

TORMENTA EN ARIZONA 2ª PARTE: BAILAR CON EL DIABLO

por Adolfo MD

Esta es la segunda parte de la campaña "Tormenta en Arizona", en la que el grupo de personajes se vera envuelto en lo mas crudo del levantamiento del jefe apache Cochise contra el ejercito estadounidense, en la que podrán, si la suerte les sonríe y no terminan bailando con los muertos, decidir sobre el destino de ambas naciones.

Aunque es una campaña diseñada para jugarse por orden (esto es primero la 1ª parte y después la 2ª), si como director de juego prefieres jugar únicamente esta parte, no deberías tener mayores problemas para hacerlo. Simplemente asume que fueron otros los que lograron rescatar de los navajos al hijo de los Stanton, y que el Coronel Bridling de Fort Kitman les encarga el llevar esas noticias al General Crook en Fort Bowie.



PROLOGO

Todo ha estallado en Fort Apache. Cochise, jefe de los apaches chiricaguas se ha levantado en armas contra los blancos que ocupan el territorio de Arizona y Nuevo Méjico, atrayendo a su causa a los apaches mimbrenos de Mangas Coloradas, y a bandas de guerra de otros grupos de apaches por todo el territorio. Oficialmente las hostilidades empezaron cuando un grupo de apaches chiricaguas atacaron el *Rancho Stanton*, secuestrando a el hijo pequeño de estos, obligando al ejercito a intervenir. Sin embargo los personajes, por mediación de un mestizo desertor llamado *Crowe* (anteriormente Sargento de exploradores), descubrieron que en realidad ese asalto lo realizo arteramente una banda de navajos mescaleros que se ocultaban al otro lado de la frontera mejicana. Los personajes fueron tras ellos, recuperaron al muchacho y lograron escapar a territorio estadounidense, separándose de Crowe por el camino.

Los personajes se encuentran ahora descansando a la sombra de unos matorrales, perdidos y medio muertos de sed...

UNA OPORTUNIDAD PARA LA PAZ

Como hemos dicho, los personajes se encuentran de nuevo en Arizona, descansando a la sombra de unos matorrales, desorientados y sedientos. El calor es asfixiante, y la vegetación escasa. Solo polvo rojo, cactus y espinos... una tirada de *Escuchar* les alertara con antelación de lo que después podrán ver a simple vista, pues una patrulla de caballería de *Fort Kitman*, puesto fronterizo junto al *Rio Grande* los encuentra por pura casualidad, y tras pedirles que expliquen su situación, les darán agua y les conducirán al fuerte para que informen al **Coronel Bridling**, que es quien manda allí.

El Coronel, un oficial apuesto y bien arreglado, con una amplia sonrisa, escuchara su historia y se hará cargo de los rehenes de los navajos. Les informara abiertamente que cree inútil el intentar detener el conflicto a estas alturas, pero que en cualquier caso solo lo podría conseguir un hombre: **El General Crook**, que esta en estos momentos preparando la ofensiva estadounidense desde *Fort Bowie*.

“Normalmente seria imposible, dado el estado del territorio, que llegaran hasta Fort Bowie... pero están de suerte, ya que hemos recibido ordenes de escoltar un convoy de municiones de Pecos a For Bowie, y no veo ningún inconveniente en que se unan a el” les explicara Birdling con una sonrisa zorruna.

Si los personajes aceptan, podrán unirse a la escolta, que es dirigida por el **Sargento Matt**, un veterano de anchos hombros y seria expresión; todo barba y ojos azules, que se completara con un explorador apache y treinta soldados de caballería regular.

CARAVANA AL INFIERNO

El viaje hasta Pecos les llevara cuatro días, en los que recorrerán 250 km de polvo bajo un sol de justicia, intercalando dos horas a pie y dos montados sobre sus caballos, para no agotar a los animales en el caso de que encuentren resistencia apache por el camino. Esto debería darles tiempo para conocer mejor a sus compañeros de viaje. El **Sargento Matt** parece un hombre de fiar, algo tosco en sus modales, pero que sabe como meter en cintura a sus soldados. Salvo por los galones de Sargento, viste igual que sus soldados. Si le dan conversación descubrirán que es un veterano de la guerra civil, y que recibió una medalla al merito por el bando Unionista.

El explorador apache que les sirve de guía, se llama **Un Ojo** y como ya dice su nombre, es tuerto. Es un hombre de magnifica constitución, fuerte y delgado, que viste con una guerrera del ejercito, camisa marrón, taparrabos y botas altas de piel de antílope. Lleva el pelo sujeto con un pañuelo rojo, una carabina del ejército y una maza de bronce al cinto. Aunque le den conversación, les costara

horrores sacarle algo al explorador, pues apenas habla nunca con nadie si no es con el Sargento para explicar algún rastro que encuentre o comentar alguna indicación sobre el viaje.

Los soldados, por su parte se dedicaran a contar anécdotas de cuando están de permiso, hablaran sobre sus familias o novias a las que hace mucho que no ven, bromearan entre ellos y sobre todo se quejaron todo el tiempo del calor, el polvo y las moscas...

Al atardecer del cuarto día de viaje llegara a las afueras de Pecos, una pequeña ciudad compuesta por un puñado de casas de adobe pintadas de blanco al estilo mejicano, con su iglesia católica, su parada de postas y sus tierras de labor. Allí les espera la caravana que tienen que proteger hasta el fuerte. Son cuatro carretas tiradas por mulos, al mando del *Teniente O'Relli*, un alegre irlandés de pelo rubio muy rizado, ojos negros y un saludable color en la nariz y las mejillas que delata su amor por el whiskey.

O'Relli saludara a las tropas y a los personajes, y como el toma el mando de la expedición desde este punto, ordenara hacer noche allí mismo (a las afueras de Pecos), organizando las guardias. Si los personajes se interesan en hablar amistosamente con el, O'Relli dejara a un lado rápidamente el protocolo militar y les invitara a un trago de su excelente (y copiosa) reserva personal de Whiskey irlandés, pudiendo beber todos hasta emborracharse (en cualquier caso el si lo hará, como casi todas las noches).

Hagan lo que hagan, esa misma noche sucederá algo extraño. Por la mañana aparecerá un guardia muerto, con la garganta seccionada. Se dará rápidamente la alarma, y se buscara en el campamento, pero no hay huellas del agresor. Si se mira en las carretas, se podrá comprobar que una de ellas ha sido registrada, pero no parece que falte nada en ella o en las demás... Si son los personajes los que verifican las carretas, verán que las cajas que lleva no solo contienen municiones, sino que llevan además modernas carabinas Winchester de repetición.

Ante este suceso el O'Relli se reunirá con el Sargento Matt y con Un Ojo, invitando a los personajes si estos pueden aportar algo. Existen dos rutas a Fort Bowie; **la programada que va paralela al Rio Gila, o la vieja ruta del Norte que atraviesa las montañas**. Si escogen la vieja ruta del Norte, Un Ojo protestara, afirmando que "... *el camino de la montaña es malo para los carros. Muy difícil*". Si sacan una tirada de Conocimiento del Terreno con -20% sabrán que efectivamente será muy complicado, aunque no imposible, pasar con los carros por ese camino.

Si finalmente optan por el camino establecido junto al Rio Gila, continuaran viaje sin ningún problema, hasta llegar a una explanada con unos altos riscos a la derecha y con el ancho y profundo río a la izquierda... entonces caerán sobre

ellos cien guerreros apaches dirigidos por el jefe *Satanta*. Efectivamente habrán sido traicionados por Un Ojo, que en realidad se llama *Diablo*, un vengativo jefe apache. El DJ deberá resolver la batalla según las reglas de combates de masas expuestas en el Far West, encontrando las estadísticas de ambas fuerzas al final de la aventura.

El nombre del Diablo

Aunque ha estado haciéndose pasar por explorador del ejército, “Un Ojo” se llama en realidad *Eshkenla*, aunque es más conocido por el nombre que le pusieron los mejicanos: *Diablo*. Es un jefe apache Cibecue, que ha jurado vengarse de los ojos blancos (los norteamericanos) por la muerte de su mujer e hijos.

Hace años, cuando era más joven, el ejército se presentó ante su pueblo, indicándoles que les protegería contra los mejicanos, su enemigo más encarnizado, si accedían a trasladar su campamento a las cercanías del fuerte. Así lo hicieron, pero también otras tribus de apaches, enemigas de la suya, por lo que corrían gran peligro... se lo hicieron saber al jefe de los soldados azules, pero este no les hizo el menor caso.

Una noche sus enemigos les atacaron, matando a su familia. Eshkenla fue a la montaña y ayunó hasta que tuvo una visión. En ella se le apareció *El Niño del Agua*, un poderoso espíritu, que le ofreció su ayuda para vengarse de todos los que le hacían sufrir a su gente. Para ello le entregó una poderosa medicina que le protegería contra las armas del ojo blanco. Después dirigió un alzamiento contra el fuerte de los ojos blancos, matando a muchos, y persiguió durante meses a sus enemigos apaches, matando a su líder, del cual tomó su maza de bronce como premio... pero no quedó satisfecho con esto. Vio que los soldados azules no solo no se marcharon, sino que siguieron acosando a su pueblo. Se fue con su banda a Méjico, y continuó la lucha cruzando la frontera en rápidas incursiones, pero cuando escuchó del levantamiento de Cochise volvió a Arizona para combatir a sus viejos enemigos.

Mediante tortura descubrió que los soldados azules preparaban un importante cargamento de modernos fusiles de repetición, y planeó cuidadosamente emboscar el convoy, haciéndose pasar por un leal explorador. Esos fusiles serían una poderosa ventaja en manos apaches, y debe apoderarse de ellos para completar su venganza.

Si a pesar de las protestas de “Un Ojo”, se arriesgan por la ruta del Norte, deberán vadear el Río Gila merced de una tirada de *Conocimiento del Terreno* (evidentemente Un Ojo no va a decirles por donde pasar si ellos no lo descubren primero, pero habrá como que busca activamente un paso para

mantener su mascarada), o correrán el riesgo de perder un carro si fallan sus tiradas de *Conducir Carro* (los conductores tienen un 50%). Tras cruzar el río, la ruta ira haciéndose cada vez más complicada con forme se vayan internando en la montaña, se romperán ruedas y tendrán que repararlas (*Maña*), tendrán que empujar a los carros entre varios para sacarlos de socavones (FUE x3), evitar que las mulas y los caballos se espanten con algún desprendimiento ocasional (*Montar, Domar o Conducir Carros*), etc... y así durante tres días de marcha, en cuyas noches Diablo intentara dejar pistas de su dirección al grupo de apaches, los cuales al ver que ha fallado su emboscada, irán en su busca.

Jugando al póquer con el Diablo

Como hemos dicho, cada noche Diablo se las apañara para dejar una pista del paradero de la caravana, si alguna de ellas tiene éxito los apaches los habrán descubierto y los atacaran en el *Lecho del Caballo Ahorcado*, un sitio ideal para emboscarlos:

- **Primera Noche:** Desaparece un jamón del carro de los víveres, que Diablo ha dejado a cierta distancia, junto con unas piedras que marcan la dirección que esta tomando la caravana. Si salen a explorar, podrán ver a los buitres marcando el lugar, con una tirada de *Ver*.
- **Segunda Noche:** Desaparecen algunas municiones de uno de los carros. Si salen a explorar, con una tirada de *Intuición y otra de Descubrir* las encontraran no muy lejos, dispuestas de tal forma que el calor del mediodía las haga explotar en traca.
- **Tercer Día:** Mientras hacéis una parada para descansar, Un Ojo solicitara a O'Relli adelantarse al grupo para explorar el camino pues dice sospechar de una posible emboscada. Insistirá en ir solo "*Soldados azules hacer mucho ruido*", y si se le permite ira a un enorme árbol seco, y lo quemara, delatando la posición del convoy.

Si impiden todas sus tentativas, en algún momento del cuarto día Diablo desaparecerá sin dejar rastro, adelantándose para realizar un último intento de evitar que el convoy llegue a *Fort Bowie* (ver más adelante). Si por el contrario lo logra, cuando lleguen al *Lecho del Caballo Ahorcado* desaparecerá para unirse a sus compañeros apaches y asaltar el convoy.

EL VADO DEL CABALLO AHORCADO

Este paso es en realidad un lecho arenoso sobre el que discurre un arrollo de poco más de dos palmos de profundidad, que serpentea entre una foz de piedra viva. Hombres y animales pasaran sobre el sin problemas, pero las carretas, cargadas como están, terminaran por atascarse en el lecho del riachuelo, y costara un buen rato sacarlas de allí. Es en ese preciso momento es cuando se

escuchara un aullido y verán a un Un Ojo dando la orden de atacar a los guerreros apaches, desencadenando un combate de masas cuyas características tienes al final de la aventura. Cabe destacar, que una tirada de *Estrategia*, o la alegre imaginación de los personajes debería ser suficiente para que se percaten que aunque las carretas estén atascadas, es posible ascender a pie la foz, tomando una soberbia posición defensiva contra los apaches a caballo, lo cual puede salvarles el pellejo.

En cualquier caso, los personajes supervivientes logran salir del vado, posiblemente con algunos carros, y dirigirse a Fort Bowie. **Es importante recordarle al DJ que Diablo puede ser herido, pero ha de lograr escapar con vida del combate. Su hora aun no ha llegado.**

Para llegar al fuerte, primero han de atravesar un amplio llano de yerbas altas y secas, dejando el empinado cauce de un río a su derecha, el cual esta seco en esta calurosa estación. Llegaran a este lugar hacia el anochecer, y soplara un fuerte viento barriendo el llano. Desde allí podrán distinguir contra la luz del crepúsculo la reconocible silueta de Fort Bowie. Es de prever que a estas alturas ya se habrán cruzado en el camino de Diablo lo bastante como para que este les tenga un cariño especial, convirtiéndose en su Némesis. Por esto, haya pasado lo que halla pasado en el *Vado del Caballo Ahorcado*, este les seguirá en la distancia, e intentara acabar con ellos de un solo golpe.

Escondiéndose en la creciente oscuridad del anochecer, y utilizando las hierbas altas como parapeto, encenderá una antorcha y extenderá el fuego de esta a lo largo de la pradera, de tal forma que el fuerte viento y la vegetación seca forme una abrasadora columna que avanzara rápidamente contra el convoy.

La situación será entonces muy peligrosa, porque o bien corren al galope tendido hacia el fuerte, arriesgándose a que el fuego les alcance, o bien saltan al vado seco del río, dejando los carros para que sean pasto del fuego, pues estos no pueden salvar el fuerte desnivel del lecho seco. Si se arriesgan con el fuego tendrán que superar una tirada de *Velocidad* de sus monturas y otra por las mulas de los carros. El que falle una tirada sufrirá 1D4 de daño por respirar el humo, y si falla una segunda se quemara, perdiendo 1D8 PV por asalto que permanezca expuesto a las llamas.



WELLCOME TO FORT BOWIE

En el fuerte les abrirán inmediatamente las puertas, pues hace días que les esperaban, y estaban ya bastante preocupados por su destino. El fuerte es el más grande que los personajes hayan visitado hasta ahora, con fuertes muros y bien pertrechado de cañones de campaña para afrontar cualquier asalto. Sin embargo hay chavolas y tiendas de campaña bastante más allá de los muros, y podéis comprobar que mucha gente ha decidido mudarse apresuradamente al fuerte, por temor a los apaches. Así veis gentes de todo tipo yendo de aquí para allá, que os dedican miradas severas mientras penetráis en el fuerte... Efectivamente el lugar esta superpoblado.

A los personajes no les costara mucho el poder hablar con el *General Crook*. Este les atenderá en su oficina, un cuarto grande en el que también trabajan febrilmente otros oficiales. Crook es un hombre que roza ya la cincuentena pero que aun conserva una fuerte constitución de soldado profesional. Sus ojos son claros, su expresión seria, y lleva el pelo muy corto su pelo gris, en claro contraste con una barba cortada a dos aguas que le da un aspecto fiero y algo anacrónico, justificando el apodo que le han puesto los apaches: *Nantan Lupan* "Jefe Lobo Gris".

El General les felicitara sinceramente por haber llegado tan lejos, les ofrecerá un café y escuchara pacientemente el relato de sus aventuras.

Aunque de mala gana, se dejara convencer de dar una oportunidad a la paz. El esta organizando una fuerza de ataque con la que contraatacar a los apaches que están aterrorizando Arizona y Nuevo Méjico, pues sus exploradores han localizado el campamento de Cochise, pero esto aun le va a costar diez días. Estará dispuesto a mandar a un jinete a la estación del telégrafo para pedir instrucciones a Washington.

Mientras terminan su café una tirada de *Escuchar* les permitirá oír un golpe fuera del despacho, y si salen verán a un soldado inconsciente en el suelo, con un feo golpe en la nuca. Una tirada de *Primeros Auxilios* o 1D10 minutos le permitirán reanimarse, y contara que vio a un explorador cerca del despacho, le pregunto que estaba haciendo allí parado y este le golpeo en un descuido. Recuerda que era tuerto. Efectivamente Diablo ha vuelto a hacer honor a su nombre y se ha colado en el fuerte, escuchando la conversación del General con los personajes. Para cuando quieran cerrar el fuerte, este habrá desaparecido...

HERALDO DE INFORTUNIOS

Tras este incidente los personajes podrán disfrutar de un merecido descanso en el fuerte, sus heridas serán curadas por el medico militar, y podrán relajarse en la cantina y engordar a cuenta de la intendencia del fuerte...

Este será pues un buen momento para que los personajes hagan las comprobaciones de experiencia por sus habilidades y para que gasten algo de experiencia en mejorar sus fichas. Lo necesitaran antes de lo que creen.

A los diez días, pocas horas antes del amanecer, un caballo solitario regresa al fuerte. Es un caballo del ejercito llamado "Heraldo", y es el que montaba el jinete que mando el General Crook pidiendo instrucciones a Washington. Lleva una flecha clavada en los cuartos traseros... una flecha apache, y es una herida reciente.

Malhumorado, Crook indica que al amanecer marchara contra los apaches, pero aceptara voluntarios para ir en busca del jinete que ha desaparecido, con tal de que estén de regreso al amanecer.

Si los personajes tienen redaños suficientes, partirán por la noche siguiendo el rastro del animal. Si superan una tirada de *Rastrear* lo seguirán varios kilómetros hasta descubrir el brillo de una hoguera en la noche. Si se acercan distinguirán en la distancia a un grupo de apaches junto a la hoguera (cuatro apaches por cada personaje), y con un *Escuchar* podrán distinguir los gemidos agónicos de un hombre. Para acercarse mas tendrán que superar tiradas de *Movimiento Silencioso*, y verán con mayor claridad la escena: Los apaches están sentados en círculo, rodeando la cabeza de un blanco que se encuentra enterrado hasta el cuello. Frente a el uno de los guerreros sostiene una carta y le habla en ingles. Si sacan una tirada de *Ver* comprobaran que es Diablo.

Diablo – *"Dime que pone en esta carta y no sufrirás mas, soldado"*

Soldado – *"¡Ya te lo he dicho! La carta esta codificada! ¿No se que es lo que pone!"*

Diablo – *"Tu lengua es falsa como la del coyote, pero no puedes engañarme. Dímelo o sufrirás mucho"*

Soldado – *"¡Te lo juro, no tengo idea de que es lo que pone en esa carta!"*

Diablo – *"Las hormigas soltaran tu lengua, estúpido soldado azul"*

Soldado – *"¡Dios me ampare! ¡Lo juro por dios! ¡Solo se que es una carta de Washigton y que habla de una oferta de paz con vosotros! ¡Si me matáis estaréis condenándoos a vosotros mismos!"*

Diablo - *"¡Ja,ja,ja! Ahora hablas con sentido, pequeño soldado azul. ¡Pero has de saber que Diablo no quiere la paz con el ojo blanco! ¡Habrá guerra!"*

Si los personajes esperan su oportunidad, de pronto los caballos de los de los apaches relinchara aterrados, y los guerreros saldrán para allá a toda velocidad con las armas listas. Un puma ha matado a uno de los caballos, que se encentrabán atados cerca, y los guerreros le darán caza. Esa será su oportunidad para rescatar al soldado, pues ha quedado bajo la vigilancia de un único guerrero.

Si se dan prisa en hacerlo, y lo eliminan sin disparar armas de fuego, podrán lograr escapar ilesos. Si no es así los apaches los perseguirán, iniciando una

persecución al galope tendido desde *distancia Media o Larga*, según hayan salido las cosas (a discreción del Dj).

LA DESAPARICION DE COCHISE

Los personajes llegaron al fuerte con el mensaje de Washigton, que efectivamente esta codificado, y este será leído por el General Crook, el cual les comunicara pensativo, que a la luz de las evidencias presentadas Wahigton preferiría una salida negociada al conflicto con los apaches, y que le ordenan hacer llegar una oferta de paz del Jefe Cochise... sin embargo acaban de informarle de que el campamento chiricagua ha desaparecido y los apaches se han esfumado entre las montañas...

“Estando así las cosas, resulta imperativo localizar a Cochise... pero sinceramente, no se como hacerlo. Únicamente tenemos localizado el paradero aproximado de una banda de apaches mandada por un tal Chariva... es una apuesta arriesgada, pero es la única que tenemos a mano. ¿Estarían dispuestos a entregarle a el la oferta de paz? Por supuesto serian recompensados por ello...”

Si los personajes se niegan a ello, Crook no se lo tendrá en cuenta, y les indicara que en ese caso ha de encontrar una solución para este entuerto, y tiene mucho trabajo por delante... Los despedirá y tendrán que dejar el fuerte, pues no hay sitio en el más que para los soldados y sus familias. Tarde o temprano tendrán que abandonar la zona, y se las arreglaran para caer en manos de los guerreros de Chariva, con lo que podrán continuar la aventura. Si aceptan la oferta del General, este les indicara la dirección del campamento apache y se dirigirán hacia allí.

El campamento de Chariva se encuentra en una apartada sierra, todo matorral y piedra rojiza. El sol cae de plano sobre todo lo que anda o se arrastra sobre la ardiente piedra. Conforme avanzan por ella, una tirada de *Intuición* les avisara de que algo les observa, y otra de *Descubrir* les confirmara que son un grupo de apaches. Si hacen ver que los han visto y que quieren hablar con ellos, un grupo de jóvenes guerreros (tantos como los personajes mas dos) les rodeara y su cabecilla, un tal *“Pequeña Nube”* les escuchara, desarmara y guiara hasta Chariva. De cualquier otra forma, les atacaran.

El campamento apache esta en lo alto de una colina. Esta formado por un par de docenas de tiendas circulares apaches, formadas por ramas cubiertas de pieles o esteras, de forma semiesférica (más parecidas a Igloos que a Teepes). Guerreros, niños, mujeres y ancianos saldrán a observarlos, mientras dan grandes chillos y les roban cualquier objeto que llame la atención de las alforjas. Entonces aparecerá Chariva.

Chariva es un hombre no demasiado alto, pero de anchos hombros y recia constitución. Lleva su pelo negro ceñido con un pañuelo azul a la frente, y su cara esta cruzada por una línea de pintura amarilla de oreja a oreja bajo los ojos. Lleva un revolver y un cuchillo y parece un hombre duro.

Le digan lo que le digan, no les creará “... el ojo blanco ya me ha mentido antes. Su lengua no conoce el camino recto, y ya fuimos avisados de vuestras torcidas bocas” ¡mostrando a Diablo, que aparece ante ellos con una torva sonrisa en la cara!.

Acto seguido los guerreros los inmovilizaran y los ataran cabeza abajo en sendos postes para torturarlos hasta la muerte... ¡que es lo que sucedería si no irrumpiese al galope un jinete, desmontando ante ellos y deteniendo a los guerreros!. **¡Se trata de Crowe, el desertor y antiguo sargento de exploradores del ejército que desapareció tras ayudarles a liberar al pequeño Stanton de los navajos mejicanos!!**

Chariva – “¿Que le sucede a mi hermano, Jinete Azul? ¿Por qué detiene el castigo de estos ojos blancos?

Crowe- “¡Estos hombres son amigos míos, Chariva!, su lengua es recta, puedes fiarte de ello, ¿Qué justicia habría en matarlos por traerte un mensaje de Nantan Lupan?

Diablo- “¡No le escuches, Chariva! ¡Jinete Azul no es de los nuestros! Su sangre esta mezclada y no distingue el bien del mal”

Crowe - ¡Eres tu e que no distingue tales cosas Eshkenla! Tu boca esta torcida y tu corazón es un montón de mierda!

Diablo hace ademán de atacar a Crowe, pero ambos son detenidos por los guerreros de Chariva.

“¡Vasta ya de acusaciones! Jinete Azul es mi hermano. El me libero cuando fui capturado en la fortaleza de Serpiente Azul y arriesgo su vida por nosotros. Le creeré a el.”

Diablo se largara con la mirada inyectada en sangre, jurándole odio eterno a Crowe, y desaparecer al galope del campamento. No sin antes hacer su advertencia:

“Chariva, eres un tonto. Diablo impedirá que los ojos blancos lleguen hasta Cochise. ¡Nuestros caminos volverán a cruzarse! (mirando a Crowe y al grupo de personajes)

Luego los personajes serán liberados y les devolverán sus armas y equipo. Crowe les explicara que Cochise se ha trasladado a *Sierra Madre*, en Mejico, donde esta reagrupando sus fuerzas para enfrentarse al General Crook. Si realmente quieren conseguir una paz duradera, han de hablar con el. El se ofrece a guiarles hasta allí, pues Cochise es su hermano y confía en el. Crowe se negara a llevar la oferta el solo pues podría ser interceptado por Diablo, razonando que un grupo bien armado será mucho mas fácil de defender.

Además, el no es quien para hablar por el ejercito norteamericano, ya que es un desertor.

MEJICO LINDO Y QUERIDO, SI MUERO LEJOS DE TI...

Siguiendo las indicaciones de Crowe, cruzaran la frontera y llegaran al Pueblo de *Santa Maria del Mexcal*, el típico pueblecito de agricultores mejicano: Casas cuadradas de adobe pintadas de blanco, techos planos que se usan como balcón para secar el grano, Ayuntamiento y una bonita Iglesia católica como edificio mas alto. Las calles llevan a una pequeña placita empedrada cuyo centro es una fuente donde las guapas mujeres mejicanas recogen el agua en grandes jarrones de arcilla. Junto a tan alegre escena se encuentra *la Pulquería* del pueblo, y inevitablemente acudirán allí para descansar del sol y quitarse el polvo del gaznate con unos vasos de rico mezcal.

El local es fresco, pero no esta muy bien iluminado. Hay una barra en la que les atenderán en perfecto español, y algunos aldeanos con sus ropas de lino blanco y sombreros de paja... lo que hace destacar mas, si cabe el uniforme gris confederado de un caballero que esta echando un solitario en una de las mesas. Claramente un gringo, es un hombre delgado y alto, con un cuidado bigote rubio a juego con una fina perilla. Va armado con un revolver y en el respaldo de su silla cuelga un sable de la caballería confederado. Cuando le estáis observando os mira con unos ojos muy azules, y mostrando una amplia sonrisa zorruna os dice "*Que hay amigos... ¿Les apetece echar unas manos al poker?*"

Ases en la manga...

El caballero confederado que se acaban de encontrar se llama *Finlay*, y en realidad es el jefe de una banda de renegados sureños venidos a menos, conocidos como "los casacas pardas", que se dedica al bandidaje por la frontera mejicana. En la guerra llego a Capitán, pero nunca fue trigo limpio, cebándose con los civiles que la guerra puso en su camino.

Violación, Robo, Sacrilegio, Incendio y Bandidaje son solo una parte de su dilatado currículo, y sus hombres no son mejores que el... sin embargo cultiva una imagen de "Fino caballero del Sur" que mantiene a sus hombres en su lugar y le sirve para levantarse alguna señorita de vez en cuando.

A todo esto Finlay es un tramposo, tanto en el póquer como fuera de la mesa, y siempre intenta jugar con ventaja. Aunque no es mal jugador, hará trampas si ve que la partida se le va de las manos, y si los personajes descubren su juego levantara las manos... sabe que el resto de su banda no tardara mucho en aparecer en la pulquería, pues allí les estaba esperando. Gane o pierda al póquer, el saldrá ganando...

La partida se podrá animar poco o mucho, pero en un momento dado se escucha el ruido de varios caballos, y entraran por la puerta un nutrido grupo de individuos con malas pintas. Bien armados, algunos de ellos llevaran un “*quepis*” confederado (una gorrita con visera, típica del bando confederado).

Llenaran el local (son el doble que los personajes) y tras pedir unas botellas se dispondrán rodeando “como quien no va la cosa” a los personajes...

Llegados a este punto Finlay les obligara a jugarse su dinero, armas y monturas... trampeando ya sin ningún disimulo... la cosa quedara así si nadie hace una tontería, en cuyo caso los aturdirán de un golpe en la nuca. La cosa no ira a más pues un chavalin del pueblo entrara corriendo en el local y les dará el chivatazo:

“¡Hombres del Gobernador vienen!”

Los casacas pardas se largaran del pueblo con todo el equipo y las monturas de los personajes, para dar entrada acto seguido a un numeroso grupo de lanceros mejicanos, los cuales en vez de salir en persecución de los bandidos... **¡detienen a los personajes!**

Indignados, es previsible que los personajes protesten enérgicamente, pero se quedaran mudos al ver que entre los soldados esta *el Gobernador* de la zona, (un hombre grueso ricamente vestido como un terrateniente mejicano, ojillos negros y un fino y aceitado bigote), ¡acompañado por Diablo! El cual, sonriéndoles como un lobo y señalándoles afirmara: “*Esos son los ojos blancos...*”

El Gobernador, montado en un soberbio purasangre negro, se dirigirá a ellos en un despectivo ingles:

Gobernador Armendáriz – “*¿Así que estos son los espías gringos que venían a estorbarme mis negocios... creo que tendremos que colgar algunas piñatas a las afueras del pueblo, ¿no les parece chamacos?*”

Personajes – *Quejas, suplicas, insultos y amenazas varias...*

Gobernador Armendáriz – “*¡Ja, ja, ja!, ¿Qué que derecho tengo para colgarles?, que inocentes sois americanos...¡yo soy el derecho aquí!, ¡tengo todos los derechos!, incluido el de entregar toneladas de armas y explosivos a los indios en las minas de Don Pedro... ¡serán mi llave a la presidencia!*”

Los delirios de Armendáriz serán tan chocantes que distraerán a los lanceros unos segundos. Segundos que aprovechara Crowe para derribar de su montura a Diablo, para acto seguido salir al galope tendido en su caballo. Los personajes también podrán intentarlo superando una tirada enfrentada entre su *Pelea* y el *Cabalgar* de los lanceros (para ver si los descabalgan), posiblemente un *Esquivar* si estos les aciertan con sus armas, y un *Montar* para salir al galope tendido. Es

previsible que no todos los personajes lo consigan, y si es así no les perseguirán, sino que se quedaran con los pobres infortunados, para colgarlos tras juicio sumarísimo a las afueras del pueblo.

Pero... ¿donde esta Crowe?

Crowe, (y los personajes que puedan escapar) saldrán al galope del pueblo, hasta unas colinas cercanas, donde volverán a vérselas con los hombres de Finlay, los cuales no han perdido detalle de lo ocurrido gracias a un par de prismáticos.

“¿Otra vez vosotros...?, veo que nos traéis unos caballos del Gobernador, ¡Que amables!, ¿verdad chicos?”

Si a los personajes no se les ocurre nada inteligente que decir, a Crowe si se le ocurrirá:

“¿Cómo es posible que os quedéis tan tranquilos?, ¿a caso no sabéis que el Gobernador va a armar hasta los dientes a los apaches, los cuales planean arrasrar Texas con ellas? ¿¿Dejareis que vuestra patria arda sin hacer nada??”

Este argumento “tocara la fibra patriótica” a los hombres de Finlay, lo cual obligara a este a ceder algo al respecto, y aceptara rescatar a los personajes capturados

“...al fin y al cabo, seguimos siendo hombres de Dixie”

Tanto si algún personaje logra escapar, como si no, la ejecución será interrumpida por la carga de los Chaquetas Pardas que mataran a algunos soldados, escapando con los personajes apresados, y perseguidos por los soldados mejicanos. Cuando lleguen a un terreno boscoso, les devolverán sus armas y monturas (que no su dinero), y se despedirán de ellos atrayendo a los soldados sobre si mismos *“...Suerte amigos, ¡la vais a necesitar!”*

Y así, libres de perseguidores, podrán encaminarse tranquilamente hacia las montañas de *Sierra Madre*... tiempo que los personajes podrán aprovechar para recuperarse de sus heridas (hay acogedores pueblecitos de camino).

Este seria un buen momento para que los personajes gasten experiencia, pues nos acercamos a la traca final de la campaña, y toda ayuda será poca.

ENCRUCIJADA EN SIERRA MADRE

Tras unos días de viaje sin incidentes, los personajes llegaron a las cercanías de la árida Sierra Madre, donde Crowe piensa que está el campamento de Cochise. Llegado a este punto, propondrá adelantarse en solitario al campamento para arreglar un encuentro entre el jefe Chiricagua y los personajes. Cree que esta será la mejor forma de actuar, ya que le resultará más fácil sortear cualquier patrulla que Armendáriz pueda haber montado, y él no tiene nada que temer de los apaches (al contrario que los personajes, que estuvieron a punto de ser torturados hasta la muerte en su último encuentro...). Entre tanto estos encontraran refugio en unas cuevas cercanas.

“... si todo va bien os haré una señal para que os reunáis con migo al pie de esa sierra” y saldrá al galope, perdiéndose entre las montañas...

Hacia el atardecer verán que alguien les hace señas con los destellos de un espejo desde la sierra. Los personajes partirán hacia el lugar convenido para reunirse con él, **¡pero de camino se cruzarán con el caballo de Crowe, que corre desbocado y sin jinete!**. Con una tirada de *Cabargar* le darán alcance y verán que en la silla de montar lleva atado una especie de cinto de cuentas de vivos colores y diseños geométricos. Si alguno de los personajes conoce la cultura apache, o saca una tirada de *Intuición*, sabrán que este es una señal de salvoconducto, que antiguamente utilizaban los apaches para señalar que querían parlamentar y no guerrear. Un salvoconducto que debería darles paso franco hasta Cochise. Seguir las huellas del caballo será muy fácil (*Rastrear* con +20%) y este les llevara hasta un barranco, donde con una tirada de *Descubrir* encontraran el cuerpo sin vida de Crowe, tirado entre unas zarzas... tiene varias heridas de bala, y su cabellera ha sido salvajemente arrancada de su cabeza. En una de sus manos verán un papel arrugado, que con una tirada de *Leer/Escribir* podrán distinguir este mensaje rápidamente garabateado con su propia sangre:

Cochise os recibirá... Usar el cinto... Todo perdido si recibe las armas... Díabolo ya llega...

La última cabalgada del Jinete Azul

Efectivamente Crowe ha muerto bajo la mano de Diablo, que le ha arrancado la cabellera para que viaje desfigurado al otro mundo. Pero antes de eso, el pobre Crowe llegó a hablar con Cochise y lo convenció de que hablase con los emisarios de *Nantan Lupan*, para lo cual este le entregó un cinto de salvoconducto, que cualquier apache reconocerá.

El problema es que Diablo también estaba allí.

Cochise solo quiere pactar la paz con Washigton en las mejores condiciones, y por eso rechazara llegar a ningún acuerdo si Armendáriz llega a entregarle las

armas y explosivos que le ha prometido, pues sabe bien que con ellas podría doblegar a los soldados azules y forzarlos a llegar a un acuerdo mucho mejor... sin embargo tiene en contra el tiempo, ya que la árida Sierra Madre no ofrece suficiente sustento para sus guerreros, que adelgazan día tras día mientras las armas mejicanas no terminan de llegar, lo que ha creado descontentos, poniendo en peligro la alianza de tribus que ha reunido bajo su mando.

Así las cosas los PJs tendrán que decidir si intentar impedir que el Gobernador Armendáriz entregue las armas a Cochise, o si acudir directamente ante el jefe indio y hacerle el ofrecimiento de paz del General Crook.

Si se inclinan por la segunda opción, *mala idea*. Mostrando el cinto de parlamento podrán reunirse con Cochise y sus jefes (Diablo entre ellos), pero pronto quedara claro que el jefe Chiricagua no va a aceptar ninguna negociación pues va a recibir el arsenal de los mejicanos. Si delante de los jefes se acusa a Diablo de asesinar a Crowe, será severamente amonestado por Cochise, pero Diablo se revolverá acusando a su vez al viejo jefe de ser ya demasiado anciano para liderar en tiempos de guerra. Cochise se vera entonces obligado a retar a combate personal a Diablo, y si los personajes no toman su lugar, le vencerá, ganando mucho prestigio que usara para expulsarlos del campamento y darles caza. Habrán fracasado estrepitosamente y tendrán un poderoso enemigo que nunca olvida.

Fracaso total... ¿y ahora Qué?

En cuanto al levantamiento apache, pues recibirán las armas de Armendáriz, y las usaran muy bien, sembrando el terror en Arizona y Nuevo Méjico durante meses. Será una guerra de desgaste que causara muchas bajas en ambos bandos, momento que aprovechara el Gobernador Armendáriz para atacar con sus tropas la frontera, arrancando de las manos norteamericanas una buena parte del estado de Nuevo Méjico... esto es visto como una agresión por Estados Unidos y **estallara la "Segunda Guerra Mejicano - Americana"**, apartándonos de la historia real, pero resultando una situación muy interesante para la ambientación del juego...

Suerte Directores de Juego.



LAS MINAS DE PEDRO BOTERO

La otra solución, será pues destruir las armas que el Gobernador Armendáriz esta almacenando en las Minas de Don Pedro, que están a un día a caballo.

Explorando la zona verán que la mina hace mucho que fue abandonada. Se encuentra a los pies de una alta peña pelada. A sus pies hay un campamento fuertemente armado de mejicanos, y no muy lejos de este se encuentra un pueblo minero fantasma. Si se dedican a otear la zona con unos prismáticos o catalejos y sacan una tirada de *Descubrir*, podrán ver a su grupo preferido de *Casacas Pardas* acechando en la distancia...

De esta forma tenemos:

- A) **Los Chaquetas Pardas de Finlay:** Ya los conocen. Finlay esta esperando la oportunidad de hacerse con uno o dos carros de la retaguardia mejicana, cuando los hombres de Armendariz trasladen las armas hasta el campamento apache. Tendrán que ser muy pero que muy convincentes para que les preste su aluda (*¿quizás prometiéndole una amnistía gubernamental, merced de sus contactos con el Generl Crook?*), en cuyo caso solo se comprometerá a crear una distracción.
- B) **El Pueblo Fantasma:** No lo esta del todo. Si se adentran en el tendrán que esquivar a una patrulla mejicana. Su único residente se llama *Pinto* y es un anciano minero mejicano que vive allí junto con su mujer india (de los indios Papagos). "... *¿Quieren entrar en la Mina de Pedro Botero?, Haaa, pues puedo ayudarles, pero mejor vallan rezando sus oraciones, esa mina esta mas podrida que mis huesos. Por eso la decimos de Pedro Botero, que por acá es el Demonio*". Por un buen dinero les indicara que hay un sendero que lleva a la cima de la peña sobre la mina, y que desde allí se puede acceder a esta mediante un pozo de ventilación. Puede ofrecerles cuerdas y dinamita.
- C) **Explorar la peña sobre la mina:** Con la ayuda de Pinto (B), o sacando una tirada de *Descubrir*, encontraran el sendero que asciende la peña, pero harán falta tiradas de *Escondarse y Sigilo* para esquivar las patrullas mejicanas que recorren la zona si se quiere llegas hasta el.

Empieza a anochecer cuando intenten atacar el sendero que asciende la peña, comprobaran que es imposible ascender con los caballos y tendrán que descabalar. Es un sendero sinuoso e inseguro, y pronto empezaran a entender el apodo que le pusieron los mineros, pues esta compuesta principalmente de arenisca, un tipo de piedra quebradiza e inestable. Arrastrando las espaldas por la pared de roca llegaran a medio camino...

¡pero la pasarela que permitía continuar ha desaparecido!. Al parecer destruida recientemente.

Existen sin embargo algunas posibilidades si están dispuestos a arriesgar el todo por el todo. Podrían sacar una tirada de *Lazo* para amarrar un saliente de roca y columpiarse con la cuerda para llegar al otro lado, o hacer otra de *Saltar* para lograrlo o caer al vacío... siempre pueden dar media vuelta e improvisar algo. Suerte. Si logran pasar, aun tendrán que *Trepar* durante una hora (si fallan la tirada quítales 1D3 PV, pero si Pifian hay una larga caída...).

En la cima verán a un grupo cuatro mejicanos junto a una hoguera. Un quinto vigila la entrada del túnel de ventilación, que esta a cien metros de estos. Si se los cargan a todos o silencian al guardia sin que el resto se de cuenta de nada, podrán asegurar las cuerdas y descolgarse por el túnel hacia la oscuridad de la mina... *Conocimiento Mineral* les indicara que el pozo esta hecho polvo, y podría derrumbarse con un soplido...

Si alguno falla una tirada de *Trepar* significara que el pozo se derrumbara sobre ellos, perdiendo todos los que fuesen afectados *la mitad* de sus PV por las piedras y tragar polvo. La buena noticia es que si se produce un desprendimiento los guardias de la mina saldrán todos huyendo (todos conocen la oscura reputación de la mina) dándoles a los PJs tiempo de explorar su interior, llegando finalmente a una sala donde se amontonan cajas con municiones, armas y explosivos. Hay tanto material y la mina es tan insegura que si no pifian una tirada de *Demoliciones* podrán colocar los explosivos en el polvorín, dejando suficiente mecha para escapar de allí antes (quizás en una de las viejas vagonetas de la mina si superan una tirada de *Maña*). **PERO** cuando se dispongan a ello parecerá el Gobernador Armendáriz al frente de sus hombres (tantos como PJs) y al grito de “¡1000 Pesos pos esos gringos!” les dispararan mientras escapan, y después...

¡¡BOOOM!!

Media montaña se derrumba, creando una polvareda de tales proporciones que ocultara el pueblo, el campamento y varios centenares de metros en torno a la mina (-1D3 PV a todo el que no se cubra la cara con un pañuelo).

TODO O NADA: VAILANDO CON EL DIABLO

Tras estos espectaculares acontecimientos, los personajes supervivientes podrán tomarse unos días para descansar y recuperarse, e ir a Sierra Madre para hablar con Cochise. Gracias al cinto de parlamento se les permitirá llegar hasta el sanos y salvos.

El campamento es realmente grande, posiblemente el mayor que ningún personaje haya visto jamás, con cientos de tiendas y muchos caballos. Se formara una gran conmoción y pareciese como si todo el mundo fuese corriendo a verles llegar. Verán que el aspecto de mujeres, niños y ancianos esta un tanto desmejorado, pues están pasando muchas privaciones mientras esperan en esa tierra inhóspita.

Serán pues llevados al interior de una gran tienda, en la que se reunirán con Cochise y sus jefes para escuchar lo que tengan que decir (que lo roleen y si son convincentes, que se marquen la casilla de *Elocuencia*). **¡Entonces irrumpirá Diablo en la tienda, y les acusara de haber destruido las armas mejicanas!**

“Hermanos, ¡no escuchéis sus lenguas torcidas!

Hablan de Paz... ¡pero no hace mucho destruyeron las armas que nos prometieron los mejicanos, dejándonos indefensos ante nuestros enemigos!”

Si los PJs le acusan a su vez de asesinas a Crowe, esto indignara a Cochise, pero Diablo no lo negara, añadiendo además:

“...He hecho lo correcto, pues Cochise es un viejo cobarde. ¡Diablo es mucho mejor líder para los apaches!”

Ante el silencio general de la asamblea de jefes, Cochise se vera obligado a retar a Diablo a un combate personal... un combate que será muy desigual dada la juventud y fuerza de Diablo. **Si los PJs no toman su lugar**, un astuto hombre medicina tomara la palabra:

“He examinado mi poder... y este me indica que Yoshin, el padre de todos, quiere que primero se aclare el destino de Diablo y los Ojos Blancos de Nantan Lupan. Al amanecer ambos no deben seguir bajo el cielo”

Los personajes deberán escoger a su mejor luchador, que será llevado al interior de un círculo de unos tres metros de diámetro, rodeado de guerreros. En un extremo estará el, y en el otro Diablo. Les ataran a ambos la muñeca izquierda con una misma cuerda de cuero, de forma que quedarán atados el uno al otro, dejándoles poco mas de dos metros de separación de el uno al otro, impidiéndoles de este modo escapar del combate. Si alguien

saliese del círculo, los guerreros le golpearan devolviéndole a el (y causándole 2D4 PV de daño).

Diablo usara un cuchillo y su maza de bronce. Durante la pelea lanzara su maza al PJ continuando con el cuchillo, y cuando (o si) este apunto de matar al PJ se lanzara sobre este con el cometiendo una catastrófica pifia, cayendo sobre el y matándose. **Pues ese es su destino:** *el de salvar a la gran nación apache... incluso de si mismo.*

Entonces el astuto hombre medicina entrara en el círculo y levantando los brazos sentenciara:

“Yoshin ha hablado. Quiere la paz ya que ha permitido que tu medicina (refiriéndose al PJ) fuese mas poderosa que la de Diablo”

Cochise aceptara esto, diciendo: *“Los enviados de Nantan Lupan son valientes y leales. Los apaches irán al norte y fumaran en paz con el Jefe Lobo Gris (el Genral Crook, “Nantan Lupan”).*

En Fort Bowie serán recibidos como héroes y el General Crook les recompensara sus heroicos esfuerzos, intentando que entren en el ejército como Sargentos de Exploradores (con doble paga). Si rehusasen, recibirán un apretón de manos, una copa de Blandí, un buen puro y cien dólares de plata para cada uno (efectivamente el ejercito no paga muy bien... ¿o que se creían?



FIN

REPARTO, por orden de aparición:

Soldados del 2º de Caballería de U.S

FUE 12 DES 14 CON 16

Cabalgar 55%, Conducir Carros 50%, Esquivar 35%, Primeros Auxilios 35%, Ver 30%, Tortura 30%

Carabina Springfield	70%	2D8+2	5/100/250/600	MD -5 (1 Bala)
Colt Army	50%	2D6	20/40/80/300	MD-2 (6 Balas)
Sable de Caballeria	30%	1D8+2		MD-2

Esforzados y duros aunque no muy bien pagados, los hombres del 2º de caballería son la fuerza de combate mas poderosa de la frontera.

Coronel Birdling

Mismos atributos que un soldado de caballeria pero con un +30% en las habilidades que corresponda y en Sable. Ademas de Leer/Escribir e Historia.

De unos treintaitantos años, atractivo, patillas y bigote castaño. Sonriente e inteligente, vestido como corresponde a un coronel de los estados unidos.

Sargento Matt

FUE 15 DES 12 CON 15

Mismas habilidades que un soldado de caballería, pero con un +20% en las habilidades que corresponda y en Colt Army. Mando 50%, Estrategia 10%.

De unos cuarenta, tiene una fuerte complexión. Tosco pero competente. No se quita su sombrero ni durmiendo, para ocultar su avanzada calvicie.

Teniente O`Relli

FUE 10 DES 14 CON 13

Mismas habilidades que un soldado de caballeria, ademas de Con,Terreno, Cuidar Animales y Maña al 30%. Mando 20%, Estrategia 40%.
Aplicarle un -15% por borrachera con un resultado de 1 a 3 en 1D6

Emigrante irlandés, rubio, jovial y despreocupado. Abundantes patillas suele beber mas de la cuanta buen wiskey irlandés.

Diablo, alias Un Ojo

FUE 15 DES 13 CON 18

Cabalgar 80%, Escondarse 80%, Esquivar 65%, Lanzar 60%, Mov.Silencioso 70%, Ver 55%, Con.Terreno 60%, Rastrear 45%, Mando 20%, Estrategia 40%

Carabina Springfield 70% 2D8+2 5/100/250/600 MD -5 (1 Bala)

Maza de Guerra 80% 2D6+1 MD -2

Cuchillo 60% 2D6 MD-1

Pelea 50% 1D4+1D6 MD 0

Vendito por el Niño del Agua: Las armas de fuego solo le hacen la mitad del daño.

Diablo es un gran guerrero, pero tiene el corazón enfermo de resentimiento contra el ojo blanco, lo que nubla su buen juicio y lo convierte en un ser vengativo y amargado. Es un mal enemigo y será la Némesis de los personajes.

GUERREROS APACHES (Todas las tribus)

FUE 13 DES 12 CON 14

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

- **Carabina Winchester*** 55% 2D8 5/100/250/600 MD-3 (12 Balas)
- 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. Las Carabinas Winchester solo las tendrán si logran hacerse con los carros que van a Fort Bowie, y solo con un 5-6 en 1D6.*



General George Crook, “Nantan Lupan”

FUE 13 DES 12 CON 17

Cabalar 75%, Elocuencia 40%, Estrategia 80%, Intuición 70%, Historia 65%, Leer/Escribir 75%, Mando 80%

- Revolver S&W .38 55% 1D8+2 10/20/40/125 MD 0 (5 Balas)
- Winchester .44 65% 2D8 50/100/250/600 MD-3 (12 Balas)
- Sable de Caballería 70% 1D8+1D4+2 MD-2

Soldado de carrera de mediana edad, canoso con una chocante barba bifurcada gris. Determinado y militar hasta la medula, aunque amable si se da el caso. Integro y honorable, aunque buen conocedor de su posición política.

Chariva

FUE 14 DES 15 CON 15

Mismas habilidades que Guerrero Apache pero con Mando 50%, Estrategia 30% y un +10% en Cuchillo y Revolver.

Jefe apache fiero, serio y honorable.

CROWE, Jinete Azul.

FUE 13 DES 15 CON 14

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

- Colt Army 45% 2D6 20/40/80/300 MD-2 (6 Balas)
- Carabina Springfield 75% 2D6 5/100/250/600 MD-5 (1 Balas)
- 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 holandés. Es un hombre acostumbrado al silencio, honorable y fiel a si mismo.

FINLAY

FUE 12 DES 15 CON 15

Cabalgar 75%, Con.Terreno 40%, Descubrir 40%, Escuchar 45%, Esquivar 40%, Intuición 40%, Mando 40%, Ver 45%, Estrategia 30%, Labia 50%, Juego de Manos 50%, Seducción 35%, Desenfundar 35%

- Colt Dragoon 70% 2D6 20/40/80/300 MD-2 (6 Balas)
- Volcanic Carabina 60% 1D8 5/100/250/600 MD-2 (20 Balas)
- Pelea 40% 1D4 MD 0
- Sable de Caballería 50% 1D8+2 MD-2

Pelo largo y rubio, bigote bien arreglado, ojos azul hielo, sonrisa picara. Cruel y resentido, primero mira por el, pero ha de mantener las apariencias delante de sus hombres o estos le harían pedazos.

CASACAS PARDAS

FUE 13 DES 12 CON 13

Cabalgar 55%, Esquivar 35%, Ver 40%, Torturar 45%, Aturdir 60%

- Colt Texas Paterson 40% 1D6+2 15/30/60/200 MD-1 (5 Balas)
- Sharp Carabina 50% 2D8+1 50/100/250/600 MD-4 (1 Bala)
- Pelea 40% 2D4

Rebeldes confederados reconvertidos en bandidos

GOBERNADOR ARMENDARIZ

FUE 12 DES 9 CON 16

Cabalgar 80%, Credito 90%, Derecho 30%, Escuchar 30%, Elocuencia 60%, Labia 80%, Mando 70%, Ingles 75%, Regatear 40%, Ver 35%, Leer/Escribir 75%, Historia (de Mejico) 80%

- Colt Thundered 30% 2D6 15/30/60/200 MD 0 (6 Balas)*
 - Pelea 25% 1D4 MD 0
- *Valorado en 20 \$ con cachas de plata labrada

Gordo, pelo rizado negro, bigote aceitado, sombrero baquero blanco, traje claro muy recargado de bordados de hilo de oro, botas negras relucientes.

SOLDADOS MEJICANOS

FUE 10 DES 12 CON 15

Cabalgar 60%, Esquivar 30%, Ver 30%, Conducir Carros 50%

- Volcanic Carabina 40% 1D8 50/100/250/600 MD-3 (30 Balas)
- Revolver Lefacheux 40% 1D8 10/20/40/150 MD 0 (6 Balas)
- Lanza* 50% 1D10 MD-3

* Si son lanceros no llevan revolver.

Tras la revolución Juarista, muchos guerrilleros del bando ganador pasaron a formar parte del ejercito, al igual que las tropas de Maximiliano que se rindieron ante Juárez. Su uniforme es una guerrera verde y pantalones blancos.

GUARDIAS DE ARMENDIARIZ

FUE 10 DES 13 CON 12

Cabalgar 40%, Ver 40%, Escuchar 40%

- Volcanic Carabina 40% 1D8 50/100/250/600 MD-3 (30 Balas)
- Revolver Lefacheux 45% 1D8 10/20/40/150 MD 0 (6 Balas)
- Pelea 40% 1D4 MD 0

Matones a sueldo de Armendáriz, con ropas de civil.

PINTO

FUE 9 DES 9 CON 9

Ingles 50%, Con.Mineral 80%, Demoliciones 50%, Elocuencia 20%, Regatear 60%

- Revolver Papperbox 30% 1D6 15/30/60/200 MD-1 (4 Balas)
- Pelea 30% Daño 1D4-1D4 MD 0

Viejo minero mejicano, pelo y bigote blancos, piel arrugada y curtida por el sol.

COCHISE

FUE 14 DES 10 CON 13

Cabalgar 80%, Con.Terreno 60%, Descubrir 50%, Escondarse 50%, Estrategia 40%, Mando 75%, Sigilo 40%, Trampas 50%, Ingles 70%

- Arco Corto 70% 1D6 15/60/120/200 MD-2
- Rifle Winchester 40% 2D8 75/200/450/1200 MD-5 (15 Balas)
- Cuchillo 50% 1D6+1D4 MD-1

Gran jefe chiricagua, pelo largo y gris, semblante serio. Prefiere pensar antes de actuar, ojos vivos y negros. Piel quemada por el sol, como el cuero de una silla de montar.

EL CAMINO DE LA GUERRA: Estadísticas de las batallas.

“EMBOSCADA EN EL RIO GILA”

EJERCITO U.S = 180 PLC

- 30 Soldados de Caballería Regular: 90 pcp+30 pcp (llano)+30pcp = 150 pcp
- 10 Soldados de Infantería (2 por Carro): 20pcp+10pcp = 30pcp

Mando del Sargento Matt: 50%

Estrategia del Teniente O'Relli: 40% (-15% si esta borracho; de 1 a 3 en 1D6)

APACHES DE SATANTA = 400 PLC

- 100 Guerreros a caballo: 200 pcp+100 (llano)+100pcp = 400 pcp

Mando de Satanta: 50%

Estrategia de Diablo: 40%



“EMBOSCADA EN EL BADO DEL CABALLO AHORCADO”

EJERCITO U.S = 120 PLC (+500 PLC si se parapetan en el desfiladero)

- 30 Soldados de Caballería Regular: 90 pcp - 30 pcp (desfiladero)+30pcp = 90 pcp
- 10 Soldados de Infantería (2 por Carro): 20pcp+10pcp = 30pcp

Mando del Sargento Matt: 50%

Estrategia del Teniente O'Relli: 40% (-15% si esta borracho: de 1 a 3 en 1D6)

APACHES DE SATANTA = 420 PLC

- 60 Guerreros a caballo: 120 pcp - 60 (desfiladero)+60pcp + 300 pcp (Carretas de los soldados inmovilizadas) = 420 pcp

Mando de Satanta: 50%

Estrategia de Diablo: 40%