre puede volver a maniatar al indio y entregarlo en Wickford, pero eso sería

bastante guarro por su parte... y no alejaría las sospechas de Matteson sobre él.

Una solución muy elegante sería soltar al indio, darle el caballo y decirle que se largara... También es la más problemática... Pero ¿qué es la vida sin problemas? 

Esta es la biblioteca
de juegos excelentes
aventuras memorables
campanas épicas
ayudas imprescindibles...
...que nunca conocerán
más que un grupo de amiguets.

HAZ QUE SALGAN DEL ANONIMATO

mándalos a
DOSDEDIEZ
C/Rosa de Silva 14
28020 Madrid
o ponte en contacto con
nosotros.

