

FARWEST

La diligencia

Requisitos y apuntes previos.

Para esta aventura da igual el origen o profesión de los pjs, aunque quizá un personaje indio no es del todo recomendado. Por lo demás, no tendrás problemas en incluir a cualquier pj que quieras en la misma. La aventura puedes incluirla en tu campaña como nexo entre varios puntos en un viaje. Los pjs viajarán en una diligencia de la compañía de diligencias “Lamont & Kirby”. Debido a circunstancias (aparecidas en el suplemento *Hogan’s last stop*), la caravana se ha detenido en este pueblo, y busca nuevo conductor y guarda escolta. Y aquí entrarán los pjs. Sería recomendable que alguien del grupo tuviera la habilidad de conducir carro.

Si mas dilación, **vamos a empezar.**

Los pjs se encuentran en Hogan’s last stop, pequeño pueblo situado en el condado de Mora, a 35 kilómetros al oeste de las Montañas rocosas y a 80 kilómetros al sur de la frontera de Colorado.

Alan Lamont, copropietario de la compañía, habrá intentado convencer a los pjs para que acepten el trabajo de manejar la diligencia hasta Las Vegas, una vez allí, deberán presentarse en las oficinas de la compañía ante su socio, el sr. Kirby, y entregar la diligencia en buen estado. Dos personajes se encargarán de conducir y escoltar desde el palanquín de la diligencia. El resto, podrá viajar gratis a bordo a cambio de ayudar en que la diligencia llegue a su destino. La paga no es mala, ofrecerá 3\$ por cabeza y por día de ruta. Si los pjs hacen una tirada de **regatear** correctamente, el sr. Lamont, subirá hasta los 3,5\$, pero no pasará de aquí de ninguna de las maneras. El tiempo estimado de ruta es de unas tres semanas. Si los pjs preguntan sobre el terreno a cruzar, o si sacan correctamente una tirada de **conocimiento del terreno**, averiguarán que viajarán a través de zonas áridas y montañosas y extensas praderas. Además de los peligros naturales de la zona, como la fauna local, sabrán que es una zona donde pueden aparecer Apaches, Chayennes e incluso Comanches. Si los pjs deciden no interesarse en el tema, saca el parchís. Si por el contrario aceptan, sigamos adelante.

Con todo esto los pjs estarán listos para partir. Te recomiendo que ojees el suplemento *Hogan’s last stop*, en él encontrarás información sobre este pueblo, único lugar donde podrán reabastecerse antes de partir. Cuando se parte? En dos días, el tiempo que necesitan el herrero y el carpintero para reparar algunos desperfectos sufridos en la diligencia en el camino de venida. Después de esto, los pjs serán libres de partir cuando quieran. Como también son libres de hacer lo que quieran durante estos dos días en Hogan’s last stop. A todas estas... llevarán algo de equipo? Compran algo? Que anoten bien el equipo que llevan, cuerdas, mantas, munición, etc, puesto que estarán bastante tiempo sin encontrar otro lugar donde abastecerse.

Partiendo

Finalmente, al amanecer del tercer día la diligencia estará preparada para partir. Los pjs podrán ocupar sus puestos en la misma, y cuando lo deseen, con una sacudida a las riendas, la diligencia se pondrá en marcha. Es importante que tengas claro en este punto en que lugar viajará cada uno. En el palanquín de conducción podrán viajar dos, el conductor y el guardia. Dentro de la diligencia, podrán viajar hasta seis personas apretadas, o un número menor más holgado. También está la posibilidad de que los pjs decidan viajar a caballo. Sin problemas.

Así, los pjs saldrán en dirección norte, por el camino principal abandonando Hogan’s last stop, no tardarán en cruzar el puente sobre el río Ocate y seguir el camino paralelo al denso bosque.

A partir de ahora, la aventura seguirá un procedimiento estándar para cada día de ruta, durante las tres semanas de viaje. A no ser que se especifique lo contrario, cada día deberemos realizar una tirada de clima en la tabla adecuada del suplemento *Hogan’s last stop* que encontrarás en la pagina 13 del mismo. A no ser que se especifique lo contrario, el resultado obtenido será el tiempo que sufrirán nuestros pjs durante todo el día, o toda la noche.

Ten en cuenta que la distancia que los pjs recorrerán diariamente es de unos 60 kilómetros, con unas diez horas de descanso diario. Según se desprende del manual se perderán 5 kilómetros por cada hora de menos que se descansen.

Día 1, 2 y 3.

La rutina diaria en principio será siempre la misma, salvo que los pjs digan lo contrario, por supuesto. Se levantarán poco antes del amanecer y desayunarán algo caliente, como huevos o tocino si se deciden a encender un fuego. Después, se pondrán en marcha para cabalgar durante casi todo el día, unas doce o catorce horas. Pararán para comer al mediodía y seguirán por la tarde su ruta. Ya al anochecer, hacia las ocho se detendrán para cenar y pasar noche.

Durante el primer día no ocurrirá nada en absoluto, los pjs cruzarán a través de frondosos bosques de altos árboles. Durante los primeros kilómetros, en algunos claros verán el ganado de alguno de los ranchos de los alrededores de Hogan's last stop. Tras varias horas de ruta, divisarán las montañas rocosas a las que llegarán el segundo día.

Las inmensas rocosas aparecerán ante los pjs y siguiendo con la ruta prevista, se internarán en ellas. Así transcurrirán los tres primeros días, entre las montañas, en un terreno cada vez más árido. Atrás han quedado los inmensos bosques y llanuras de pasto, de ahora en adelante, durante al menos una semana, el terreno se irá volviendo rocoso y yermo.

Será hacia mediodía del tercer día, cuando con una tirada de **ver** descubrirán tres siluetas a lo lejos, montadas a caballo, en lo alto de una colina, a un par de centenares de metros. Si la tirada ha sido éxito por un margen de 25 puntos o más, el/los pjs se habrán percatado que se trata de indios.

Si algún pj de pronto fácil decide usar su arma, en cuanto la desenfunde, los indios darán media vuelta y se perderán de vista tras la colina, quedando a salvo. Es imposible que en este punto los pjs tengan idea de que tipo de indios se trata. Sin anteriormente no hicieron la tirada de **conocimiento del terreno** para enterarse de este dato, deja que lo hagan ahora.

Los comanches (pues estos son los indios que acaban de ver) no actuarán todavía, tratarán de seguir a estos rostros pálidos que acaban de descubrir y atacarán cuando consideren oportuno, pero por supuesto, será antes de salir de las rocosas, puesto que ellos se refugian en su interior.

Si los pjs tienen curiosidad (de esa que mató al gato) y se deciden por detenerse e ir a mirar por la zona por donde asomaron los indios, con alguna tirada de **rastrear**, encontrarán las huellas de los caballos que se internan a través de un desfiladero demasiado empedrado como para poder seguir correctamente esas huellas. Así que al poco, estas desaparecerán. A no ser que le pj saque un crítico, en ese caso, podrán seguir el rastro un trecho más, que le llevará, si no van con cuidado (tiradas de **movimiento silencioso**), a un ataque de emboscada por parte de los comanches. Mira mas adelante las características de estos indios, y lleva el ataque a tu conveniencia. De todos modos, recuerda que los indios tratarán de huir si la situación no les es favorable o si pierden el 50% de las fuerzas.

Por otra parte, si los pjs deciden disparar a los indios cuando estos se asoman, los comanches simplemente se retirarán para no regresar... al menos de momento.

En caso que los pjs no se decidan a ir tras ellos, seguirán adelante y así acabará este tercer día, con los pjs obligados a pasar noche entre las rocosas.

Día 4.

Durante este día, y hasta nueva orden, los pjs que saquen una tirada de **ver**, descubrirán, siempre en la lejanía, la presencia de nuevo de los indios a caballo. Los comanches tratarán de mantenerse alejados de las armas de fuego de los pjs. Si son disparados, se retirarán inmediatamente para aparecer mas tarde en otra posición diferente vigilando sus movimientos.

Se trata de que tengas a los pjs por su paso por las rocosas con la mosca detrás de la oreja constantemente. Con la amenaza de la aparición de los comanches en cualquier momento. Si consigues tener a uno o más de tus pjs mirando constantemente sobre sus hombros, habrás conseguido el efecto que buscábamos.

Finalmente, por la tarde, los pjs llegarán a un estrecho desfiladero. El camino pasa justo por el centro del mismo. Si lo deseas, haz por alguno de los pjs una tirada de **intuir** (en secreto) para en caso de éxito,

decirle que ese paso sería un lugar idóneo para una emboscada. Si la tirada resultase un fallo, no le digas nada, no creo que tengan problemas en suponerlo por ellos mismos.
Y así será.

Cuando los pjs estén conduciendo la diligencia a través del desfiladero, aparecerán los comanches. Son un total de siete comanches. Desde lo alto de las rocas, tres de ellos tratarán de derribar con sus flechas a

Guerreros indios (7)

FUE:13

DES:12

CON:16

Puntos de vida:16

Velocidad:33%

Velocidad máxima: 60%

Habilidades:

Cabalar 70%

Descubrir 25%

Esconderse 60%

Esquivar 25%

Movimiento silencioso 55%

Lanzar 45%

Armas:

Tomahawk 50% md-2 1d8 +1d4

Arco corto.50% md-2 1d6

Notas:

Los comanches son expertos jinetes, por tanto no tienen modificador alguno al combate a caballo.

Las flechas están impregnadas en hígados podridos de ciervo, actúa como veneno de POT 4. Si fallan la tirada de CONx4 el pj estará a partir del siguiente asalto con la mirada nublada y mareado, a efectos de juego, -20% a todo durante 1d2 horas.

horizonte a uno y otro lado. Durante la noche, si los pjs hacen guardias y tal, que sitúen donde estarán sus pjs, como se supone que habrán hecho cada noche. No hagas especial hincapié en este hecho, no conviene levantar sospechas o que tomen especiales medidas de seguridad. Pero si por un casual, tus pjs deciden no tomar medida de seguridad alguna, puede ser que se lleven una desagradable sorpresa durante esta noche. Nuestros amigos los comanches volverán a actuar. No contentos con los resultados obtenidos con los pjs en los días anteriores, han decidido usar otro plan de acción. Durante esta noche, los comanches volverán aprovechando las sombras de la noche (que resultado te dio la tabla de clima para esta noche?) para intentar llevarse los caballos. Si para ello tienen que acabar con los pjs, pues no dudarán en hacerlo.

Pero vamos a ver como sucede esto.

Hacia las 02am, los indios se acercarán con sigilo hasta el campamento de los pjs. Recordemos que el grupo de indios originalmente eran siete, y huirán cada vez que pierdan el 50% del total. Así que ten en cuenta los que quedarán de la partida inicial a la hora de atacar esta noche. Hazlo de la siguiente manera, deja a uno o dos indios escondidos con el arco preparado para atacar si fuese necesario. El resto se acercará arrastrándose hasta el campamento e intentarán liberar a los caballos para llevárselos. Si pueden hacerlo sin que nadie se entere pues mejor, pero si salta la alarma, los indios pasarán al ataque, con la cobertura del indio del arco. Sus intenciones son liberar a los caballos, así que si hace falta les soltarán y azotarán para que salgan al galope lejos del campamento, mas tarde, tratarán de capturarlos con sus propias monturas. Si tienen que defenderse, lo harán, y como siempre, si pierden el 50% del total actual, huirán para tratar de capturar a los caballos que hayan podido liberar.

conductor, guarda y cualquier pj que esté a la vista. Mientras, por la entrada del desfiladero aparecerán cuatro más a caballo que tratarán de abordar la diligencia y detenerla.

El objetivo principal de los indios son los caballos del grupo, por tanto, procurarán no alcanzarlos con sus ataques.

Nuevamente, el instinto de supervivencia de los indios prevalecerá sobre sus intenciones. Así, si los pjs derriban a cuatro o más indios, el resto huirá para replegarse.

Eres libre de plantear esta escena a tu conveniencia para darle la mayor espectacularidad. Si intentan huir monta una persecución en toda regla. Los indios detrás lanzando sus gritos, tratando de montar en marcha a la diligencia, los ocupantes de la misma tratando de evitarlo. Un comanche subido al techo de la diligencia y asomando su rostro por la ventanilla para sorpresa de sus ocupantes (si tienes como jugador alguna chica de salón a ver que cara se le pone), etc.

Si los pjs logran salir de esta manteniendo la diligencia, podrán seguir adelante dejando atrás el desfiladero. Si son reducidos, se encontrarán sin caballos en medio de las rocosas, y lo que hagas con ellos será cosa tuya...

En todo caso, supondremos que los pjs salvan este obstáculo.

Día 5.

Durante este día los pjs seguirán cruzando las rocosas. Durante toda la mañana no ocurrirá nada en especial, de hecho, no será hasta el anochecer cuando algo venga a interrumpir el descanso de nuestros pjs.

Los pjs encontrarán un lugar adecuado para acampar, una zona despejada a los pies de las montañas. La inmensa cordillera montañosa quedará a sus espaldas, extendiéndose hasta el

Usa las habilidades de **movimiento silencioso** y **escondarse** de los comanches contra los **escuchar** o **descubrir** de los pjs. Maneja esta escena con cuidado, pero mas vale que los pjs estén atentos, puesto que pueden encontrarse con un grupo de comanches robándoles sus monturas y dejándolos a su suerte en medio de las rocosas.



Día 6.

A partir de éste día, el grupo de pjs irá dejando atrás las rocosas, y si bien todavía tardarán un día mas en perderlas de vista, su paso les llevará hasta las llanuras de verdes prados donde no tardarán en encontrar manadas de tranquilos bisontes que observarán con total indiferencia a los pjs mientras pasan. A no ser claro, que los cretinos de tus pjs se decidan a perseguirlos o alguna estupidez similar. La cual puede acabar en una estampida de catastróficos resultados... de hecho, te invito a que no escatimes embestidas y topetazos si se

Bisontes

FUE:5d6

DES:5d6

CON: 5d6+3

Puntos de vida: CON

Velocidad: AGIx3-CON+FUE

Velocidad máxima: AGIx5

Armas naturales:

Embestida 50% 1d6+ VEL

dedican a hacer algo parecido. Supondremos que los pjs siguen adelante, aunque por si acaso, te pongo las características de los bisontes.

Hacia el mediodía que los pjs que viajen en el exterior de la diligencia que hagan una tirada de **ver**, sacándola correctamente, descubrirán al frente, en el camino de tierra que siguen, una diligencia humeante y una serie de bultos tirados por el suelo. A medida que se acerquen descubrirán un total de cuatro personas muertas (a juzgar por las flechas que aparecen clavadas en ellos), la diligencia quemada en su mayoría (mas flechas) y ni rastro de los caballos. Si los pjs pasan de largo, sin detenerse, no percibirán nada más, aunque si se detienen a ver... Descubrirán

que todos están muertos salvo uno, un hombre mayor, vestido de ciudad, con un enorme bigote blanco. Una tirada de **primeros auxilios** servirá para que este tipo recobre el sentido temporalmente y diga llamarse Tobías Anderson, viajero de la diligencia que han asaltado los indios, preguntará enseguida por su hija. ¿su hija? No, los pjs no encontrarán ninguna mujer entre las victimas.

- Esos salvajes... – dirá de forma entrecortada – aparecieron de la nada... mataron al conductor y al guarda. Después, detuvieron la diligencia y cuando intentamos defendernos... – parecerá flaquear en este punto – mi hija Roseline... se la llevaron, junto a los... caballos.

Interpreta esto representando lo dolido que está el hombre, tanto por el dolor físico (tiene una flecha clavada en abdomen que lo matará en 1d10 asaltos hagan lo que hagan los pjs) como por el dolor de la perdida de su hija.

- Por favor... salven a Roseline, arránquenla de la mano de esos salvajes... les pagaré mucho dinero, pero por favor... sálvenla – ahora es buen momento para que muera.

Si los pjs registran los cuerpos, encontrarán un total de 3d6\$, pero en la cartera del sr. Tobías encontrarán su documentación, que lo acredita como un interventor del Banco Pacific - Las Vegas. Además encontrarán 1d12\$, una foto donde aparece él junto a la que debe ser su esposa, y otra foto donde aparece una bellísima joven de pelo rubio y ojos claros de pié, con un vestido a la última moda de París y sombrilla a juego, sin duda, su hija Roseline.

Ahora está en manos de los pjs que hacer a continuación. Si deciden desentenderse del tema, son libres de seguir con su ruta hacia Las vegas, pero si por otro lado, se les enciende la vela de héroes que intuyo que tienen dentro, deberán en primer lugar buscar el rastro de estos indios, que evidentemente, son comanches, lo mismo que los que les han estado siguiendo y posiblemente atacando estos últimos días.

Necesitarán en primer lugar una tirada de **rastrear**, si la sacan correctamente obtendrán algo de información, más cuanto mayor sea la categoría de éxito.

- Si la sacan descubrirán que un grupo de jinetes llegó rodeando la diligencia hasta aquí, y posteriormente partieron en dirección de nuevo a las rocosas, pero no por el camino que vienen siguiendo los pjs.
- Si la sacan por 10 puntos, descubrirán que se trataba de seis jinetes.
- Si la sacan por 20 puntos descubrirán además de lo anterior, que se fueron con cuatro caballos más, los pertenecientes a la diligencia.
- Si la sacan por 30 puntos o mas, descubrirán además de lo anterior las huellas de algunos indios que arrastraban a alguien del grupo de pasajeros y al parecer, lo subían a un caballo.

Si no sacaran la tirada de **rastrear**, tendrán otra oportunidad si se internan unos metros en dirección a las montañas. En este caso, otórgales un +15% a la tirada por el tipo de terreno. Si tampoco la sacaran, serán incapaces de seguir el rastro, no pudiendo tirar de nuevo por esta habilidad y perdiendo el rastro definitivamente de los indios. Con lo que en principio no les queda más que seguir adelante hacia las vegas.

Supongamos que los pjs encuentran el rastro y lo siguen, como lo hacen? Van con la diligencia? El terreno es muy malo y será un constante traqueteo desplazarse por él, además que si vienen mal dadas y tienen que salir a toda pastilla, las tiradas de **conducir carro** sufrirán un modificador de -25% y cada seis asaltos de carrera, existirá un 10% de que alguna parte de la diligencia salte por los aires, desmontándose literalmente.

Para seguir los rastros correctamente, necesitarán de un total de **cinco tiradas de rastrear**. Si no se

Nota: Cada noche que los pjs pasen en las rocosas, tendrán una posibilidad de llamar la atención y sufrir un ataque de los Comanches. Estos porcentajes acumulables son como siguen:

Base: 20%

Hoguera: +10%

Numero de caballos: 1-3 +5%

4-6 +10%

7 + +15%

produce ningún incidente atmosférico que pueda disminuir el rastro no habrá modificador a estas tiradas. Pero si lloviese o similar, eres libre de aplicar el modificador que estimes oportuno. Tras estas tiradas de rastrear, llegarán a las rocosas. Será de atardecida, apenas quedará hora y media de sol. Acampan los pjs? Siguen adelante?

Al día siguiente, todavía tendrán que caminar un poco más por el interior de las rocosas hasta dar con los indios. Serán necesarias **tres tiradas más de rastrear** para dar, varias horas después de camino empedrado (por el cual no puede pasar la diligencia) desde lo alto de un peñasco, con un pequeño valle natural donde se refugian y vive los comanches. Desde aquí

arriba podrán echar un buen vistazo al campamento, verán unos 15 tipis (tiendas típicas de lona o piel donde vivían los indios), el recinto envallado donde se retienen los caballos, una hoguera encendida en la parte central del poblado y bastantes indios moverse arriba y abajo. Niños jugando en el suelo, alguna mujer amamantando a su bebé, un perro... Si siguen mirando un rato más, no tardarán en descubrir una tienda especialmente ornamentada con pieles y un cráneo de berrendo sobre la apertura de entrada. Puede que supongan que es la tienda del líder o Jefe, pues es así. De ella saldrán dos indios de duro aspecto que se dirigirán a otra tienda. Uno de ellos entrará y el otro se quedará fuera. Entonces, una tirada de **escuchar** con un modificador de -25% les permitirá oír un chillido femenino proveniente de esa tienda.

Ya tienen todo lo necesario para que actúen. Saben donde está la chica y han visto el poblado indio entero. El resto es cosa suya.

Por donde van los tiros (o mejor dicho, las flechas).

Que ha ocurrido realmente con los comanches? Que pretenden?.

Los guerreros comanches han secuestrado a la hermosa joven blanca para entregársela a su jefe, Bisonte solitario, como muestra de respeto y esperando además de su reconocimiento, que éste la adopte en matrimonio o compañera y ella se adapte a las costumbres comanches. Sin embargo, Bisonte solitario más sabio que los jóvenes e impulsivos guerreros que han traído a la muchacha, sabe que la presencia de una blanca traída a la fuerza no hará mas que traer problemas al poblado. Esto mismo piensa el viejo hombre medicina del poblado, Halcón gris, que consultando los huesos (ha realizado correctamente el hechizo de *Presentir peligro*) ha dictaminado que la furia del hombre blanco caerá sobre el poblado si no se la devuelve enseguida. Así, mañana al amanecer los dos guerreros la devolverán al lugar donde atacaron la diligencia y allí la abandonarán.

Durante la noche, los dos guerreros velarán por la joven blanca, convencidos de las visiones de Halcón gris y temerosos de la furia de Bisonte solitario si algo le ocurriera a la muchacha antes de devolverla. Pero hasta mañana, puede que los pjs decidan actuar.

Para ejecutar esta escena tan solo necesitas un plano y

Tirada 1d10	Resultado
1	Un comanche
2-3	Matrimonio comanche
4-5	Matrimonio con 1d3 niños
6-7	Matrimonio anciano
8-9	Indio con dos mujeres
10	Tienda vacía

Jefe Comanche *Bisonte solitario*

FUE:17
DES:13
CON:17
Puntos de vida:17
Velocidad:39%
Velocidad máxima: 65%

Habilidades:

Cabalar 75%
Descubrir 60%
Escondarse 45%
Esquivar 55%
Lanzar 70%
Ver 65%

Armas:

Tomahawk 90% md-2 1d8 +1d6
Arco corto.70% md-2 1d6
Pelea 50% 1d4+1d6
Rifle 30%

Guerrero Comanche

El que grita en la montaña

FUE:13
DES:15
CON:13
Puntos de vida:13
Velocidad:45%
Velocidad máxima: 75%

Habilidades:

Cabalar 70%
Descubrir 45%
Escondarse 60%
Esquivar 50%
Movimiento silencioso 55%
Lanzar 45%

Armas:

Tomahawk 70% md-2 1d8 +1d4
Arco corto.65% md-2 1d6

Shaman Comanche

Halcón gris

Para las características del Shaman, usa las aparecidas en el manual pagina 118. Cambia el hechizo Sigilo por el de *Presentir peligro*.

la posición de los guerreros que la custodian. No incluyo plano para que puedas crearlo a tu antojo. Tan solo ten en cuenta que serán quince tipis, y en cada tipi habrá un número de indios descansando. Hay un total de 23 comanches en el poblado. Si los pjs en algún momento tienen que meter las narices en algún tipi, tira en la **tabla de arriba** para ver que encontrarán en ella, salvo en la tienda de Bisonte solitario, que evidentemente estará él, y en la tienda ornamentada con huesos animales donde vive Halcón gris. Cualquiera de los resultados de la tabla puede suponer un problema para los pjs si éstos delatan su presencia. Salvo el resultado 6-7 *matrimonio anciano* y el 10 *tienda vacía*. Para todo lo demás, serán necesarias tiradas de **movimiento silencioso** y tiradas de **escuchar** por parte de los ocupantes (modificadas a tu conveniencia dependiendo del éxito o fracaso de las tiradas de tus pjs).

Si los pjs logran llegar hasta Roselinne, se encontrarán a una horrorizada joven, de ojos llorosos con el vestido sucio y roto en algunos sitios, que una vez sobrepuesta de la sorpresa inicial se agarrará a los pjs (especialmente al más atractivo para darle mas chicha al tema) y les seguirá.

Si saltase la alarma, se puede liar un buen jaleo y acabar con los pjs saliendo como alma que lleva el diablo del poblado, con la consiguiente persecución y tiroteo si procede.

Tras superar esto, llegarán hasta la diligencia y podrán seguir camino a Las Vegas sin volver a encontrarse a los Comanches... al menos de momento.

Apunte dramático (y mas bien peliculero).

Si saltase la alarma y los indios acabaran por rodear a los pjs, puedes plantear una escena épica de enfrentamiento entre el mas bravo de tus pjs y un comanche.

Plantéalo así.

De repente los pjs se darán cuenta de que cesan los gritos salvajes de los comanches, no hay mas disparos de flechas ni nada parecido, entonces, una voz gritará a los pjs. Si echan un vistazo descubrirán que se ha formado un circulo alrededor suyo donde están todos los comanches que hayan sobrevivido. Todos de aspecto fiero con sus tocados de plumas característicos. Entonces, de entre todos ellos aparecerá Bisonte solitario. Por gestos (no creo que ninguno de tus pjs entienda el idioma comanche), se les dará a entender que se espera de ellos que se enfrenten en un combate uno contra uno.

Si los pjs aceptan (no tienen otra alternativa) Bisonte solitario se desprenderá de su capa de piel y dará un paso al frente mostrando su amplio torso (no le llaman bisonte por que sí), mientras que el resto de comanches grita enardeciendo a su líder. Si los jóvenes guerreros que secuestraron a Roseline siguen vivos, se acercarán y pedirán a Bisonte solitario que les dejen corregir su error enfrentándose ellos. En principio el jefe indio negará con un

gesto de la mano, pero ellos insistirán, hasta que Bisonte solitario acceda. Después, los dos guerreros hablarán entre sí y finalmente uno de ellos estará dispuesto para el combate. Y por parte de los pjs, quien sale...? supongo que soplarán aliviados cuando vean que Bisonte solitario vuelve a ponerse su capa y retrocede.

Cuales son las reglas? Que reglas? Es un combate a muerte, según entenderá el pj. Ambos deberán luchar enardecidos por los comanches que gritarán alrededor de la zona de la pelea animando a *El que grita en la montaña*, pues así se llama el comanche voluntario a enfrentarse contra el pj. Pronto el pj adivinará porqué lo llaman así, ya que lucha y grita como un animal herido.

Esto puede ser una putada para el pj que se decida a combatir, así que no hace falta que lo lleves a extremos trágicos si no lo deseas. Bisonte solitario admira a los buenos guerreros, y si el pj ofrece un buen combate, se le permitirá (tenga las de perder o no) partir sin ser molestado y pudiendo llevarse a la muchacha. Al fin y al cabo, los huesos hablaron sobre los problemas que vendrían con la muchacha, si se la llevan, acabará todo.

Por otra parte, si el pj ofrece un pobre espectáculo, y encima lleva las de perder, no habrá clemencia, y El que grita en la montaña acabará con él, pudiendo el resto del grupo irse, y para sorpresa suya, se les permitirá llevarse a la muchacha, pues estaba decidido que tenían que librarse de ella.

Tras todo esto, los pjs podrán desandar lo andado, llegar a la diligencia donde sea que la tuvieran y seguir su ruta de nuevo.

Día 7 y 8.

Los pjs pasarán de nuevo posiblemente por donde pasaron un día antes, encontrando los restos de la diligencia y los cadáveres (si no los enterraron). Roseline al ver a su padre romperá en lagrimas desconsoladamente. Tras este emotivo encuentro, los pjs podrán seguir adelante, teniendo en cuenta que posiblemente ahora tengan que apretarse un poco más en la diligencia, pues Roseline viajará con ellos.

Durante estos dos días no ocurrirá nada más en especial, tan solo cruzarán los inmensos pastos por donde pasan manadas de búfalos. Un hermoso paisaje por donde la diligencia seguirá su camino. Te recuerdo que sigas usando (si así lo deseas) las tablas de clima adecuadas.

En cuanto a Roseline.

Al final de la aventura, en los anexos encontrarás sus características, de momento te comento que está prometida con un oficial de caballería, el Capitán Henry C. Johnson, de la compañía C del 1º de Nevada. El Capitán comanda una compañía en el fuerte Churchill. En una reunión social conoció al padre de Roseline, y éste le presentó a su hija. El Capitán se enamoró al instante de la joven y al cabo de un mes formalizaron su relación, hasta el punto que a los seis meses, el Capitán Johnson pidió en matrimonio a la muchacha. Si bien los padres de la joven están encantados, Roseline no le ha contestado todavía.

Porque?

Bueno, eso es cosa tuya. Lleva esta situación adelante. Puede que uno de tus pjs se encariñe de ella, o puede que sea ella quien se encariñe de uno de tus pjs, pero que hará Roseline al final? Y el mayor? Tras un largo viaje de casi dos semanas, las cosas pueden cambiar, o no! Quizá la joven muchacha descubra que las fiestas pomposas que organiza su padre a las que asisten hombres trajeados o militares están bien, pero.. jamás se hubiera imaginado que viajar junto a un apuesto pistolero como ese pj tuyo pudiera despertar dentro suyo esa sensación... ese hormigueo... en fin. Ya me entiendes.

Tienes por delante dos semanas de viaje para ver que sale de esto.

Día 9.

Las montañas rocosas no son mas que una lejana línea en el horizonte, si los pjs no disminuyen su ritmo, recorrerán 60 kilómetros diarios. Continuarán con su rutina diaria, verán búfalos y más búfalos cruzando pequeños riachuelos a la carrera, donde con algo de precaución podrán reaprovisionarse de agua y dar de beber a los caballos. Al frente, los pastos dan a parar a una zona boscosa donde aparecen de nuevo algunas montañas de perfil ondulado, calculáis que a este ritmo llegaréis al bosque en un par de días.

Será al atardecer de este día cuando los pjs llegarán a un cruce de caminos, un cartel indicativo indica las direcciones. Al norte señala Salt lake city y al suroeste indica Nevada – Las vegas. No indica distancia en millas o kilómetros, pero en principio, los pjs tendrán claro que deberán viajar hacia Nevada – las vegas.

Pistolero
John Milliner



FUE:13
DES:14 (md-2)
CON:12
Puntos de vida:12
Velocidad:43%
Velocidad máxima: 70%

Habilidades:

Cabalgar 65%
Esquivar 40%
Movimiento silencioso 60%
Primeros auxilios 25%
Tortura 35%
Ver 55%

Armas:

Roger & Spencer army 70% 2d6+1
Pelea 60% 1d4+1d4

Pistolero
Jack Spencer



FUE:14
DES:12
CON:15
Puntos de vida:15
Velocidad:45%
Velocidad máxima: 60%

Habilidades:

Aturdir 55%
Cabalgar 60%
Esquivar 35%
Movimiento silencioso 40%
Tortura 35%
Escuchar 55%

Armas:

Lefauchaux C&E 65% md 0 1d8
Pelea 50% 1d4+1d4.

Será de atardecida, cuando los pjs que estén en el exterior de la diligencia tendrán derecho a una tirada de **ver** para darse cuenta de que un jinete viene a toda velocidad hacia ellos desde detrás, es decir, que vendría desde lo que sería la otra dirección de la encrucijada que han dejado atrás, posiblemente desde Salt lake city. Si los pjs no hacen absolutamente nada, el jinete pasará a su lado a gran velocidad, levantando una importante polvareda. Una tirada de **descubrir** con un modificador de -25% les permitirá descubrir que en la manta de su caballo, bajo la silla de montar y las alforjas, asoma la insignia del "Pony express". Los pjs conocen perfectamente lo que esto significa, se trata de un jinete correo, cuya época dorada se remonta hasta antes de la llegada masiva de los ferrocarriles.

El jinete no se detendrá ni un segundo, ni responderá a gestos ni llamadas de los pjs, desapareciendo tan rápido como apareció. Esto será todo durante el resto del día.

Día 10.

Durante la mañana de este día, como único hecho destacable, será la aparición a toda velocidad, de dos jinetes que pasarán junto a los pjs levantando una nueva polvareda mientras recogen el campamento donde hayan pasado la noche. Permíteles las mismas tiradas para verlos venir, pero si se acercan al borde del camino para ver si descubren de nuevo el símbolo del "Pony express", descubrirán que no, que estos tres jinetes no llevan marca o señal alguna.

Nuevamente, no les prestarán ni caso. No responderán a señal o llamada alguna y seguirán camino abajo perdiéndose rápidamente de vista.

Será al atardecer de este mismo día, cuando los pjs que estén en el exterior de la diligencia podrán volver a realizar una tirada de **ver**. En caso de sacarla correctamente, descubrirán a los dos jinetes que regresan al trote (no a toda velocidad, como cuando los vieron pasar esta misma mañana). Al pasar junto a la diligencia de nuevo no harán ni caso a la misma ni a ninguno de los pjs.

Para terminar este día, cuando los pjs empiecen a plantearse el detenerse para pasar noche, con una nueva tirada de **ver** descubrirán un caballo pociendo en las cercanías. A simple vista no hay jinete. Si dan una vuelta por los alrededores, no tardarán en descubrir (tirada de eso mismo si lo desean) un cadáver tirado en el suelo sobre un charco de su propia sangre. Efectivamente, se tratará del jinete del Pony express que vieron ayer pasar junto a la diligencia. No hace falta una tirada de medicina o similar para encontrar seis disparos en su cuerpo, cuatro de ellos por la espalda y dos en el abdomen. Si registran el cadáver, encontrarán la documentación que lo acredita como un tal Philip Cole, jinete del Pony express, como sospechaban, también 1d8\$. Las alforjas del caballo, donde suelen llevar los documentos o correos que transportan, aparecen vacías. Y eso es todo. Los pjs podrán descansar cuando quieran y proseguir mañana con su ruta.

Que demonios ha ocurrido?

Realmente es una historia de intereses, codicia y vileza. Un rico hombre de negocios de Salt lake city, un tal señor George Reynolds está metido en un asunto de derechos de explotación minera. Ha tenido problemas con otra familia propietaria de unos

terrenos, al parecer, ricos en yacimientos de plata. El señor Reynolds ha ofrecido suculentas cantidades por los derechos sobre las tierras de la familia Burton, sin embargo, los Burton, con el señor Peter Burton al frente, no están interesados y han pedido apoyo legal al bufete Carson de abogados de las Vegas, puesto que los abogados de Salt lake están en nómina del sr. Reynolds. El resto ya te lo imaginas, presiones por una pronta respuesta sobre la oferta y el sr. Burton que le informa que las escrituras, una carta informando de cuanto está sucediendo y la documentación de las tierras de la familia van en camino a las vegas para que los abogados paren los pies definitivamente al sr. Reynolds. Por supuesto, la buena voluntad del señor Burton ha chocado con la codicia del sr. Reynolds que ha enviado a dos de sus hombres “de confianza” para buscar a ese jinete que vieron salir al galope del rancho Burton.

Sin defensa jurídica, sin documentación legal de propiedad de las tierras y sin ayuda exterior, la familia Reynolds usará poco a poco de métodos cada vez menos sutiles para convencer a los Burton. Con lo que la sangre pronto llegará al río.

Así, los pjs fueron testigos del paso del jinete del Pony Express y posteriormente de los hombres de armas enviados por Reynolds. Si no hacen nada, no se enterarán de nada. Y posiblemente no se enterarán de nada, puesto que si no los detienen, todo se llevará a cabo. Y si los detienen, actuarán de forma hosca y violenta. Ya han matado... no dudarán en hacerlo otra vez. Así que será difícil que los detengan y les hagan cantar de plano que sucede. Será difícil, pero no imposible, que nunca se sabe por donde te pueden salir los pjs.

Si los pjs detienen a los tipos y consiguen que canten, tendrás que improvisar un poco para ver como se resuelve este asunto. Ya me contarás a ver como ha ido el tema. En todo caso, y por si acaso, te pongo las características de estos dos jinetes.

Mientras tanto, nosotros seguiremos a lo nuestro.

Día 11.

El hecho más importante durante este día será la entrada de los pjs en una zona boscosa por donde asoman suaves colinas onduladas. Este zona boscosa no es especialmente grande, y tardarán apenas un par de días en cruzarlo, para después ir a parar a una zona cada vez mas seca y árida, característica del estado donde se dirigen.

Así pues, pronto la diligencia avanzará entre grandiosos árboles de hasta los veinte metros de altura, con frondosas copas que en algunos tramos evitan por completo el paso del sol.

Hacia el mediodía, cuando los pjs lleven un buen rato de camino en paralelo a un caudaloso río, y decidan parar a descansar, tendrán un encuentro que podría llegar a ser muy peligroso.

Será cuando hayan desenganchado los caballos para que beban en el río, cuando tengan encendido el fuego y estén cocinando o calentando la comida. Una enorme osa aparecerá por el lugar atemorizando a los caballos de los pjs y poniendo sus nervios a prueba.

Si estuviese Roseline con los pjs, podrías plantearlo como que la joven se retira del grupo para lavarse en el río, se lo comunica a alguno de tus pjs (quizá al que mas le haya cogido confianza). La muchacha se retirará a un apartado donde se desnudará y dejará las ropas en la orilla, así, se meterá en un recodo del río apartado de toda mirada curiosa. Entonces, los pjs podrán hacer una tirada de **escuchar** (modificada a tu conveniencia), si los pjs la sacan, escucharán los gritos de la muchacha (una nueva oportunidad para que se luzca aquel pj que esté tratando de seducirla, pero no lo tendrá fácil). Para cuando lleguen los pjs, descubrirán a la muchacha en el río, con el agua hasta el cuello gritando aterrada mirando hacia algún lugar entre los árboles. Una nueva tirada de **escuchar** +25 ahora, les permitirá oír un bramido animal descomunal. Así descubrirán finalmente a este oso (osa en realidad) que desde la orilla y con el cuello estirado lanza horribles bramidos a la joven.

La osa en realidad no quiere saber nada de estos escuálidos humanos, tan solo quiere proteger a su oseño, nacido hace un par de días y que encontrarán los pjs si dan una vuelta por la parte de detrás de la osa y sacan una tirada de **rastrear** (descubriendo huellas de la osa y de un oseño). Otra posibilidad es que desde detrás de la osa saquen una nueva tirada de **escuchar** con un modificador de -25% así escucharían los sonidos del oseño que juguetea ajeno a todo con las raíces de un árbol.

Si los pjs descubriendo esto se retiran inmediatamente, la osa no les causará mayores problemas, podrán atar a los caballos y partir sin dificultades. Quizá necesitarán alguna tirada para controlar a los caballos, puesto que se mostrarán especialmente nerviosos. Y Roseline también estará muy nerviosa por la experiencia sufrida.

Sin embargo, si los pjs son de gatillo fácil y deciden solucionar el problema a las bravas, la osa no dudará en cargar contra el pj (o pnj) mas cercano y cebarse en sus carnes, y un oso enfurecido es un problema muy grande (pero mucho). A continuación te pongo las características de esta osa.

La osa!



FUE:6d6

DES:4d6

CON: 5d6+3

Puntos de vida: CON

Velocidad: AGIx3-CON+FUE

Velocidad máxima: AGIx5

Armas naturales:

Garras 60% 3d6+1

Mordisco 45% 1d8+2

Si Roseline no estuviese en el grupo, la escena se planteará igual. Haz que la osa aparezca de la misma forma en cuanto algún pj se acerque al río. Por ejemplo si se van a lavar, o dar de beber a las monturas, o simplemente a coger agua para cocinar. La osa aparecerá en ese momento.

Si la osa apareciera y hubieran caballos cerca, podrían éstos huir al galope del enfurecido animal, con lo que los pjs tendrían que ir tras ellos para poder seguir adelante. Nuevamente serían necesarias algunas tiradas de **cabalgar** o **lazo** para recuperarlos.

Durante el resto del día no ocurrirá nada mas de interés. Seguirán su ruta por el camino que circula paralelo al río Colorado, de importante caudal donde podrán probar a pescar truchas. Un camino, como dije, de un par de días entre árboles y más árboles.

Día 12.

Durante este día seguirán cruzando el bosque hasta su fin, frente a ellos empezarán a aparecer las montañas yermas y el terreno seco y árido en el que viajarán durante una semana más. Así, siguiendo el amplio río, llegarán hasta el trasbordador que lo cruza hasta el otro lado.

Al girar un recodo, con una tirada de **escuchar** percibirán el sonido de gente y caballos. Risas, conversaciones y en fin, el sonido del tumulto de gente que encontrarán poco después. Una serie de caballos y carretas detenidas junto a la caseta donde se dirige el negocio del trasbordador.

Al paso de los pjs, percibirán el olor de carne asada, miradas de curiosidad y saludos respetuosos. Unas dos docenas de personas vestidas de negro los hombres, con trajes y pajaritas de lazo y las mujeres con faldas amplias y blancas cubiertas con delantales. Sillas donde se sientan hombres rodeados de varias mujeres que gustosas preparan estofados y carnes asadas que no dudarán en ofrecer a los pjs si se acercan a entablar conversación o algo parecido.

Una tirada de **ver** -15% cuando los pjs lleven un rato relacionándose con

esta gente, les llevará a darse cuenta de que el número de mujeres respecto al de los hombres es mucho mayor. Además, las mujeres tienden a mostrarse especialmente condescendientes o serviles con los hombres por grupos. Como si hubiese más de una mujer por hombre. O como si se tratasen de matrimonios donde hubiese mas de una mujer por marido. Con todos estos datos, no tardarán en darse de que se trata de mormones. Una tirada de **historia** les permitirá saber que los mormones tienen una conocidísima presencia desde hace años por esta zona y estados mas al norte de su posición actual, como Utah o Idaho. Los mormones aceptaban la poligamia y se dedicaban a colonizar las tierras salvajes llevando con ellos la palabra del señor.

Y precisamente habrán encontrado una caravana de mormones que están cruzando el río desde la otra orilla. Han pasado hasta el momento cuatro carretas, pero una tirada de **ver** les permitirá ver al otro lado del camino tres mas que esperan para cruzar, amén de diez o doce personas más y varios niños jugueteando. En la orilla de los pjs, un tipo menudo, de aspecto descuidado, barba de varios días, de mirada entornada y voz chillona, que se presentará como O'malley, es el encargado del trasbordador y el que se encarga de realizar las maniobras de cruzar de lado a lado la balsa de madera. Además se encarga



de mantenerla en aceptable estado reparándola cuando sufre desperfectos. O'malley cobra 10cts por persona, 25cts por caballo y 50cts por carreta o similar. Todos los precios son acumulables, por supuesto, y no le vale el viajar dentro de la carreta para no pagar. "*Al viejo O'malley no se la pega nadie*", y el mismo no dudará en recordárselo a los pjs si intentan regatear el precio o algo así. Claro que O'malley como buen irlandés que es, no dirá que no a un buen trago de whisky, y si los pjs no ahorran en alcohol con O'malley, éste podrá rebajarles los precios. Que hagan una tirada de **regatear** modificada con +15%, +25% o +50% dependiendo del alcohol que le ofrezcan.

Los pjs deberán esperar a que se terminen los trasbordos de las carretas de los mormones. Esto llevará lo que quede de día, debido a entre otras cosas, a unas maderas que se soltarán y requerirán de las reparaciones de O'malley. Así terminará la jornada de trabajo. El irlandés amarrará el trasbordador y se retirará canturreando alguna canción obscena a su cabaña, hasta el día siguiente.

- Eh oiga amigo! Nosotros hemos de cruzar! – pueden decir los pjs.

- El viejo O'malley ha cerrado el negocio. Hasta mañana, nadie cruzará el río! – contestará el irlandés mientras bebe de su petaca y se cierra en la cabaña hasta el día siguiente.

Y de aquí no lo sacarán. Los pjs no tendrán otra opción que pasar noche junto a los mormones, que pasarán noche también aquí para partir al día siguiente.

Los mormones encenderán varias hogueras, asarán carne y bailarán y cantarán para desespero de O'malley, el cual desde el interior de la cabaña maldecirá y lanzará improperios con su voz rota y nasal ahogada en alcohol. Como decía, no tendrán problemas en invitar a los pjs si estos desean unirse a ellos. Así podrán enterarse de algunas cosas. Por ejemplo, que no partirán hasta que llegue la carreta de los Clayton. Esta familia compuesta de Thomas Clayton y sus tres esposas, María, Leonor y Ángela. Según averiguarán, los Clayton vienen desde St George, un pueblo a medio camino de aquí y las vegas. Cuando lleguen, podrán continuar todos camino hasta Salt Lake city, a donde se dirigen para una convención anual. Al parecer, los Clayton vienen por detrás, tan solo llevan un día de retraso.

Y así pasará la noche, sin mayores contratiempos. Los pjs podrán comprar provisiones a los mormones si lo desean, reaprovisionarse de agua en el río, puesto que mañana se adentrarán en una zona seca donde les puede hacer falta. Si buscan cualquier tipo de entretenimiento para esta noche se encontrarán que no hay nada por aquí. Salvo que entren en la cabaña de O'malley, donde encontrarán whisky y cartas si lo desean. Pero fuera? Cantar, bailar, comer y beber. Si algún pj se pone pesado, o inoportuna a alguna señora, se encontrará con que varios hombres los echarán amablemente del círculo donde se encuentran. Si el pj sigue en sus trece, al final conseguirán que alguno de los mormones saque su escopeta a pasear para acabar de intimidar al desaprensivo.

Día 13.

Hacia las diez de la mañana, O'malley saldrá de su cabaña en paños menores, lo cual escandalizará a las señoras presentes. Dándose cuenta de lo sucedido, O'malley volverá al interior de la cabaña para ponerse los pantalones y el sombrero, y así volverá a la barcaza, donde reabrirá el negocio.

Lo mas seguro es que los pjs sean los primeros en situarse para cruzar al otro lado. Los mormones se despedirán de ellos si han tenido relación de algún tipo, antes podrán desayunar huevos y tocino en abundancia. O'malley cobrará a los pjs el billete, después indicará que pueden cargar la diligencia y las monturas a bordo. Si es necesario realizar mas de un viaje, ten en cuenta de que cada viaje entre ida y vuelta será de una hora y cuarto mas o menos. El viaje será un tranquilo paseo a bordo de esta barcaza construida con una base de troncos ligados entre sí manejados por un timón y un largo remo desde su popa. Durante el camino, O'malley amenizará el recorrido volviendo a sus canciones de contenido erótico festivo. En la barcaza caben un total de una diligencia y dos caballos, aparte O'malley, los que quepan dentro de la diligencia y dos personas más. El resto deberá esperar al siguiente viaje.

Finalmente, con los pjs al otro lado, proseguirán su viaje mientras el bosque y las montañas empiezan a quedar atrás y ante ellos aparece una zona cada vez mas seca, llena de desniveles e imperfecciones del terreno, incluidas moles de roca pelada que parecen sostenerse en algunas ocasiones con un sorprendente equilibrio al suelo por bases mucho mas estrechas que las partes superiores. La única vegetación son algunos arbustos secos y otros espinosos. Han entrado definitivamente en el estado de Nevada y este terreno les acompañará durante un buen trecho hasta llegar a destino.

Pistolero
Bob Mardigan

FUE:13
DES:15 (md-2)
CON:14
Puntos de vida:14
Velocidad:44%
Velocidad máxima: 75%

Habilidades:
Cabalgar 70%
Esquivar 50%
Movimiento silencioso 55%
Primeros auxilios 25%
Tortura 50%
Ver 60%
Leer/escribir 15%
Desenfundar 85%

Armas:
Roger & Spencer army 80% 2d6+1
Pelea 65% 1d4+1d4

Notas:
Como jefe de la banda, Bob tiene un carácter de perros, y no duda en patear a cualquiera de sus subordinados que no cumpla con sus ordenes. Sus hombres lo saben, y obedecen ciegamente a Bob, que por otra parte hasta ahora no lo ha hecho nada mal. Es ambidiestro, con lo que puede usar simultáneamente las dos Spencer army que lleva en sus cartucheras.

Pistolero
Emilio Sánchez “el flaco”

FUE:15
DES:8
CON:18
Puntos de vida:18
Velocidad:21%
Velocidad máxima: 40%

Habilidades:
Cabalgar 60%
Desenfundar 25%
Esquivar 35%
Juegos de manos 65%
Movimiento silencioso 25%
Otro idioma (ingles) 45%
Tortura 70%
Ver 55%
Armas:
Lefauchaux C&E 65% md 0 1d8
Regton roll block 70% md-6 2d8+2
Pelea 45% 1d4+1d6.

Día 14 y 15.

Durante estos dos días no ocurrirá absolutamente nada en especial, ni verán a nadie camino arriba o abajo. Si lo desean sigue usando las tablas de clima aparecidas en el suplemento “*Hogan’s last stop*” El hecho de que no vean a nadie por el camino durante estos días, debería recordarles que según les dijeron los mormones, la carreta de la familia Clayton venía por detrás y tan solo les separaba un día del grueso de la caravana de mormones. Entonces... donde están?

Puede que los pjs no caigan en este detalle, pero tranquilo... pronto tendrán oportunidad de saber de los Clayton.

Día 16.

Durante este día, los pjs podrán realizar en un momento dado una tirada de **ver** para darse cuenta de que una serie de jinetes a caballo vienen directos hacia ellos. Si la tirada se obtuvo por mas de 25 puntos de diferencia, descubrirán que los jinetes (que son ocho) vienen entre una nube de polvo, con el sombrero calado y pañuelo ocultándoles en parte el rostro. No hace falta ser muy intuitivo para sospechar que se trata de bandidos, y que no vienen con muy buenas intenciones, como descubrirán en cuanto empiecen a zumbir balas a su alrededor.

Estos bandidos son una banda que opera por esta zona, y son los culpables de la desaparición de los Clayton. Efectivamente, en el campamento donde se reúnen estos forajidos, se encuentra la carreta de los mormones y el matrimonio Clayton.

Estos variopinta banda de forajidos está compuesta por, desde un chino de Shangai, hasta un desertor del ejercito. Su jefe es un tipo llamado Bob Mardigan, al cual todos obedecen y respetan, al menos de momento. Bob vive con lo que saca de lo que roba en las diligencias que cruzan esta ruta, y tanto la de los Clayton como la diligencia de los pjs son presas que no puede descartar.

Cuales son sus planes?

Es muy sencillo, al igual que hicieron los comanches hace una semana, estos tratarán de detener la diligencia, pero estos no desistirán hasta perder a cinco o seis del grupo, no antes. Si es necesario dispararán a los caballos para detener la diligencia. Una vez detenidos, desarmarán a los pjs, les obligarán a entregar todo objeto o pertenencia de valor a punta de pistola. Y si en el grupo hay alguna mujer especialmente bella... entre sonrisas se la llevarán a su base.

Roseline está con ellos? Pues esta joven será seguro una de las que tratarán de llevarse.

Y esto será todo.

Por supuesto, las acciones de los pjs pueden variar todo esto. Si sobreviven al envite inicial y los hacen huir, se librarán de ellos y no regresarán de nuevo.

Pero si se produce la detención, los pjs podrán tratar de perseguir a los forajidos hasta su base. Para ello necesitarán seguir sus rastros con las tiradas pertinentes. Así, llegarán un buen rato después de ruta lejos de todo camino, hasta el campamento de los forajidos, donde encontrarán la carreta de los mormones y a la familia Clayton. El campamento se encuentra junto a un riachuelo de poco caudal a la sombra de una amplia roca redondeada por la erosión que se eleva unos setenta metros. A la sombra de esta roca, viven los forajidos, un **total** de doce

Notas:

Emilio es un obeso, sucio y sudoroso mexicano, tiene todos los vicios, lascivo, borracho, jugador, etc. No duda en torturar a los prisioneros cuando interesa obtener algo de información. También abusa de las mujeres y disfruta causando sufrimiento a los prisioneros.

Pistolero

Tom Gordon “Coronel”

FUE:13

DES:13 (md-2)

CON:14

Puntos de vida:14

Velocidad:38%

Velocidad máxima: 65%

Habilidades:

Cabalgar 70%

Esquivar 60%

Esconderse 55%

Movimiento silencioso 55%

Primeros auxilios 40%

Tortura 35%

Trepar 45%

Ver 60%

Armas:

Remington navy 70% md-1 1d6+2

Winchester .66 60% md-5 2d8+1

Pelea 40% 1d4+1d4

Notas:

Tom es un desertor del ejercito de la Guerra civil (de ahí su apodo, que a él mismo no le gusta que usen). Abandonó filas y es buscado por la justicia para llevarlo a la horca, pasó a formar parte de la banda de Mardigan, donde suele encargarse de las aproximaciones sigilosas cuando estas son necesarias.

Pistolero

Liao Po “El chino”

FUE:13

DES:18

CON:15

Puntos de vida:15

Velocidad:53%

Velocidad máxima: 90%

Habilidades:

Elocuencia 40%

Esquivar 80%

Otro idioma (ingles) 40%

Maña 55%

Escuchar 60%

Conocimiento mineral 25%

hombres.

Las características de los pertenecientes a la banda serán todas iguales. Usa el mismo patrón para todos ellos, salvo para **Bob Mardigan**, el jefe de la banda, **Emilio Sánchez** “el flaco”, **Tom Gordon** (el “Coronel”) y **Liao Po** (El chino). Estos son los principales miembros de la banda, o por lo menos, los que mas llamarán la atención de los pjs. Sus características las tienes aparte.

El campamento

Se trata de un montón de tiendas de lona mal agrupadas (9). Tienen a parte un pequeño vallado donde mantienen encerrados a sus caballos (un total de 14). En una de las tiendas se encuentran las provisiones de la banda, entre otras cosas, quince botellas de wisky y dos de tequila. También encontrarán armas, un total de cinco winchesters 66, también encontrarán un rifle Spencer 1860, tres revolvers Colt police 1862, un Roger & Spencer army 1865, munición para todas ellas y una caja de madera con seis cartuchos de dinamita y mechas.

En la tienda de Bob, encontrarán si saben buscar, una caja con el botín de la banda, un total de 150\$ y un lingote de oro con la marca del General Bank por valor (tirada de **tasar**) de 100\$. También encontrarán en un baúl de ropa algún vestido de mujer y un reloj de cadena de plata (15\$)

En otra tienda se encuentran retenidas las tres mujeres de Clayton María, Leonor y Ángela. Las tres fueron testigos del asesinato a sangre fría de su marido por parte de Emilio Sánchez cuando intentaba impedir que el mexicano le pusiera las manos encima. El mismo mexicano que ha abusado de ellas desde su secuestro ayer. Llevan tan solo un día retenidas y a no ser que los pjs pasen por aquí y les ayuden a huir, les espera un futuro sombrío en el que acabarán siendo vejadas por algunos miembros de la banda y finalmente malvendidas a algún sucio burdel.

Si de nuevo tenemos a nuestros chicos con la vena de héroe subida y les da por aparecer por aquí, y además desmantelan la banda, se cargan al malo y liberan a las chicas (que bestias!) las tres viudas de Clayton les estarán muy agradecidas, y llorosas les entregarán a los pjs algo del dinero que guardaban oculto en su carreta en una madera suelta (que no encontraron los bandidos). La recompensa serán 50\$, casi todo lo que traían ahorrado y con lo que pensaban asentarse con su difunto marido. Las tres recientes viudas, muy agradecidas seguirán camino a donde se encuentran esperando los demás mormones (junto al embarcadero del trasbordador).

Día 17.

Por supuesto, si los pjs se han dedicado a seguir a los hombres de Mardigan, es posible que el día 17 se lo pasen siguiéndolos o pasando a la acción tras haber estado vigilándolos, etc. En fin, esta nota tan solo es aclaratoria de que este día 17 será efectivo si siguen su camino en la diligencia. En caso contrario, guárdalo para cuando los pjs prosigan adelante.

Los pjs seguirán camino y al atardecer llegarán a Cedar city, una ciudad en desarrollo. Lugar de encuentro de ganaderos de paso y con un comercio en auge. Al entrar en Cedar city, los pjs

Armas:

F&D DA 45% md -1 1d6+2

Pelea 85% 1d4+1d4.

Notas:

Liao es un inmigrante de Shangay. Vino a EEUU dispuesto a ganar fortuna huyendo de la miseria en la que se encontraba en su país. Empezó trabajando como lavandero, sin embargo pronto descubrió que habían otras formas mas rápidas de ganar dinero. Usa las artes marciales que aprendió desde pequeño como método de pelea. Un método de lucha que sorprende a todos a su alrededor, ya que no es normal ver a alguien lanzando patadas y puños entre gritos agudos. Liao no bebe ni va con mujeres ni juega. Aunque no dudará en usar sus puños si es necesario. De hecho, es mas peligroso desarmado que revolver en mano.

El resto de la banda (8 hombres)

Para todos ellos puedes usar las características del **Pistolero** aparecidas en el manual. Lo encontrarás en la pagina 116. Si lo deseas y dependiendo del nivel de tus pjs, puedes usar su porcentaje total de armas (75%) o bajarlo a conveniencia.

recompensa que marcan los carteles, concretamente 50\$ por Bob, y 35\$ por cada uno de los restantes, Emilio, Tom y Liao. Por el resto de la banda no hay recompensa. El Sheriff Douglas, por cierto, se afeita **cada** mañana en la barbería, así que aquí lo encontrarán a esas horas.

Los pjs son libres de moverse en una u otra dirección en Cedar City, y de hecho, no ocurrirá nada fuera de lo normal salvo quizá un pequeño encuentro con los miembros de la banda de Mardigan, que de vez en cuando pasan por Cedar city a gastarse el dinero en mujeres y alcohol. Si los pjs escaparon de la banda de Mardigan, o escaparon algunos de los miembros de la misma, esta noche se acercarán al Saloon a tomar un trago, y la sorpresa puede ser mayúscula cuando se encuentren. Puedes plantear esta situación al mas puro estilo de película de Hollywood. Los pjs están tomando un trago y las puertas del Saloon se abren. Se forma un incómodo silencio mientras el pequeño grupo de forajidos llega a la barra a pedir un whisky. Será entonces cuando uno de los forajidos advierte la presencia de los pjs y con un golpecito de codo alerta al resto de la banda.

- Eh amigo! Esa silla es la mía! – señalando con el dedo la silla que ocupa alguno de los pjs.

Con esta frase tan sencilla, se puede montar un autentico OK corral en el Saloon. En tus manos lo dejo. Por supuesto, en cuanto empiece el tiroteo alertarán al Sheriff que aparecerá con su ayudante 1d10 asaltos después. El tiroteo terminará cuando aparezca el sheriff. Con gritos y disparos al aire, los hombres de Mardigan saldrán al galope del pueblo.

Día 18.

Al día siguiente, con los pjs descansados, posiblemente limpios y con las fuerzas recuperadas, quizá se decidan a reiniciar su ruta hasta Las Vegas. El señor Spinner les recibirá con una amplia sonrisa y les

encontrarán bien pronto la parada de postas donde deben detenerse. Enseguida saldrá a recibirles Mathew Spinner, el tipo de gruesas patillas y gafas que lleva el negocio. Se interesará por el estado de la diligencia, por los problemas que hayan podido sufrir y por el Sr. Lamont (el que los contrató). El señor Spinner ofrecerá estancia en la parte de detrás del negocio, donde suelen descansar los conductores y guardas de la diligencia. El resto pueden descansar en el George's Hotel, que encontrarán un poco mas adelante. El señor Spinner se encargará del alojamiento y comida de los pjs mientras estén aquí, claro que espera que salgan mañana mismo siguiendo su ruta.

Así que pronto los pjs, tras desenganchar animales y dejar la diligencia, podrán dar una vuelta para estirar las piernas y descansar un poco antes de seguir ruta mañana.

Encontrarán un Saloon donde podrán tomar un trago o jugar unas partidas de cartas o ruleta. Justo enfrente encontrarán un burdel regentado por la señorita Love (así se hace llamar, y nadie sabe su verdadero nombre), un barbero donde por unos centavos más podrán darse un baño caliente. El "Georges's Hotel", donde podrán pasar noche y comer en su restaurante de la planta baja, es muy apreciado su estofado. Además encontrarán la oficina de correos y comercio Stanford, donde podrán comprar y reabastecerse de cualquier equipo a un precio razonable. Encontrarán una herrería, una panadería, una carnicería, una sastrería (es mas cara de lo normal, aplica un incremento a los precios normales aparecidos en el manual o la pantalla, de un 25%) y una tienda de sombreros, la "Willoughby's hats". También encontrarán la "Joseph's Guns & armory" donde venden armas y munición para cualquier arma que necesiten y por supuesto, la oficina del Sheriff. El Sheriff es un tal Brent Douglas, un tipo tranquilo que desde la silla de su oficina, observa el paso de los forasteros. En la oficina del Sheriff los pjs no tardarán en encontrar carteles de *Se busca* por algunos miembros de la banda de Mardigan. En concreto los cuatro cuyas descripciones incluimos anteriormente. Si **traen** a alguno de estos hombres ante el sheriff (vivos o muertos), éste les pagará la

invitará a sentarse. Los pjs verán que en una silla frente a la mesa del señor Spinner, se encuentra un tipo de unos cincuenta años, vestido de negro con traje, luce un bigote cano retorcido en las puntas y mirará a los pjs con curiosidad. El señor Spinner los presentará.

- Este es el señor Archibald Willoughby III, un notable hombre de negocios en nuestra ciudad. Verán, necesita que lo lleven urgentemente hasta Las Vegas. Así que cuando estén listos para partir, el señor Willoughby viajará a bordo de la diligencia. Supongo que no habrá problema alguno, no...? – así debería ser, la compañía de diligencias acepta viajeros mientras paguen el billete. Y el señor Willoughby, enterado que se ha reanudado el servicio, ha pagado por un billete a Las Vegas, con lo que los pjs tendrán que apretarse un poco más para este último tramo del viaje. Por lo demás, tendrán que ayudarlo a subir el equipaje cuando estén listos para partir, y estamos hablando de tres maletas y un baúl (no hay nada interesante para los pjs, tan solo muestras de tejidos y sombreros, si, se trata del dueño de la tienda de sombreros de Cedar City).

Esto será todo cuanto tiene por decirles, una vez acabadas las presentaciones pondrá el cartel de *Cerrado* en la puerta y os acompañará hasta las cuadras, donde están acabando de reparar la diligencia de cualquier daño que pudiera tener. El herrero del pueblo está arreglando las ballestas de la misma y si fuese necesaria la mano del carpintero, estará también aquí trabajando. Finalmente, se atarán dos nuevos caballos de refresco y los pjs estarán listos para partir cuando lo deseen. El señor Spinner, despedirá a los pjs, les informará que no les falta más que tres días de camino hasta Las Vegas y les pedirá que envíen sus saludos al señor Kirby, el otro dueño de la compañía de diligencias que se encuentra en las Vegas.

Con todo esto, los pjs estarán listos para partir dejando atrás Cedar City.

Ah!, que no se vayan a olvidar del señor Willoughby!

Día 19.

Durante este día, los pjs avanzarán por un terreno que vuelve a variar, apareciendo llanos de pastos por donde corren algunos riachuelos de agua fría y cristalina. En ellos volverán a ver pequeñas manadas de bisontes que pacen tranquilamente ajenos a todo a su alrededor.

Durante el camino, los compañeros de viaje del señor Willoughby, disfrutarán de una “entretenidísima” conversación sobre tejidos, sombreros, consejos para llevar el sombrero mas adecuado en cada momento, también les contará la historia del negocio de sombreros, que heredó de su padre, un tal Ronald Willoughby II, hijo a su vez de Theodore Willoughby I. Finalmente les dará su opinión sobre los sombreros que llevan puestos los pjs y cuales son los que mas se acomodarían a su fisonomía... están de suerte, precisamente tengo por aquí... – y así durante el resto del viaje.

Será al atardecer cuando descubrirán en el suave desnivel de una pequeña colina, varias cabezas de ganado del tipo “longhorn”. Una tirada de **descubrir** les permitirá reconocer en ellas la marca conforme pertenecen a alguna ganadería. Si los pjs se acercan, estos desconfiados animales saldrán corriendo poniendo distancia entre ellos y los pjs.

Si los pjs se desentienden de ellas y siguen adelante, descubrirán pasada la pequeña colina, con una tirada de ver, a unos centenares de metros un grupo de “longhorns” mas grande, unas treinta o cuarenta cabezas siendo agrupadas por cuatro vaqueros. Los gritos de los jinetes y sus carreras a caballo, reorganizan el grupo de reses. Efectivamente, estas reses tienen la misma marca que las que vieron anteriormente.

Si los pjs al paso junto a las reses hablan con alguno de los vaqueros, averiguarán que están tratando de reunir las a todas, que tuvieron un percance con unos tipos que aparecieron disparando al aire. Esto provocó que algunas reses se desperdigaran y ahora tratan de recuperarlas. Los tipos que aparecieron disparando huyeron por donde habían venido, sin mas. Temen que quizá sean ladrones de ganado, pero ellos cuatro supieron expulsarlos – al decir esto, el cowboy llevará su mano al rifle que guarda en la funda de las alforjas.

Si los pjs les informan de las que vieron anteriormente al otro lado de la colina, dos de los vaqueros irán a por ellas agradeciéndoles la información.

Para los mas curiosos, les informarán que son reses pertenecientes a la ganadería McLemont, y que las llevan al rancho, después de sacarlas a pastar en estas tierras. Les informarán que los ladrones de ganado son algo relativamente frecuente por estas tierras, pero que no son muy valientes, y en cuanto les disparan huyen como comadreja.

Si al principio de todo, cuando vieron las reses desperdigadas alguno de tus pjs quiso ir a por ellas, tendrá que realizar algunas tiradas para controlarlas. En primer lugar tendrá que cabalgar hacia ellas en circulo para cercarlas. Después serán necesarias dos tiradas de **conducir ganado** para llevarlas en la dirección que quiera. Por supuesto, entre las reses aparecerá un “longhorn” mas joven e impetuoso que saldrá

corriendo huyendo del pj. Para atraparlo será necesaria una tirada de **lazo**. Así, lo devolverá al grupo y de nuevo, con otra tirada de **conducir ganado**, llevará a las reses definitivamente por donde quiera.

Mas tarde, cuando encuentren a los vaqueros, les agradecerán el trabajo ahorrado al recuperarlas.

Si los pjs siguen adelante con su camino, pasa directamente al día 20. Si en caso contrario, andan con la mosca detrás de la oreja, sigue adelante...

Y eso es todo?

Pues no. Como siempre, existe una verdadera historia de trasfondo. Realmente **ÉSTOS** son los ladrones de ganado, no los vaqueros originales. Efectivamente, las reses pertenecen al rancho McLemont, pero no las llevan de regreso, se las llevan a otro rancho, el de los Summerset. El patrón, señor William Summerset tiene en nómina a estos cuatro tipos que de vez en cuando rondan por la zona de pastos y se hacen con tantas cabezas como pueden del rancho vecino. Después, cambian la marca (por otra similar) y aquí paz y después gloria. Como habrán podido comprobar los pjs, además tienen una sangre fría digna de elogio, puesto que no habrán dudado en hablar con los pjs mintiéndoles descaradamente.

Ladrones de ganado (4):

FUE:13

DES:14

CON:10

Puntos de vida:10

Velocidad:45%

Velocidad máxima: 70%

Habilidades:

Cabalgar 60%

Conducir ganado 60%

Domar 30%

Armas:

Pelea 40% 1d4+1d4

Remington navy 45% md-1 1d6+2

Winchester .66 30% md-5 2d8+1

Si alguno de los pjs mientras hablaba con los vaqueros te pidió tratar de percibir algo raro en esos tipos, repito, **si te lo pidieron los pjs**, permíteles realizar una tirada de **intuir** (tirada oculta). En caso de sacarla correctamente, informales que algo no le da muy buena espina, pero no sabe concretar más. Es solo una sensación.

Y que pueden hacer nuestros pjs? En principio si se van sin más, pasa al día siguiente. Pero si deciden hacer algo, como seguir a los vaqueros y el ganado, recuérdales que van en una diligencia, y eso no será fácil de ocultar. Si se separan algunos de tus pjs siguiéndoles a caballo, aún y así será difícil ocultarse en un terreno como este, en el que no hay arboledas ni montañas. Por tanto, los ladrones de ganado, viendo que son seguidos de lejos, seguirán en dirección al rancho Summerset, no muy lejos de aquí. Al llegar a las cercanías del rancho, se detendrán y uno de ellos saldrá al galope al rancho. Allí explicará lo que sucede y William Summerset enviará a cuatro de sus hombres a dar caza a esos fisgones.

El resto de la escena plantéala a tu gusto.

No hay buenas coberturas para nadie, los pjs pueden salir al galope huyendo, pero serán seguidos por los cuatro hombres de Summerset. Si llegan a la diligencia y se hacen fuertes, los cuatro tipos si no lo ven claro, volverán hasta el rancho. Una vez todas las reses en el rancho, se darán prisa en marcarlas de nuevo y añadirlas al resto de las reses propiedad de los Summerset. Los cuatro ladrones de ganado, se confundirán entre los trabajadores del rancho, procurando no ser descubiertos si aparecieran los pjs de una forma u otra por aquí de nuevo. Quede claro que si logran meter a las reses robadas con las demás reses del rancho Summerset, pasadas unas horas ya no podrán demostrar absolutamente nada, puesto que se efectuarán las marcas y se mezclaran con las mas de 900 cabezas del rancho.

Pistoleros de Summerset (4)

FUE:12

DES:15

CON:13

Puntos de vida:13

Velocidad:44%

Velocidad máxima: 75%

Habilidades:

Cabalgar 60%

Esquivar 40%

Movimiento silencioso 40%

Armas:

Pelea 50% 1d4

F&W DA 1871 70% md-0 1d8+1

Winchester .66 50% md-5 2d8+1

La única forma de aclarar este asunto sería capturando a alguno de los tipos (ladrones de ganado o pistoleros) y hacerles cantar (tiradas de **tortura** o estrategia similar). Posteriormente llevar al detenido a Cedar city (jurisdicción de estas tierras) y entregárselo

al sheriff Brent Douglas (si llegan por la mañana estará afeitándose en la barbería). Con esta declaración se llevará adelante un proceso judicial que será largo y dificultoso, debido a la gran fortuna de ambas familias ganaderas, los Summerset y los McLemont. Para cuando el resultado del juicio salga a la luz, los pjs ya no estarán por aquí...

De todos modos, el mismo señor Gregor McLemont, cabeza de familia, querrá conocer personalmente a esos tipos que han capturado a uno de los ladrones y ha aportado al fin la prueba que necesitaba para tirar adelante el juicio contra los Summerset, ya que de siempre había sospechado de que ellos estaban detrás

de los robos de sus reses, pero no tenía pruebas suficientes. El señor Summerset agradecido ofrecerá trabajo como capataz al pj/pjs que tengan nociones en el trato y conducción de ganado, es decir, a aquel pj que sea de profesión **vaquero**. Si no hay nadie con esta profesión, les ofrecerá trabajo en el rancho, como guardas por ejemplo.

A todas estas, si el señor Willoughby está por aquí todavía, repartirá palmaditas en las espaldas de los pjs sorprendiéndose por la valentía de estos y su buen hacer en el asunto del robo de ganado. Si resuelven el tema de los ladrones de ganado no dudará en regalarles a cada uno un maravilloso sombrero nuevo.

- Un autentico Willoughby, amigo! – como dirá mientras el mismo lo pone con delicadeza en la cabeza del pj.

Día 20.

Si se llega a este día seguidamente después del encuentro con los ladrones de ganado, por la mañana, pocas horas después de camino, llegarán a un recodo del camino que asciende por una suave colina, desde aquí podrán realizar alguna tirada de **escuchar** para percibir el sonido característico de ganado. Si siguen adelante, verán que su camino desciende a una amplia hondonada, en ella, encontrarán una inmensa manada de reses del mismo tipo “longhorn” que vieron ayer. Claro que este rebaño es mucho mayor, de unas quinientas cabezas (a esta cifra llegarán realizando correctamente una tirada de **conducir ganado**). Siguiendo adelante, no tardarán en encontrarse con alguno de los diez vaqueros que dirigen este rebaño. Una tirada de **intuir** (oculta) les permitirá percibir cierta desconfianza en los vaqueros. Seguirán con la mirada a los pjs que van a caballo alrededor de la diligencia, como vigilando sus movimientos.

Si los pjs se acercan a saludar o a entablar conversación con alguno de ellos, se encontrará con que la mano de los vaqueros va, o bien cerca de su revolver, o bien se apoya en la culata del rifle que llevan colgando en la funda de las alforjas.

Si son preguntados al respecto del recelo que demuestran, un vaquero se acercará a ellos. Un tipo rubio con barba de varios días, vestido con jeans y camisa a cuadros. Se trata de Wallace, el capataz al mando. Mientras, los pjs verán (tirada de **ver**) que el resto de vaqueros permanecen tan atentos a las reses como a los alrededores, como vigilando que pueda aparecer algo o alguien...

- Que hay amigo? – preguntará Wallace frunciendo el ceño y clavando sus ojos azules en su interlocutor, mientras da vueltas a una paja entre los dientes.

Enseguida averiguarán lo que ya supones. Si los pjs se muestran amables, obtendrán de ellos que la noche pasada fueron asaltados por unos ladrones de ganado. Hirieron a Stewart, uno de sus hombres, en el brazo cuando intentó detenerlos. Con los disparos algunas reses se dispersaron, así que entre reagrupar a las reses e intentar expulsar a los ladrones, les fue imposibles detenerlos y huyeron llevándose algunas cabezas. El número exacto todavía no lo tienen, puesto que están realizando todavía el conteo.

Si los pjs les explican lo que vieron, Wallace confirmará que fueron ellos. Que las marcas que vieron en las reses coinciden con las suyas, las del rancho Mclemont (como podrán comprobar los pjs).

En cuanto a la posibilidad de volver atrás e intentar seguir el rastro, será inútil. Wallace no dejará que ninguno de sus hombres salga en busca de las reses robadas, no quiera debilitar el grupo arriesgándose a un nuevo asalto. Ahora se dirigen al rancho Mclemont, al que llegarán esta tarde. Llevarán la información de los pjs al Sr. Mclemont, lamentablemente no tienen pistas o información nueva alguna. Si les preguntan sobre si sospechan de alguien, Wallace les dirá sin tapujos que el otro gran rancho de la zona es el perteneciente a la familia Summerset, pero no tienen pistas o pruebas contra ellos de ningún tipo. Y sin nada que aportar, no se puede tirar adelante denuncia alguna. La jurisdicción de estas tierras pertenecen por poco a Cedar city y su sheriff, Brent Douglas, sería quien debería encargarse del asunto. Pero sin pruebas... no hay nada que hacer.

Y sin mas que añadir, Wallace se quitará su sombrero y lo agitará al aire, la señal para que se pongan en marcha de nuevo. Entonces se volverá a los pjs y añadirá dirigiéndose al que le hablaba.

- Una lastima amigo, los tenían en las narices y se han escapado... – lamentará Wallace poniéndose el sombrero de nuevo, sujetando la pajita con la mano y escupiendo al suelo – gracias de todos modos.

Se llevará la mano a su sombrero e inclinará la punta a modo de saludo, y si la diligencia esta cerca y por ella asoma Roseline, o hay algún pj femenino cerca, le sonreirá mientras le aparecen dos atractivos hoyuelos – señorita... – le dirá, consiguiendo el rubor de la joven Roseline.

Y así volverá a su puesto mientras muy poco a poco, la gran mole de ganado se pone de nuevo en camino y los pjs pueden seguir el suyo.

Willoughby comentará en este punto que al señor Wallace le queda perfectamente su sombrero. Es el mas acertado a su fisonomía.

Durante este día no ocurrirá nada más en especial.

Día 21.

Y finalmente llegará el día 21 de ruta, sin contar claro, que los pjs hayan podido retrasarse a voluntad durante los encuentros que se han producido durante la aventura, en este caso, es posible que estemos en otra fecha. Pero en definitivamente llegará el día en que lleguen a Las vegas, y este día será el que describa a continuación. Las vegas es una importante ciudad del estado de Nevada, con una economía floreciente, lugar de paso obligado entre dos estados, con buenos pastos y oportunidades para todos. Y por la calle principal llegarán los pjs al atardecer. La gente se volverá al ver pasar de nuevo la caravana, al parecer el rumor de que el servicio había quedado cerrado había llegado hasta aquí. Algunos os saludarán con la mano, otros inclinando el sombrero.

Cruzáis por la calle principal, volvéis a torcer de nuevo a otra avenida de considerable tamaño y enseguida descubris el cartel que adorna un edificio de dos plantas y cocheras. El cartel anuncia “*Lamont & Kirby, Diligencias*”, por fin, el lugar al que os dirigiríais, según lo previsto (o no) tres semanas después de vuestra salida.



- Excelente paseo amigos, ha sido de lo mas entretenido! – dirá un divertido Willoughby según como haya ido el viaje desde Cedar City – espero que estén ustedes para el viaje de regreso.

Bajará de la diligencia y ayudará a descender de la misma a cualquier señorita que haya en su interior. Esperará a que le devuelvan su equipaje y se retirará a la esquina de la calle donde no tardará en aparecer otra carreta que vendrá a buscarle, cargarán los bultos y así desaparecerá el señor Willoughby.

De debajo del cartel “*Lamont & Kirby, Diligencias*”, aparecerá un tipo bien vestido con un traje a rayas azules y blancas y pajarita de lazo que sonreirá en primer lugar al ver su diligencia en buen estado pasando una mano por el lateral de la misma, y después saludará cordialmente a los pjs.

- Ah por fin! Excelente trabajo señores, ahora dejen la diligencia detrás y pasen a mi despacho donde arreglaremos el tema de sus honorarios.

No hay mucho mas que añadir en cuanto al señor Kirby. Les estará muy agradecidos por el trabajo realizado (no creo que hayan tenido tiempo de destrozar la diligencia desde Cedar city hasta aquí, no?) Les pagará gustoso lo pactado (3\$ por cabeza y día de viaje o 3,5\$ si supieron negociar con el señor Lamont) y les ofrecerá a dos de ellos el trabajo de cochero y guarda en nómina si lo desean. Mantendrá la misma paga que les ha ofrecido ahora y en principio la ruta sería siempre la misma. Que dicen...?

Si se ponen de acuerdo, los pjs firmarán contrato y tendrán dos días de descanso en Las vegas pasados los cuales deberán ponerse en camino de regreso.

Y el resto de pjs?

Para el resto no hay mas que recibir la paga acordada y despedirse. En Las vegas encontrarán todo lo que necesiten, sea lo que sea. Desde aquí podrán coger el ferrocarril que parte hacia el norte o cabalgar en cualquier otra dirección, de ellos depende lo que quieran hacer ahora. Sin embargo, posiblemente les quede un asunto por atender, un asunto que puede haber ido en una u otra dirección durante el viaje de tres semanas que han recorrido.

Roseline

La joven hija de Tobías Anderson que posiblemente rescataron de las manos los comanches. La misma Roseline les indicará la dirección de su casa. La misma se encuentra en la parte acomodada de la ciudad, cruzarán la parte mas lujosa de la ciudad, donde se encuentra precisamente el banco Pacific-Las Vegas. Los carruajes pasan lustrosos por la amplia calle, las señoras visten a la moda con sombrilla, los hombres visten con sombreros de copa y lucen relojes de cadena de oro. Así, llegarán a una casa con terreno circundado por un muro blanco. Entrarán en la finca y llegarán a la escalinata de la puerta principal. Al picar a la puerta aparecerá un criado de color que los recibirá, reconocerá a la joven Roseline y abrirá la puerta de par en par, anunciando a la señora Anderson la llegada de su hija y un caballero. Pronto aparecerá su madre, así el pj descubrirá que su hija tiene los mismos ojos y color de pelo que ella. La señora Anderson recibirá a su hija y al joven que la acompaña y seguidamente se producirá una escena mas bien dramática. Roseline llorará abrazada a su madre mientras le explica que papá ha muerto. Después le dirá a su madre que los pjs (o el pj) le salvaron de las garras de esos salvajes, que fueron muy valientes y arriesgaron su vida por ella (o la historia no fue así realmente?)

La señora Anderson, muy dolida por la perdida de su marido agradecerá enormemente que le hayan devuelto lo único que le queda ahora, su hija. Si, esta escena tiene que ser muy dramática, lo siento.

Finalmente, llegará la hora de la despedida. La señora Anderson no dudará en ofrecer al valiente pj que salvó y devolvió a su hija la cifra de 500\$, si el pj no acepta insistirá. Y así finalmente Roseline acompañará al pj a la entrada de la casa. Es de mármol blanco y se trata de un porche en semicírculo con columnas del mismo material. Afuera ya ha oscurecido, los grillos suenan en la oscuridad, la luz que ilumina el porche otorga a todo un toque cálido.

- Gracias por todo (nombre del pj) has sido muy valiente... – dirá ella.

El resto es cosa tuya. Se decidirá Roseline por este pj? Habrá olvidado a su prometido el Capitán Henry C. Johnson? La diferencia social entre el pj y ella a lo mejor es muy grande y puede resultar un problema de cara a la decisión final. Puede que su madre no permita que su hija, una muchacha honrada y de una familia como la suya, se enamore del pj por mucho que éste la haya rescatado de los comanches. También podría ser que su madre aceptara de buena gana la decisión de su hija, a fin de cuentas, sin el valor del pj hubiera perdido también a su pequeña Roseline. Y ese apuesto joven parece un buen muchacho. Por quien se decidirá? Ya me contarás...

En todo caso, esta aventura termina aquí.

Experiencia y anotaciones finales.

Te recomiendo que otorgues la experiencia en esta aventura por semanas de viaje. Cada siete días puedes dejarles hacer los aumentos según las reglas. Entrégales puntos de experiencia según los siguientes parámetros.

1ª semana.

- * Por jugarlo: 10Px
- * Por ir a rescatar a Roseline: +10Px
- * Por ofrecerse voluntario en el combate contra *El que grita en la montaña*: +10Px solo a ése pj.
- * Por interpretación: Hasta +20Px

2ª semana.

- * Por jugarlo: 10Px
- * Por evitar la muerte del jinete del Pony express: +10Px
- * Por investigar el asunto de los pistoleros enviados contra dicho jinete y quizá desentramar ese sucio asunto: Queda en tus manos la cantidad de Px otorgados, ya que dejé el asunto abierto. Se justo, pero no les regales nada.
- * Por librarse de la osa sin matarla: +10Px
- * Por librarse de la osa matándola: + 5Px
- * Por interpretación: Hasta +20Px

3ª semana.

- * Por jugarlo: 10Px
- * Por rescatar a las viudas de Thomas Clayton (mormones): +10Px
- * Por entregar a la justicia a los miembros principales de la banda de Bob Mardigan **vivos**: +10Px
- * Por entregar a la justicia a los miembros principales de la banda de Bob Mardigan **muertos**: +5Px
- * Por investigar el asunto de los ladrones de ganado y quizá desentramar ese sucio asunto: Queda en tus manos la cantidad de Px otorgados, ya que dejé el asunto abierto. Se justo de nuevo, pero no les regales nada.
- * Por interpretación: Hasta +20Px

Si hubo algún pj que se “trabajó” el asunto del romance con Roseline, y consiguió darle mas ambiente a la aventura en general, se generoso con el a la hora de entregarle Px por interpretación.

Y eso es todo. Espero que hayáis pasado alguna buena sesión de juego con esta aventura.

Dedicatorias: Quisiera dedicar esta aventura a mis amigos del club de rol Bactron danger, con los que me reúno semanalmente alrededor de una mesa y tiramos dados y echamos unas risas mientras fumamos pipas de la paz.



ANEXOS Y PNJs



La diligencia (stagecoach)

Esta es la diligencia de la “Lamont & Kirby” que llevarán los pjs a lo largo de la aventura. En su interior caben, como dije, un total de seis personas que viajarán algo apretadas. Un numero menor, permitirá viajar de forma mas holgada. En el palanquín podrán viajar dos personas, conductor y guarda.

La diligencia genera una serie de modificadores a tener en cuenta a la hora de dirigir esta aventura. Los siguientes:

* Cualquier acción de combate **sobre** la diligencia tiene un modificador de -15%

* La diligencia otorga cierta **cobertura** a sus ocupantes en el caso de combate. A saber: Los ocupantes del interior de la diligencia (el lugar de los pasajeros) disfrutarán de un penalizador a los ataques efectuados contra ellos de -40% si no se asoman (es decir, si no forman parte del combate) o de -30% si participan asomándose a disparar, etc.

* Disparar a quien se encuentre en lo alto de la diligencia (donde se encuentra parte del equipaje) da un penalizador al atacante de -20%. Nótese que este penalizador solo es para el **combate a distancia**, si alguien lograra subir hasta el techo y se organizase una pelea **cuerpo a cuerpo**, **no existiría** dicho penalizador.

Por otro lado, si deseas tener en cuenta los daños que sufre la diligencia de una forma mas realista, cuenta que la misma tiene 25 puntos de resistencia en cualquiera de sus lados.

Por último, es posible que en algún momento alguien **caiga** de la diligencia. El daño que esto producirá es variable. Si la caída se produce con la **diligencia detenida**, se podrá probar a realizar una tirada de **saltar**, en caso de fallarla, se sufrirán **1d6+1** puntos de daño. Si se saca la tirada de saltar, no se sufrirá daño. Por otro lado, si la caída se produce con la **diligencia en marcha** (y posiblemente a la carrera), se sufrirán **1d8+2** puntos de daño, sin tirada de saltar que valga.

Roseline

FUE:10

DES:13

CON:12

Puntos de vida:12

Velocidad:37%

Velocidad máxima: 65%

Habilidades:

Cabargar 40%

Cantar 60%

Crédito 45%

Derecho 35%

Primeros auxilios 45%

Labia 35%

Leer y escribir 75%

Medicina 45%

Otro idioma (francés) 45%

Armas:
Carece



En cuanto a la señorita Roseline.

Esta muchacha de 25 años, nacida en Las Vegas, ha sabido compaginar sus estudios de medicina y las enseñanzas de su padre respecto a su trabajo en el banco. Se ha criado en una familia conservadora, aunque es recatada y pudorosa, también es una chica alegre que canta sin querer cuando se siente feliz. Recuerda las notas que incluí en la aventura. prometida con un oficial de caballería, el Capitán Henry C. Johnson, de la compañía C del 1º de Nevada. El Capitán comanda una compañía en el fuerte Churchill, territorio de Nevada. En una reunión social conoció al padre de Roseline, y éste le presentó a su hija. El Capitán se enamoró al instante de la joven y al cabo de un mes formalizaron su relación, hasta el punto que a los seis meses, el Capitán Johnson pidió en matrimonio a la muchacha. Si bien los padres de la joven están encantados, Roseline no le ha contestado todavía.

Y hago hincapié en lo que di a entender anteriormente. Una vida entera de decencia y pudor hasta que lamentablemente sufrió el ataque de los comanches mientras acompañaba a su padre en un viaje de negocios para formalizar unas firmas para el Banco donde trabajaba. Y ahora aparecen los pjs? Y quizá ese apuesto pj de rudos modales haga mella en ella... en fin, lo dejo en tus manos.

Archibald Willoughby III

FUE:11

DES:10

CON:12

Puntos de vida:12

Velocidad:29%

Velocidad máxima: 50%

Habilidades:

Cabalgar 25%

Crédito 45%

Derecho 40%

Elocuencia 55%

Labia 75% - si es hablando de sombreros, el porcentaje sube a 100%

Leer y escribir 75%

Crear/diseñar sombreros 99%

Otro idioma (francés) 60%

Armas.

Colt police 1862 75% md -0 1d6+2



En cuanto al señor A. Willoughby.

Como dije, es un notable hombre de negocios en Cedar City. Dirige el negocio de sombreros que heredó de su padre, un tal Ronald Willoughby II, hijo a su vez de Theodore Willoughby I. No duda en dar su opinión acerca del sombrero que lleve cualquiera a su alrededor. Normalmente siempre dispone de un sombrero de su marca que seguro quedaría mejor que el que lleve puesto su interlocutor en ese momento. Cualquier conversación en la que el participe irá a parar inevitablemente a los sombreros. Está al tanto de cualquier asunto relacionado con sombreros, modas, estilos, marcas, tejidos, orígenes, incluso ediciones numeradas, ediciones conmemorativas, ediciones especiales, sombreros para reuniones de alto copete, sombreros para reuniones diplomáticas, sombreros para reuniones familiares, etc... En cuanto a los indios... considera que los indios no dejarán nunca de ser salvajes mientras no lleven un sombrero en condiciones sobre sus cabezas... un sombrero Willoughby naturalmente!

Si vienen mal dadas (sobre todo si alguien amenaza con llevarse algo de su equipaje) el señor Willoughby sorprenderá a mas de uno cuando desenfunde su arma, y encima la use de forma más que aceptable!