

TORMENTA EN ARIZONA (1ª PARTE)

por Adolfo MD

PROLOGO:

Esta aventura es en realidad la primera parte de una campaña en dos actos, que transcurre en el territorio de Arizona, y que trata sobre los prejuicios, el resentimiento y la falta de entendimiento que llevaron en 1861 al levantamiento apache del jefe Cochise contra el ejercito de los EEUU.

La aventura la diseñe basándome en gran medida en los comics de la serie Blueberry, pero aprovechando para el inicio de esta, la aventura del Far West "De Dodge City a Fort Apache" de Iván Mata, (alias Otto Rangstar) que podéis descargar gratuitamente de la web Sinergia de los Juegos de Rol. Sin embargo me convenía modificar la parte referente a Fort Apache, para poder introducir todo un nuevo arco argumental. He decidido reescribir esta última parte en este documento, para facilitarle mas las cosas a los directores de juego:



UNA DAMA EN APUROS

Los personajes están de paso en un pueblo de Texas cercano a la frontera con Nuevo Mejico (*Hornvern* si estas jugando la aventura "De Dodge City a Fort Apache" antes mencionada), y reciben la visita de una joven señorita. Se llama **Margaret Weis**, y se dirige a un fuerte militar situado en la frontera con territorio indio, allí sirve su prometido, el **Teniente Fitzgerald**, y necesita escolta para llegar hasta allí. Pagaría bien. La acompaña su aya, **Mildred LaForge** (una señorona de cincuenta y muchos con hombros de estibador polaco) y los conductores de la diligencia, **Peter** y **Jos**. Partirán, si todo esta listo al día siguiente pues tiene prisa por llegar e instalarse en el fuerte junto a su

prometido. Durante el viaje, al menos un personaje podrá viajar con ellos dentro de la diligencia. En el viaje cruzaran Nuevo Méjico hasta llegar a Arizona.

Durante los primeros días el viaje será tranquilo, realizando paradas para comer y cambiar los caballos en las distintas postas que se irán encontrando, pero estas irán espaciándose más y más, hasta desaparecer a la altura de *Fort Richards*, que es el último bastión hasta *Fort Apache*, su destino.

Fort Richards es un importante destacamento bajo las ordenes del *Coronel Truman*, este les recibirá encantado, ofreciendo sus respetos a la dama y saludando a los Pjs, invitándolos a cenar con el esa noche, junto con sus oficiales y sus esposas. Cualquier petición de información sobre la zona será respondida con un... *"Todo va perfectamente, querida, no se preocupe"*.

Aquí hará su entrada la esposa del Coronel, *Marta*, que podrá llegar a ser molesta en sus denodados intentos por agradar: Preguntas sobre si esta todo a su gusto, el viaje, el prometido de Mis Margaret, el estado civil de los personajes... a parte esto, la conversación será relajada y amena. Si se interesan por la situación de Fort Apache, les confirmaran que al parecer esta todo tranquilo, ya que los indios del lugar, los Apaches, hace tiempo que no dan ningún problema.

Terminada la cena les indicaran donde pueden descansar y a la mañana siguiente reemprenderán el viaje por las polvorientas tierras de Arizona.

Todo tranquilo de nuevo, pero cuando se encuentren a dos jornadas del fuerte escucharán unos disparos, y si sacan una tirada de Ver, observaran unas figuras moverse en la lejanía, levantando una buena polvareda... si se acercan distinguirán a dos vaqueros que han matado al caballo de un indio, y cuando lleguen a su altura estarán los dos dándole una paliza al pobre infeliz. El apache, un adolescente, esta medio muerto a golpes. Los dos vaqueros responderán que fue el quien los ataco primero y que ellos solo se defendieron. Si se fijan verán que el joven no lleva armas de fuego, con lo que la versión de los vaqueros, *Mat y Sam*, será algo dudosa.

Aunque los personajes no lo saben, el joven es uno de los hijos del jefe apache *Cochise*, así que como lo traten podría marcar su destino en el futuro... en cualquier caso si lo abandonan allí, es muy probable que muera, así que Mis Margaret propondrá llevarlo al fuerte para que atiendan sus heridas. Los dos vaqueros estarán mas que contrariados (preferirían meterle un tiro allí mismo), pero se plegaran ante el numero superior de los personajes. Espolearan sus caballos y llegaran a Fort Apache antes que el grupo, donde echaran pestes sobre ellos: que si se dedican a ayudar a indios, que si ponen por delante a estos, frente a sus compatriotas... etc.

WELLCOME TO FORT APACHE

De esta forma, cuando lleguen al fuerte, les estarán esperando, y si llevan al indio, este será acogido y llevado a la enfermería para que cuiden sus heridas. Mientras tanto serán interrogados sobre todo lo ocurrido; pero al comprobar que escoltaban a la señorita Weis, prometida del *Teniente Fitzgerald*, y esta corrobore su versión de los hechos, tendrán todo el crédito de lo ocurrido en detrimento de los vaqueros.

El general a cargo de Fort Apache, *Piter McArthur*, les dará la bienvenida y organizara un banquete por todo lo alto en honor a la señorita Weis, a la que por supuesto, estarán todos invitados.

Ya en el banquete, comprobaran que las ideas del General McArthur son completamente distintas de las de su segundo al mando, el *Capitan Boscom*. El primero esta dispuesto a aceptar el *estatus quo* actual con respecto a los indios, siempre y cuando se dediquen a sus cosas y no perjudiquen los intereses de los colonos blancos de la región; mientras que Boscom alega que “...*La obligación del gobierno es civilizar a los indios, pues de otra forma siempre serán una amenaza para los buenos ciudadanos de este país, y el ejercito debería tener mano dura al tratar con esa chusma. Ese es nuestro destino, dispuesto por la voluntad de Dios*”. La velada transcurrirá sin incidentes a pesar de la discrepancia de opiniones, ya que las cuales son del conocimiento publico antes de que los personajes llegaran, y nadie escucha nada nuevo o que le escandalice.

A la mañana siguiente las cosas cambian. Temprano, poco después de la salida del sol, se acercara al fuerte un apache solitario a caballo. Dice llamarse *Mocawa* y afirma ser el padre del muchacho. Le abren el portón, y se dirige lentamente hasta la plaza del fuerte sobre un caballo gris, mientras los curiosos se congregan para observar la escena. Es un apache bastante ordinario, ya de cierta edad a juzgar por su cabello gris, el cual lleva recogido con un vistoso pañuelo púrpura. Viste sobriamente, con un chaleco negro, una camisa de cuadros clara, un taparrabos pardo, botas altas de piel de ciervo y algunos adornos sencillos de latón. Un cinturón repleto de balas y un revolver completan su atuendo... El General McArthur habla brevemente con el, merced de un explorador apache que le sirve de traductor, y le entrega al muchacho. Luego este sube al caballo tras el, y juntos salen del fuerte, alejándose lentamente hacia el horizonte.

¿Pero, quien es Mocawa?

El padre del chico no se llama Mocawa, como ha dicho a los soldados del fuerte, sino Cochise, y es el jefe más importante de los apaches chiricaguas, que viven en la región.

Es un hombre sabio y reflexivo, que procura mantener una prudente distancia entre su pueblo y los soldados, pues sabe que son un mal enemigo. Hasta ahora ha mantenido un perfil bajo, y por lo tanto los oficiales del fuerte solo lo conocen por su fama... otra cosa podríamos decir de los exploradores apaches del ejercito, pero estos respetan a Cochise, y mantendrán un cómplice silencio a cerca de su identidad. El viejo jefe ha demostrado mucho valor al aparecer solo en el fuerte y no desean importunarle.

Su hijo, *Naches*, salio en solitario a cazar antílopes, y al no regresar, siguieron su rastro hasta el fuerte. Por lo que a Cochise respecta, si los personajes fueron amables con su hijo, lo tendrá bien presente en el futuro, pues es un hombre honorable (aunque los personajes no tengan ni idea de esto).

McArthur no parece del todo satisfecho con la situación, y a la mañana siguiente ordenara a las tropas salir a patrullar el territorio, para desalentar a los apaches de tomarse algún tipo de venganza por lo sucedió al muchacho.

EL RANCHO STANTON EN LLAMAS

A media mañana llegara al fuerte, medio arrastrándole, una muchacha pelirroja. Su aspecto es desolador, va sucia, manchada de sangre y esta exhausta. Se llama *Belle Stanton*, y tras ser atendida en la enfermería, explicara con horror que los indios atacaron de madrugada el rancho de sus padres, matándolos a ambos, y secuestrando a su hermano pequeño *Timothy*, de cinco años. Ella se escondió y huyo. Lleva horas andando.

El **Teniente Fitzgerald**, que ha quedado al mando del fuerte, solicitara ayuda a los Pjs, pues son pocos los hombres que permanecen en Fort Apache, y los necesita para asegurar su defensa en caso de un ataque. Si los personajes acceden, y no hay nadie con experiencia con los indios entre ellos, mandara con ellos al **Sargento Paxstone** (un veterano poco hablador con un gran bigote marrón, ojos muy azules y el sombrero de la caballería bien calado en la cabeza, para ocultar su gran calva), que quedara al mando del grupo si encuentran oposición armada.

Siguiendo las indicaciones del sargento, llegaran al rancho en una hora de viaje a buen galope. El Rancho Stanton encuentra arrasado, con el granero totalmente carbonizado por el fuego. Hay animales carbonizados en su interior, y algunas reses sueltas vagan por la zona, evidentemente desorientadas.

En el interior de la casa familiar, la cual ha ardido hasta los cimientos, encontraran también carbonizados los cuerpos de los padres de la muchacha, presentan disparos y también restos de flechas, con lo que se supone que murieron antes de arder.

Un registro exhaustivo de la zona, permitirá descubrir el cuerpo del viejo capataz de la familia, tirado en un vado, con tres tiros en la espalda, y el tendón de un pie cortado a cuchillo... al parecer le dejaron cojo y hicieron tiro al blanco con el mientras intentaba alejarse cojeando. Al parecer los indios llegaron, mataron a todo el mundo, secuestraron al chico y se llevaron todo lo que pudieron. No hay nadie más en la zona, pero en vez de volver directamente al fuerte, el Sargento les ordenara dar un rodeo para avisar a los ranchos colindantes del levantamiento apache.

Cuando lleguen al siguiente rancho, se encontraran que los hombres que había allí se han marchado. Las mujeres les explicaran que unos indios se han llevado su ganado, y los hombres salieron en su persecución. No hace mucho de eso. Les dirán que eran cuatro y la dirección por la que se han marchado. El Sargento les ordenara entonces unirse a la persecución, y si no se niegan alcanzaran a los vaqueros en poco menos de media hora, para encontrarse con los cadáveres del ganado robado... los vaqueros maldecirán a los indios por matarles los animales, pero no logran entender porque lo han hecho. Si no se les ocurre a ellos solos, lo descubrirán cuando sigan las huellas de los indios, y estas les lleven de vuelta al rancho... el cual estará arrasado por el fuego, pero no encontraran ningún cadáver, ya que el objetivo de los indios no era otro que el de secuestrar a las mujeres. Si desobedecieron al sargento y se quedaron con ellas, los indios lo descubrirán primero (sus caballos les delataran) y se marcharan prudentemente borrando sus huellas para evitar que les sigan después.

Para cuando vuelvan al fuerte, al anochecer, ya habrán regresado las patrullas, y el General McArthur estará al tanto de todo lo ocurrido. Se reunirá con sus oficiales y aconsejado por el Capitán Boscom, decidirá llevar a cabo una acción punitiva, contra los apaches, supuestos responsables del ataque. Desoyendo las recomendaciones del Sargento de Exploradores *Crowe*, el General y el resto de oficiales acordaran mandar al grueso de las tropas a algún lugar donde tienen conocimiento que acampan. Todo esto se lo explicara a los personajes el Sargento Paxstone, que también formara parte del grupo de castigo. Al parecer saldrán sin los exploradores apaches, pues el Capitán Boscom dudaba de su fiabilidad en la misión que se va a desempeñar.

A la mañana siguiente, el General McArthur pasara revista a las tropas desplegadas, y con gran pompa militar saldrá con ellas en busca de los apaches. Por supuesto, fuertes escenas emotivas se vivirán en el fuerte al abandonar el lugar el grueso de la tropa puesto que muchos de los civiles que viven en el son los familiares y amigos de las tropas destacadas.

Los personajes no serán “invitados” a acompañar al ejercito, pues se trata de una expedición estrictamente militar y McArthur no quiere civiles.

UN JINETE SALIDO DEL INFIERNO

Un día después de la partida llegara un hombre herido a caballo. Según cuenta acompañaba la diligencia hacia Fort Apache cuando fueron asaltados por un grupo de indios. Su nombre es *Jeremiha Hoobs*, y desconoce a que tribu pertenecen. Por la descripción ofrecida, el Teniente Gisbert determinara que se trata de apaches, probablemente del grupo al que salio a buscar el General McArthur. El teniente, falto de hombres, pedirá al grupo que vallan al lugar del ataque a ver si encuentran supervivientes, acompañados por dos soldados y el **Sargento de exploradores James Crowe**, un mestizo anglo-apache, contratado por el ejercito por su amplio conocimiento de todas las cosas relativas a los apaches, y responsable del cuerpo de exploradores indios del fuerte.

Crowe es un hombre alto y en buena forma, de treinta y tantos años, viste como un blanco (botas de montar, pantalones, camisa y un chaleco de piel con flecos), aunque luce algunos adornos indios entre su ropa (brazaletes de latón y un collar de cuentas azules). Es de tez morena, pelo corto castaño y ojos azules levemente rasgados. Va armado con un cuchillo apache, un revolver en la cadera y una carabina del ejército. No es muy hablador, pero se mostrara paciente con las preguntas que puedan hacerle los personajes. Sin embargo hablara muy poco de si mismo, mostrándose muy reservado en este punto.

Siguiendo las instrucciones ofrecidas por Hoobs, a unas cuatro horas cabalgando hacia el este encontraran los restos de la diligencia atacada, sin ningún caballo. Los buitres y otras aves carroñeras trazan círculos en el aire por encima suyo, siendo visibles en la lejanía con una tirada de Ver. Al acercarse al lugar encontraran tres cadáveres, todos abatidos por flechas y disparos de rifle. Con otra tirada de Ver, se percataran que otro grupo de buitres sobrevuela otro punto no muy distante. Si se acercan hallaran a otro hombre, *Karl Maxwell*, el ayudante del conductor, a la sombra de una piedra, con dos heridas, una de flecha en la zona lumbar, y un disparo en la pierna. El pobre esta en las ultimas, pero revolver en mano a conseguido mantener alejados a los buitres, los cuales sobrevuelan ávidamente su presa. Con una tirada de Primeros Auxilios podrán reanimarlo lo suficiente como para que les explique que fue un grupo de unos quince indios (ignora la tribu), que los atacaron rumbo al fuerte. El fue alcanzado el primero, y callo mientras seguían persiguiendo a la diligencia. Seguramente le dieron por muerto y se olvidaron de el “...valla suerte, ¿he?, Cof!, Cof!” les dirá esbozando una débil sonrisa. Según les explicara, iban en el carruaje, además de el y el conductor, un medico, un vaquero, un abogado y una joven. De ella (a la que los personajes deberían echar de menos entre los cadáveres) solo sabe que su padre vive en el fuerte... “*Se llamaba...Dorothy... Dorothy McArthur, creo...*” (Efectivamente, es la hija del General McArthur que le hacia una visita sorpresa a su padre en el peor momento posible...).

Examinando las huellas, con un Rastrear podrán descubrir que el grupo de jinetes, efectivamente quince, alejándose hacia el este. Con otro Rastrear, esta

vez con un -30% podrán descubrir unas huellas que claramente no casan con los mocasines indios, y que pertenecen a pies mas pequeños. Seguramente a una mujer blanca. Estas pisadas se pierden junto a las de los caballos del grupo indio.

OTRA DAMA EN APUROS

Llegados a este punto el grupo tendrá que decidir si seguir a los atacantes en pos de Dorothy o volver al fuerte y dar el aviso. Si optan por esta segunda opción, mala idea. Cuando vuelvan el viento habrá borrado las huellas. Otra opción será ir todos tras las huellas, en cuyo caso tendrán que arrastrar al malherido Karl durante toda la expedición, lo que será toda una molestia. Por ultimo, podrían mandar a los dos soldados con el herido a dar el aviso, y con la ayuda de Crowe seguir las huellas ellos mismos. Bravo por los personajes.

Siguiendo hacia el este, deberían superar tres tiradas de Rastrear: La primera para seguir las huellas hacia un cerro lejano, que les permitirá con un Descubrir con -30% localizar bajo sendas piedras los cadáveres de dos apaches, que murieron en el asalto. La segunda para encontrar el camino de la partida india a trabes de las montañas, que con un Ver les mostrara un zapato de mujer blanca tirado por el camino. La tercera tirada de Rastrear les servirá para encontrar el campamento que han montado los indios en uno de sus muchos recovecos. El grupo lo forman los doce apaches supervivientes, los cuales han encendido un fuego para pasar la noche. Atada a un tronco, al otro lado de donde duerme la mayoría de ellos, estará la hija del general McArthur, con su bonito vestido azul manchado de tierra rojiza y desgarrado en varios puntos (el joven guerrero que la capturo quiere hacerla su mujer, por eso no la han violado y cargan con ella). Si tienen paciencia y superan las pertinentes tiradas de Escondarse (los apaches no creen que nadie les halla seguido, pero siempre habrá un centinela echando un vistazo a los alrededores), verán como según va pasando la noche se irán relajando hasta terminar todos bastante borrachos (aplícales en este punto un -15% a todas las tiradas). Si todo va bien deberían ser capaces de liberar a Dorothy, y de ahí a Fort Apache, un paseo.

Por supuesto tendrán la gratitud eterna de Dorothy (una joven de unos veinte años, de muy buen ver, y bastante bien educada en el lejano Boston). Su padre no lo estaría menos, pero al llegar al fuerte descubrirán las malas nuevas.

Los tropas de MacArthur fueron sorprendidos en una astuta emboscada entre las montañas que causo numerosas bajas. Tuvieron que retirarse rápidamente de nuevo al fuerte, y para colmo de males, en un descanso de su columna, el propio General resulto mordido por un córtalo, cayendo presa de una fuerte fiebre, que le incapacito para el mando, pasando este a su segundo, el Capitán J.Boscom.

FORT APACHE BAJO ASEDIO

De esta forma, los personajes jugadores se encuentran ahora refugiados tras los muros de Fort Apache, observando con preocupación los recientes acontecimientos. El Capitán Boscom moviliza a todos los civiles para que colaboren con las mermadas fuerzas del ejercito en la vigilancia y protección del fuerte, pues espera un movimiento Apache a no mucho tardar... los cables del telégrafo cercano han sido cortados y aunque son enviados jinetes a los fuertes cercanos, estos tardaran varios días en llegar a otro puesto del ejercito, si es que logran burlar a los ladinos Apaches, que es de prever que estén ocultos, vigilando el fuerte.

En el amanecer del segundo día, con las primeras luces y el frescor nocturno aun en el aire, los vigías del fuerte alertaran de una solitaria figura que se aproxima a pie hacia el portón principal del fuerte. Es precedida por el sonido de un tambor, que golpea rítmicamente, mientras entona un cántico apache... al parecer es un Chaman apache, en misión diplomática. Boscom es avisado, y tras una corta discusión decide adelantarse con un interprete y un pequeño grupo de soldados apara averiguar sus intenciones (los jugadores podrían formar parte de ese grupo si procediese).

Con un el Sargento de exploradores H. Crowe como interprete descubren que el hombre medicina trae una oferta de negociación del jefe chiricagua Cochise. Boscom la aceptara a regañadientes, pero con sus condiciones: Los jefes apaches se reunirán con el en "*Apache Pass*" (un puesto comercial aislado) al día siguiente.

Ya de vuelta en el fuerte, las noticias corren como la pólvora, y la actividad será febril. Boscom organiza las cosas de tal forma que se llevara con el a un pequeño contingente de soldados veteranos, dejando al resto y a los civiles para defender el fuerte, dirigidos por el *Teniente Fitzgerald*.

El día pasara con lentitud y bajo un asfixiante calor, solo roto por los débiles ecos de lo que quizás pudiesen ser disparos en la lejanía... tal vez solo es que estáis todos muy nerviosos.

EL GAMBITO DE BOSCOM

A las pocas horas los vigías del fuerte podrán ver una columna de polvo que se levanta alta en el horizonte. Con una tirada de *Ver los Pj* se darán perfecta cuenta de que es el grupo de Boscom, jarrastrando al galope a los caballos de ocho apaches, los cuales llevan atados tras ellos!

Ya en el fuerte, un Boscom fieramente satisfecho de si mismo mandara encarcelar a los apaches, orgulloso de haber capturado a casi todos los jefes rebeldes en Apache Pass (al parecer Cochise logro escapar en el último momento). A lo que parece, Boscom aprovecho el alto el fuego para parlamentar, para caer sobre los jefes apaches, dispersando a sus sorprendidos guerreros sin grandes dificultades... Boscom se reunirá con la plana mayor de sus soldados y discutirá en privado las disposiciones a tomar.

Entretanto los Pjs podrán indagan cuanto quieran sobre lo acontecido, pues los rumores vuelan en el fuerte bajo asedio:

Rumore, Rumore, Rumoreee...

- *Los prisioneros apaches son, al parecer, jefes de distintas bandas Chiricaguas, unidas por el jefe Cochise, los hay jóvenes y mayores, pero no les permitirán hablar con ellos, ya que estarán confinados en el calabozo del fuerte, vigilados día y noche por soldados armados.*
- *El General McArtur probablemente hubiese respetado la oferta de negociación de Cochise, pero Boscom es mucho mas belicista. McArtur esta confinado en su vivienda, atendido por su hija Dorothy y el medico militar, pero sigue muy mal, delirando a causa de la fuerte fiebre...*
- *Los Exploradores apaches del fuerte se guardaran sus pensamientos, pero un éxito en Labia o Elocuencia podría hacerles decir que creen que lo de la serpiente y el General fue producto de un conjuro apache...*
- *El Sargento de exploradores Crowe esta claramente disgustado con al forma de actuar del Capitán Boscom, pues en su opinión la oferta de Cochise de parlamentar era sincera, y esto solo soliviantara más, si cabe, a los apaches.*
- *Al parecer los apaches afirmaron en Apache Pass que ellos no atacaron la granja de los Stanton en primer lugar, a pesar de los evidentes indicios que de ello se encontraron..., pero, ¿Qué otra cosa se podía esperar de esos coyotes traicioneros?*

A la mañana siguiente el vigía dará la voz de alarma, ya que un jinete solitario se acerca al fuerte cabalgando como un loco. Se tomaran las disposiciones habituales, pero el jinete viene solo, y es identificado como **"Narizotas Jack"**, un minero de una pequeña concesión junto a *Battle Creek*. Esta herido y pide hablar con el que este al mando... ante la muchedumbre reunida, civiles y soldados por igual, dice que fue capturado por los apaches junto con otros muchos mineros y granjeros de las inmediaciones, y ha sido liberado por Cochise para hacerles llegar sus condiciones:

"Si a media noche los prisioneros apaches no son liberados sanos y salvos, Cochise lanzara a sus guerreros contra el fuerte"

Boscom se negara en redondo: *“¡Solo tratare con Cochise si se rinde incondicionalmente al ejercito de los Estados Unidos, y como se atreva a tocar a un solo prisionero, o a atacarnos, colgare de las murallas a sus jefes!”*, *“¡De hecho, el mas joven de ellos ira inmediatamente a decírselo!, ¡y para que vea que vamos en serio al alba colgaremos al mas viejo de los muros del fuerte, como represalia por la sangre que han derramado!”*

Se escuchan murmullos de preocupación entre la concurrencia allí reunida (civiles, familiares y soldados), y si los Pjs no dicen nada al respecto, será el Sargento de exploradores Crowe el que termine por protestar contra Boscom, alegando que las fuerzas del fuerte están bastante mermadas y si Cochise atacase en serio, el fuerte podría caer (una tirada de Estrategia indicaría que bien podría tener razón). Sin embargo Boscom desoye sus críticas con desprecio y lo arresta en sus dependencias hasta nueva orden, por insubordinación - *“Usted solo es un trabajador contratado, no un soldado, además de un mestizo y un cobarde. Queda arrestado en su habitación hasta nueva orden”*-

Si los PJ van a ver al General McArtur, comprobaran que su hija **Dorothy** (si finalmente lograron liberarla, sino sustitúyela por **Margarett**, su atractiva esposa) y el medico le están atendiendo, sin embargo al parecer poco pueden hacer por el sin el antídoto, que se encuentra en la *Ciudad de Tucson*... mas allá del cerco apache al fuerte.

Dorothy romperá a llorar al verles y les suplicara que intenten llegar a Tucson para traer el antídoto, ya que de otra forma la suerte de su padre esta echada... si esto no fuese suficiente, argumentara que, al contrario que Boscom, su padre siempre fue justo con los indios, y si se recuperase a tiempo bien podría detener el derramamiento de sangre.

¿Y si nos quedamos en el fuerte?

Si los Pjs no hacen nada, limitándose a esperar a los acontecimientos en el fuerte, tras cuatro o cinco días de asedio en el que nadie podrá salir o entrar en el fuerte, los apaches atacaran en gran numero, superando las defensas y matando a Boscom y a la mayoría de hombres (cárgate a algún jugador sin mayores remordimientos), pero los prisioneros salvaran el pellejo gracias al inspirado discurso del Sargento Crowe, que logrará que los indulten y les permitan marchar a *Fort Bayard*. Esto permitiría continuar con la aventura desde ese punto.

Si los Pjs deciden que merece la pena intentar romper el cerco, he ir a Tucson, tendrán que hablar con el Capitán Boscom. Este les recibirá en su despacho, algo ojeroso y tomándose un baso de wiskey escocés (no les ofrecerá uno a ellos)... tras escuchar su proposición, soltara una desdeñosa carcajada, y les dirá que tienen su permiso para intentarlo (y morir en el empeño), con tal de que lo hagan esta misma noche (la madrugada en lo mejor pues los centinelas apaches

probablemente estarán mas cansados) y pidan refuerzos a *Fort Chuachuca* (el puesto militar de Tucson), extendiéndoles un documento a tal efecto.

Los personajes son libres de planear la escapada como quieran, y tomar las disposiciones que les parezcan oportunas (planear una distracción seria la mejor opción, pero aya ellos), y deberían retirarse a descansar alguna hora antes de la salida de madrugada.

LA DECISION DE CROWE

Esa misma noche, cuando solo los centinelas patrullan con ojos cansados las murallas del fuerte, el Sargento de exploradores Crowe escapa de su arresto, reduce al guardia de la prisión...¡libera a los prisioneros apaches!, los cuales, Crowe entre ellos, se deslizaran hasta la muralla, reducirán a un par de guardias y saltaran el muro, dispersándose en la noche. Si algún Pj aun rondase por el fuerte en vez de descansar (aplícale un -10 % a todas sus tiradas para el próximo día hasta que descanse adecuadamente), una tirada exitosa de Descubrir o Escuchar le servirá para ver como los apaches saltan el muro, y podrá disparar sobre alguno de ellos, pero en cualquier caso el grueso de prisioneros y Crowe escapan.

Al poco rato se dará la alarma, pero nada se podrá hacer al respecto de los huidos y los Pjs se tendrán que ir preparándose para su escapada nocturna...

Cochise ha dejado dos grupos de guerreros vigilando las inmediaciones del fuerte, que en total serán el doble que el n° de personajes jugadores (mínimo diez), pero de noche y con lo acontecido con los huidos, estarán lo bastante distraídos como para no verles inmediatamente... sin embargo si no crean una diversión adecuada, un grupo de estos terminara por localizarlos y los perseguirá (otro grupo se les unirá en diez minutos), lo que podría dar lugar a una interesante persecución y tiroteo a todo galope hasta que los maten o dejen atrás.

Suponiendo que los Pjs pasen el cerco, al amanecer tendrán que descansar a los caballos. El terreno ante ellos esta formado por tierra rojiza, arbustos resecos, y grandes conjuntos de piedras también rojizas que salpican el paisaje. Con una tirada de Conocimiento del Terreno exitosa hallaran un cañón oculto del sol y con un riachuelo de agua fresca. Si la fallan, tendrán que apañarse entre unas piedras, que les ocultaran, pero que no ayudaran en nada al descanso de los animales (que perderán 1d4 PV y un 15% Velocidad).

Unas horas mas tarde (Tirada de Escuchar) aparece una partida chiricagua de (tantos como el doble de los personajes) guerreros y acampa entre las sombras de un cañón cercano. En principio no les han detectado, ya que en realidad no están allí por ellos, sino que están esperando a otras partidas de guerra de apaches de otras tribus (Coyoteros, Montaña Blanca y Mimbreños) para lanzar

un asalto a “...*El gran campamento de los ojos blancos*” (Tucson). Si alguno de los Pj habla apache y afina el oído, podrá fácilmente enterarse de esto, ya que los guerreros jóvenes se jactan de ello a grandes voces. Los guerreros desmontaran, sentándose a la sombra, y un par de guerreros jóvenes se llevarán a los caballos, alejándose del resto, hasta un riachuelo cercano, oculto y fresco para que los animales recuperen las fuerzas.

Aquí las posibilidades son muchas. Los Pjs están ocultos en principio, pero no lo seguirán estando si esperan a que el grupo de apaches aumente y empiecen a husmear las inmediaciones... si salen al galope sin mas preparativos, los Apaches les dispararan y iniciaran una persecución desde distancia Larga (tienen que recuperar sus caballos primero). También podrían acechar a los jóvenes que vigilan a la manada de caballos (Moverse en Silencio y Escondarse) matarlos y espantar a los animales, evitando cualquier represalia del resto de guerreros, o quizás lanzarse al ataque contra el grueso de sorprendidos guerreros, y morir muy probablemente... en cualquier caso, los vivos solo tendrán un destino: Tucson.

Para aprovechar su ventaja, tendrán que huir toda la noche guiándose por las estrellas (Orientación), para terminar llegando al alba hasta el borde de el desierto. Tendrán una ventaja de 8 horas sobre el grueso apache, -2 horas cada tirada de Orientación fallada, pero su única salida para llegar a Tucson antes que ellos, será cortar por el desierto...

EL DESIERTO NO ES PARA EL OJO BLANCO

En el desierto el calor calor es opresivo, y el viento flagela con arena a hombres y bestias por igual. Pronto agotaran sus cantimploras... una tirada de Orientación les permitirá tener que aguantar este suplicio solamente por 5 horas (-1 PV y -10% a todas las habilidades a hombres y animales), a lo que habrá que añadir otras dos horas más por cada tirada fallida (los penalizaciones son acumulativos).

Finalmente llegaran al “*Pozo de las Mesas*”, una fuente de agua permanente, situada entre dos colinas de piedra rojiza vagamente semejantes a mesas, rodeadas por un mar de arena. Pero una vez allí... (Escuchar o Ver) comprobaran que el pozo ha sido envenenado con ganado muerto (si beben el agua, se considera Veneno POT 4).

Desesperados, su única posibilidad de supervivencia será llegar al *Rio Santacruz*. Si quieren alcanzarlo tendrán que sacar una tirada de Orientación y andar por el desierto otras 3 horas (aplicando un -1 PV y un -10% a la habilidades) + 3 horas adicionales por tirada fallada (con otro -1 PV y -10% adicional). Cada 3 horas los caballos tiraran CON x1 o caerán reventados.

Cuando los Pj saquen las tiradas, o estén casi muertos (lo que suceda primero), encontraran varios saguaros, unos cactus gigantes de hasta cinco metros de altura, que pueden acumular en su pulpa hasta cien litros de agua, y con una tirada de Conocimiento de Plantas (o si se les ocurre a ellos solitos), podrán saciarse de agua ellos y los caballos que hallan podido sobrevivir hasta ahora, recuperando si descansan allí un buen rato, todos los PV perdidos por el cansancio y la sed, y reduciendo toda perdida de % a un -5% a las tiradas.

Un día y una noche después, viviendo del agua de los saguaros, llegaran al rio Santacruz. Es de noche, pero con una tirada de Conocimiento del Terreno sabrán que tras el se encuentra el "*Rancho Diamont*", y tras el la ciudad de Tucson... con otra tirada exitosa podrán vadear el rio sin dificultad (o tendrán que nadar para atravesarlo). A pesar de la oscuridad, con una tirada de Ver, podrán distinguir una débil luz en lo que parece ser la casa principal del rancho.

Según continúen por el camino a Tucson, pasaran por el propio rancho; el cual esta compuesto por una casa principal de un solo piso, pero de buen tamaño, un granero moderadamente grande y varios cercados para el ganado... sin embargo llegara el momento en el que será evidente que ha sido atacado (la casa principal ha ardido en algunos puntos, las puerta de granero han sido derribadas, así como varias cercas, y no hay ningún ganado en las inmediaciones.

PELIGRO Y AGUARDIENTE EN DIAMOUNT RANCH

En realidad el rancho fue atacado hace días por un grupo de tanteo apache, y el propietario del rancho decidió prudentemente recoger los bártulos y largase a Tucson. Ahora los únicos que lo habitan son los ratones... y un grupo de comancheros mejicanos que han traído una buena cantidad de armas y aguardiente en un carromato que tienen en el establo. Los comancheros son gente de la peor calaña, y si pueden, intentaran sorprenderlos y venderlos también a los apaches (son tantos como los Pj mas dos), así que quien sorprenda a quien dependerá de cómo se aproximen a la casa. Si los ven venir y creen que podrían ser peligrosos, el jefe de los comancheros (un tal *Juan Posadas*) saldrá a saludarles, y les invitara a compartir el fuego de su hoguera con sus muchachos... "*Somos comerciantes que viajamos de acá para allá... ¡pero apúrense a dentro, que afuera hace frío y acá tenemos fuego y tragos de aguardiente re buenos!*"

Si pueden, los comancheros los encañonaran, desarmaran y ataran junto al fuego, dejando siempre un vigía grosero, pero descuidado, para vigilarles... las posibilidades son muchas y coloridas. Que tus Pjs usen la imaginación o al día siguiente serán vendidos y posteriormente salvajemente torturados por los apaches.

En el granero hay un carromato tirado por dos buenas mulas, en el que hallaran varios barriles de aguardiente capaz de curtir la piel de un bisonte, abundantes municiones y decenas de viejos rifles y revólveres de la Guerra Civil, que los comancheros pretendían cambiar a los apaches por el fruto de sus saqueos a través de todo el territorio.

TUCSON CITY

A la mañana siguiente, deberían llegar a la Ciudad de Tucson. Es una ciudad de gran tamaño, pero típica de las ciudades del Oeste. Una calle principal la cruza de un lado al otro, en la que se encuentran los principales servicios de la ciudad, siendo estos la iglesia, varios hoteles, grandes almacenes y pequeñas tiendas, barbería, oficina de Sheriff con cárcel anexa, prostíbulo, varios salones... rodeados de un nutrido grupo de casas de una, dos y hasta tres plantas, cercados y establos de variado tamaño y factura.

En definitiva Tucson es una de las ciudades más importantes de Arizona... pero sorprendentemente no se ve ni un alma. Las calles están desiertas, a excepción de algún perro callejero que les ladrara al verlos, y algún arbusto o trapo que rueda por el suelo llevado por el viento. Como hemos dicho, la ciudad está aparentemente desierta, las puertas de la mayoría de los establecimientos están cerradas o apresuradamente bloqueadas por tablones, y sin embargo no hay ningún daño aparente en los edificios que indique que halla sido atacada.

¿Qué sucede realmente en Tucson?

La ciudad fue alertada del levantamiento Apache por un jinete de Fort Apache que llegó con tres flechas clavadas a la espalda. Al principio los ciudadanos de la ciudad optaron por defender sus propiedades, pero cuando empezaron a llegar noticias de que Cochise había unido a su levantamiento a otras tribus del territorio, contando historias de horror sobre como estos torturaban a los prisioneros salvajemente, muchos hicieron el petate. En cualquier caso, la situación fue ya insostenible cuando la guarnición de Fort Chuacuca recibió órdenes de replegarse a Phoenix y evacuar la ciudad. De modo que la ciudad está desierta... o eso parece.

Si se adentran en la ciudad terminaran por encontrar a su único habitante; *Jeremiha Kingstone*, un anciano ranchero que se refugia en su establo, junto con sus reses. El establo es grande y sólido, con un ancho portón doble barrado por dentro, dos cercados atestados de ganado y una escalera que sube hasta el pajar del segundo piso, en donde hay un par de ventanas que Jeremiha utiliza para vigilar la calle armado con su vieja escopeta. Es desde allí, desde la ventana del pajar, será desde donde llamara a los personajes, para avisarles:

“Soy Jeremiha, Jeremiha Kingstone y este es mi establo. ¿Qué donde esta todo el mundo?, Huyeron como conejos cuando supieron que las colinas estaban llenas de apaches. Yo me negué, porque soy demasiado viejo como para empezar de cero en otro sitio. Defenderé lo mio con mi vida y espero llevarme a alguno de esos cabrones rojos por delante (escupe con arrogancia)”

“¿Fort Chiachuca?, ¡Jajaja, los casacas azules abandonaron el nido los primeros! La guarnición se replegó a la ciudad de Phoenix, que al parecer es más importante que Tucson... maldita sea su estampa (Escupe con amargura)”

“La ruta de Phoenix ya estará cortada a estas alturas... ¡pero en cualquier caso los chicos de azul no os darán ni un solo hombre para socorrer Fort Apache!, no creo que puedan prescindir de ninguno, ese perro de Cochise a unido a las demás tribus de Apaches, ¡El territorio esta en llamas!”

Jeremiha puede indicar a los personajes como llegar a la casa del medico. Dentro con una tirada de Descubrir encontraran el botiquín del doctor, y con una de Leer/Escribir igual hasta identificar el antídoto contra veneno de serpiente. Pero cuando vallan a salir de la casa del doctor...

Precedidos de aullidos y relinchos de caballos, podrán ver como desde las colinas cercanas cargan sobre la ciudad *centenares* de guerreros apaches pertenecientes a todas las tribus. ¡Mientras ellos hacían turismo, los apaches, dirigidos por Cochise, Nené, Chato y Lone Calf han rodeado la ciudad y la atacan simultáneamente desde varios puntos!

Un grupo de 15 guerreros, adelantado del resto, estará a unos doscientos metros de los Pjs cuando salgan a la calle, y si están a plena vista, dispararan sobre sus caballos y después sobre ellos (quieren sus cabelleras).

Hay muchos más guerreros saqueando la ciudad, pero los edificios están vacíos... una tirada de Estrategia podría avisarles que en este momento, escapar a caballo de la ciudad es poco menos que un suicidio, por lo tanto lo mejor que pueden hacer será esconderse en algún edificio defendible... ¿Quizás el sólido establo del viejo Jeremiha?.

Como pollos sin cabeza...
Si los jugadores prefieren jugar al ratón y al gato con los apaches por entre los edificios abandonados, allá ellos, dales acción y que se les atragante, pero no les mates miserablemente. Grupos de unos pocos guerreros a pie o a caballo podrían acosarles y sacarles de sus escondites. Los apaches quemaran los edificios y el fuego se propagara rápidamente entre los cercanos edificios de madera seca... usa todo esto para ir cercándolos hasta el establo de Jeremiha.

El viejo Jeremiha no se pierde una desde su granero, y si ve que los personajes necesitan refugiarse con el, les abrirá el portón. Dentro, se apretan mas de cien cabezas de ganado nerviosas, algunos caballos y un par de sillas de montar.

Si los apaches les ven entrar (algo bastante fácil), habrá un breve intercambio de disparos y flechas (aquí morirá el bueno de Kinstone, merced de una flecha en el cuello), tras el cual optaran por lanzar flechas ardientes y esperar a que se quemen o se ahoguen dentro, esperándoles fuera para acribillarlos a placer.

La solución mas obvia será montar en los caballos (-10% si no usan silla de montar), azuzar a las vacas hacia la salida de la ciudad con Conducir Ganado, y seguir a la estampida entre la polvareda que van a montar (recordar que el establo estaba en la calle principal y que en el Oeste pocas calles están pavimentadas). Si no se les ocurre, el establo arderá, y a las vacas si se les va a terminar por ocurrir...

Con el polvo y la confusión los apaches no les verán huir, creyendo que han muerto en el establo en llamas, y podrán llegar hasta las cercanas colinas, donde se dispersara el ganado. Los Personajes podrán hallar refugio entre una densa concentración de altos matorrales (-1 PV por las espinas que se clavarán por todo el cuerpo). Un grupo de guerreros saldrá poco después a cazar el ganado, para después celebraran su victoria en un enorme campamento comiéndoselo y festejando hasta el amanecer. Nadie buscara a los personajes (aunque eso ellos no lo saben) y podrán volver a Fort Apache desandando el camino sin mayores dificultades, pues pueden reponer fuerzas junto a los saguaros y no se perderán en el desierto pues la suerte les sonreirá.

DE VUELTA EN FORT APACHE

Alcanzaran el fuerte en plena noche. Distinguirán su silueta recortada contra la luna llena, pero no se ve ninguna calase de movimiento o luz dentro... si se acercan comprobaran que las puertas están abiertas, pero aunque hay daños, no son excesivos. Explorando el fuerte serán sorprendidos por una figura solitaria... ¡es Crowe, el sargento de exploradores que desarto liberando a los prisioneros apaches!. Estara solo, y les hablara con voz calmada:

“Bajad las armas, no tenéis nada que temer de mi”

“Evacuaron el fuerte después de que los Chiricaguas lo asaltaran. En el combate a Boscom le abrieron la cabeza de un mazazo y con el murieron casi la mitad de la guarnición... quizás podría haberlo evitado de haber estado aquí, pero no estaba. Cuando me reuní con mi hermanos pedí a Cochise que perdonara a los supervivientes si abandonaban tierra apache y prometían no volver mas...acepto como pago a la deuda que tenia con migo por liberar a sus jefes. Mientras los apaches se reagrupaban para atacar Phoneix y Tucson, se permitió a los supervivientes escapar a Fort Bayard. El General McArthur agonizaba...”

“¡Pero aun podemos parar este entupido derramamiento de sangre y entablar negociaciones, si logramos demostrar la inocencia de los apaches en el ataque del rancho de los Stanton y del secuestro de su hijo!”

“¡Los Stanton no fueron asaltados apaches chiricaguas como creyó el ejercito, sino por Navajos mescaleros venidos de Méjico!, navajos mejicanos que saquearon el rancho y cruzaron de nuevo la frontera, dejando que la responsabilidad de sus crímenes recayese sobre los Chiricaguas de Cochise... yo he seguido su pista y no están lejos de la frontera, en Sonora. ¡Saben bien que el ejercito no puede seguirles hasta allí!”

“Podemos sorprenderles y rescatar a sus prisioneros... ¡Hay que detener esta matanza entre indios y blancos!”

Si los jugadores son tan cobardes que se niegan a ayudarlo, Crowe lo intentara el solo si hace falta, y los jugadores terminaran por tener que refugiarse en *Fuerte Bowie* para salvar las cabelleras (Crowe lo lograra, devolviendo al joven Stanton en Fort Bowie, lo que con un poco de carambola permitirá retomar la campaña y jugar la segunda parte de la misma. Si matan a Crowe, asegúrate de que este se lleve a alguno de ellos por delante... en ese caso el Directos de Juego tendrá que improvisar mas para continuar la campaña, pero no seria imposible que otra alma valerosa devolviese al pequeño Stanton a Fort Bowie y ocupase su lugar en la segunda parte de la campaña).

TRAS LA PISTA DE LOS NAVAJOS

Si no les faltan redaños, Crowe les guiara, junto con las provisiones necesarias y sin encontrar resistencia, a trabes de cortadas, llanuras y vados por territorio apache. Tras cinco días de marcha atravesaran el *Rio Atasco*, cruzando a *Sonora*, *Méjico*.

Por uno de sus afluentes de poca profundidad, Crowe los guiara hasta los restos de un campamento navajo... Con una tirada de Rastrear comprobaran que eran mas cien (hombres, mujeres y niños), otro Rastrear con éxito les indicara que se fueron hace dos días, un Descubrir que alimentaban a sus caballos con avena y un Conocimiento de Plantas les indicara sin lugar a dudas, de que es de una variedad cultivada y como no es época de recolección ha de ser necesariamente de granjeros bancos.

Un día y una noche después, siguiendo la pista de los navajos, merced de la habilidad de Crowe, llegaron a una zona de barrancos y abruptas colinas, cubiertas de bosquecillos de árboles achaparrados y matorral. Una tirada de Escuchar les permitirá escuchar relinchos de caballos tras una colina cercana...

Al amparo de la noche y protegidos por la áspera vegetación, podrán ascenderla y contemplar, en un amplio espacio abierto bajo ella, las tiendas y el fuego del campamento navajo.

NAVAJO BOOGIE

El campamento se encuentra en un pequeño llano rodeado de colinas y quebradas cubiertas de bosque bajo, lo que lo esconde bastante bien, pero también facilitaría a un grupo pequeño de personas deslizarse hasta el sin ser vistas... esta dispuesto por un conjunto de tiendas redondeadas y bajas formadas por palos cubiertos de pieles (mas parecidos a Igloos que a Teepes) las cuales están dispuestas rodeando una gran hoguera central, que en este momento las mujeres están avivando. Los caballos están a las afueras del campamento, formando una manada en un cercado que para tal fin han construido.

Si hacen una tirad de Ver, observaran que tienen perros (que no están ahí para atacar a nadie, ya que los indios no crían a sus perros para ese fin. Los perros son un sistema de alarma, transporte y en caso de necesidad, comida) y que tienen entre ellos a un niño pelirrojo (el pequeño *Stanton*) junto con dos niñas rubias de corta edad (secuestradas de otro rancho)... ninguno de ellos esta atado, encontrándose al cuidado de un grupo de mujeres.

A lo que pueden ver, los navajos están preparando una fiesta junto a la hoguera, y si tienen algo de paciencia pronto empezaran a sonar los tambores, los bailes y las canciones. Correrá el alcohol a raudales mientras los bailarines danzan frenéticamente junto al fuego, jactándose unos y otros de su fuerza y éxito en la reciente incursión contra el ojo blanco... los prisioneros se retiraran al interior de una de las tiendas, mientras las mujeres y los ancianos se sientan fuera a observar los festejos.

Crowe propondrá que alguno de los personajes se deslice al interior del campamento en contra del viento para no alertar a los perros, y con un cuchillo abran un hueco en la tienda, para salir de allí con los cautivos sin que las mujeres navajo se den cuenta, distraídas como están con las celebraciones. Mientras, el y los demás les cubrirán desde la calina.

Si se deciden a hacer esto, tendrán que hacer dos tiradas de Movimiento Silencioso con un +30% por la oscuridad y el griterío de la fiesta. El interior de la tienda esta parcialmente iluminado por la luz de la hoguera que esta fuera, y podrán ver a tres mujeres y una arrugada anciana de espaldas observando los bailes e intercambiando chanzas en su idioma. En el interior, el muchacho pelirrojo y las dos niñas rubias duermen todos juntos bajo una manta... Si fallan su segunda tirada de *Movimiento Silencioso* las mujeres gritaran asustadas y la anciana les increpara en su lengua, disparando sobre ellos en cuanto le den la espalda con una vieja pistola de chispa (daño 2D8+2) en la que tiene un 20% - "*Nadie raja mi tienda y luego me da la espalda*"-, lo que supondrá, pasado un turno de estupor general, tiradas de *Velocidad* enfrentadas con los guerreros navajos (partiendo de distancia Corta) y un tiroteo entre las tiendas.

Si son sigilosos, podrán salir del campamento, pero en ese momento alguien dará la alarma: Unos perros ladran como locos señalando su ubicación, y un bailarín les disparara con su fusil, iniciándose una persecución enfrentado Velocidades (partiendo de distancia Media), pero los personajes tendrán la ventaja si no encienden luces y se mueven por el bosque bajo colina arriba (dales un +20% a las tiradas).

En ese momento, Crowe creara una distracción que asegurara la huida de los personajes: irrumpiendo con su caballo en pleno campamento navajo, hará algunos disparos, saltara la hoguera con el y se alejara en otra dirección, perseguido por los enfurecidos guerreros navajos, perdiéndose en la noche... permitiendo de esta forma a los personajes cruzar la frontera y huir, seguros por el momento, hasta los Estados Unidos.



**CONTINUARA EN TORMENTA EN ARIZONA 2ª PARTE:
“VAILANDO CON EL DIABLO”**

REPARTO, POR ORDEN DE APARICION:

SAM & MATT

FUE 13 DES 14 CON 10

Cabalgar 60%, Conducir Ganado 60%, Domar 30%

- Colt Texas Paterson 40% 1D6+2 15/30/60/200 MD-1 (5 Balas)
- Pelea 40% 2D4 MD 0

Marrulleros, violentos y crueles, estos dos vaqueros del Rancho "Triple As" tienen una merecida mala fama en todos los salones del territorio de Arizona.

CAPITAN J BOSCOM

FUE 12 DES 15 CON 15

Cabalgar 65%, Con.Terreno 35%, Descubrir 40%, Escuchar 45%, Esquivar 40%, Intuición 20%, Mando 50%, Ver 45%, Estrategia 30%, Leer/Escribir 60%

- Colt Peacemaker 70% 2D8 15/30/60/200 MD-1 (6 Balas)
- Carabina Springfield 70% 2D8+2 5/100/250/600 MD-5 (1 Balas)
- Sable de caballería 40% 1D8+2 MD-2

De treinta y tantos años, Moreno, bien afeitado y un cuidado y fino bigote, el Capitán Boscom es un soldado de carrera, autoritario y malhumorado, con tendencias racistas y firme defensor de la teoría del "Destino Manifiesto" por el cual el destino de Estados Unidos es el de llevar la civilización a los territorios salvajes... a costa de quien sea.

SOLDADOS DEL 3º DE CABALLERIA

FUE 10 DES 14 CON 16

Cabalgar 50%, Esquivar 35%, Primeros Auxilios 35%, Ver 30%, Tortura 35%

- Colt Army 50% 2D6 20/40/80/300 MD-2 (6 Balas)
- Carabina Springfield 60% 2D8+2 5/100/250/600 MD-5 (1 Balas)
- Sable de Caballería 30% 1D8+2 MD-2

Esforzados, duros y a veces toscos, los hombres del 3º de caballería de EE.UU son la fuerza que asegura las tierras de Arizona contra bandidos e indios.

SARGENTO DE EXPLORADORES H. CROWE

FUE 13 DES 15 CON 14

Cabargar 70%, Cartografía 40%, Con.Terreno 70%, Descubrir 45%, Rastrear 70%, Escuchar 45%, Esquivar 30%, Apache 80%, Mando 35%, Ver 45%, Esconderse 50%, Aturdir 75%; Leer/Escribir 30%

- Colt Army 45% 2D6 20/40/80/300 MD-2 (6 Balas)
- Carabina Springfield 75% 2D8+2 5/100/250/600 MD-5 (1 Bala)
- Cuchillo 30% 1D6+1D4 MD-1

Parco en palabras, de tez morena, pelo corto castaño y ojos azules ligeramente rasgados, el Crowe es mestizo de madre apache coyotero y padre trampero blanco. Es un hombre acostumbrado al silencio, honorable y fiel a si mismo.

GUERREROS APACHES (Todas las tribus)

FUE 13 DES 12 CON 14

Cabargar 50%, Esconderse 70%, Esquivar 35%, Lanzar 50%, Movimiento Silencioso 60%, Ver 45%, Con. Terreno 40%, Rastrear 45%, Tortura 65%

- Colt Pocket 40% 1D6+1 10/20/40/125 MD 0 (6 Balas)
- Kentucky .36 40% 2D6 75/200/450/1200 MD-6 (1 Bala)
- Arco Corto 55% 1D6 15/60/120/200 MD-2
- Pelea 40% 2D4 MD 0
- Maza 50% 1D6+1+1d4 MD-1
- Lanza 40% 1D10+1+1D4 MD-3
- Cuchillo 50% 1D6+1D4 MD-1

Silenciosos, Honorables, Duros, Vengativos y Cruels, los guerreros apaches visten una mezcla de ropas mejicanas y nativas, con el pelo largo, generalmente sujeto por un pañuelo.



COMANCHEROS MEJICANOS

FUE 12 DES 10 CON 16

Cabargar 60%, Esquivar 40%, Explosivos 35%, Movimiento Silencioso 35%, Tortura 60%, Ver 40%

- Revolver Lefacheux 40% 1D8 10/20/40/125 MD 0 (6 Balas)
- Winchester Carabina 44-40 60% 2D8 50/100/250/600 MD-3 (12 Balas)
- Cuchillo Bowie 55% 1D4+2+1D4 MD-1
- Pelea 50% 2D4 MD 0

Bandidos, violadores, cuatrerros, asesinos todos y cada uno de ellos... la peor escoria de la frontera mejicana comerciando con los apaches.

JEREMIHA KINGSTONE

FUE 11 DES 10 CON 6

Conducir Carro 45%, Conducir Ganado 35%, Cabargar 40%, Orientación 30%, Maña 50%, Ver 35%, Regatear 45%, Crédito 25%

- LC Smith Hamerless 50% 5D6 10/30/45/60 MD-5 (2 Cartuchos)

Anciano testarudo, tiene cuatro pelos rubios sobre su calva mollera, ojos azules, bigote lacio, pantalones sostenidos por tirantes y un par de botas tan viejas como el.

GUERREROS NAVAJOS

Iguales que los Apaches, pero con un -15% a todas las tiradas por la borrachera que llevan.

Los navajos son un pueblo muy parecido al de los apaches, tanto en apariencia como en sus herramientas, adornos y armas. Aunque ahí terminan sus similitudes (tienen otro idioma, religión y costumbres) es difícil distinguirlos de los primeros si no se les ha tratado anteriormente.

