

FORT APACHE

Negocios en Dodge City

El grupo de personajes se encuentra de camino a la población de Dodge City. Allí se celebra, por las noticias que tienen, un importante encuentro de los ganaderos de toda esta zona del país. Muchos negocios se cierran dando como resultado que grandes rebaños de reses cambian de manos y de ubicación, debiendo ser llevados a sus nuevos dueños. Por unos días, Dodge City se convierte en la capital económica de los Estados Unidos. Y es con esta premisa como encontramos a nuestros héroes cabalgando a través de un terreno suave, de pequeñas colinas y verdes bosques, donde la hierba crece en abundancia regada por los ríos y arroyos que cruzan la región. A media mañana sus ojos avistarán por fin su destino. Desde donde se encuentran pueden discernirse grandes humaredas de polvo causadas, seguramente, por los movimientos de los rebaños.

Un poco después harán su entrada ya en las primeras calles de la población. Éstas están repletas de gente, aunque la mayoría son forasteros, pues la mayoría de los habitantes de la ciudad permanecen en sus casas, a excepción de unos pocos niños jugando en las calles. Incluso, mientras avanzan por una de ellas, verán como dos individuos con placa se llevan a rastras a un sujeto inconsciente en dirección a un edificio con el cartel de Cárcel colgando de él.

Los hoteles están todos prácticamente llenos, así que si buscan alojamiento lo único que encontrarán será un par de habitaciones libres en un hotel regentado por una señora de edad avanzada. Ésta los acogerá encantada, y lo cierto es que los pjs no tendrán ninguna queja de ella ni de su estancia allí.

Tras hacerse con un lugar donde descansar lo más indicado sería dirigirse al lugar donde se producen los negocios, esto es, una gran plaza situada en las afueras de la localidad. De camino allí los pjs asistirán a un incidente. En las puertas de la barbería un par de individuos están apalizando al barbero. Uno de ellos, un cowboy calvo aún con el babero puesto y las patillas llenas de espuma sangra por un corte en la mejilla. Si los pjs no intervienen dejarán al pobre barbero medio muerto tirado en el suelo frente a su negocio. Si se enfrentan a ellos, la superioridad numérica los hará desistir de cualquier actitud chulesca, pero se habrán ganado un enemigo importante que tal vez se encuentren más adelante. Eso sí, tendrán el agradecimiento del barbero, de nombre Matías, que los acicalará gratuitamente mientras permanezcan en la ciudad.

Tras este percance llegarán al mercado. Allí la actividad es febril, un ir y venir de gentes. Hay decenas de personas negociando, hablando y discutiendo entre ellos, gesticulando y hacen grandes aspavientos, mirando o esperando. En una tarima se procede a la venta de las reses. En otro lugar los ganaderos y sus capataces buscan vaqueros para conducir el ganado. Aquí es donde deberán dirigirse los pjs. Pero justo cuando estén a punto de llegar se producirá un tumulto. Según parece, unos cuatreros acaban de robar unas reses de un ganadero que venía a Dodge. Se ofrece una recompensa para el que ayude en su captura. Aquí, los pjs pueden decidir si involucrarse o hacer oídos sordos a la tentadora oferta, así como a la posibilidad de ganarse una buena reputación entre los ganaderos del lugar.

Si deciden ir deberán seguir a un muchacho que ha llegado cabalgando, que es quien ha venido a dar la voz de alarma. Serán varios más los hombres que se unirán a la partida, cuatro en total. A unos pocos kilómetros encontrarán un burdo campamento montado a toda prisa. Allí están atendiendo a los heridos. De los ocho hombres, tres han muerto y

dos más están heridos. El dueño está ileso, pero el capataz ha muerto. El hombre, de nombre John McKenzie, es un sujeto de unos cuarenta años, pelo castaño y elevada estatura. Lleva una cartuchera al cinto con un par de pistolas, una a cada lado. Un pañuelo negro, un sombrero gris y unas botas negras acompañan a su camisa roja, completando el atuendo junto a los vaqueros azules. Su voz es profunda, de alguien acostumbrado a dar órdenes. Dirigiéndose con los brazos en jarra a los recién llegados, les anunciará que ofrece una recompensa de 20 dolares a quien le devuelva las reses y los cadáveres de los bandidos. Los quiere muertos, no vivos. Para él son escoria sin nombre y no merecen más que una buena ración de plomo en las entrañas.

En caso de aceptar deberán encontrar el rastro de los asaltantes. No será difícil. Unas tiradas decentes de Descubrir para encontrarlas y posteriormente de Rastrear para seguir las. Además, en caso de sacar esta última, algo les llamará la atención. A pesar del tamaño del rebaño de McKenzie, tan solo se llevaron una veintena de reses. Tal vez pensaron que más sería difícil de manejar dependiendo de los hombres que fueran, pero no deja de ser curioso.

Siguiendo el rastro, éste los conducirá hacia el este. Horas más tarde, a lo lejos, verán un rebaño, pero mucho mayor de lo que correspondería a las reses robadas. Allí hay cientos de animales pastando. El rastro, indudablemente, lleva hacia allí. Con una tirada de Ver podrán observar desde la lejanía que son aproximadamente una decena los vaqueros que cuidan del rebaño.

Los supuestos bandidos también los han visto. Ahora, todo depende de cómo decidan actuar los pjs. Si atacan, los vaqueros se defenderán. Si por el contrario deciden acercarse de forma cauta pero sin desenfundar las armas, esperarán.

En realidad, lo que ha sucedido es que las reses supuestamente robadas les pertenecen a ellos, siendo los otros los cuatreros, los cuales se han dedicado a engrosar de esta forma su rebaño. Esto podrán descubrirlo hablando con ellos antes de liarse a tiros. El jefe de los falsos bandidos se llama Bonham, un hombre enjuto, largas patillas negras, fornido, mascando siempre tabaco entre sus amarillentos dientes. En la cadera izquierda luce un colt con empuñadura de hueso. Desconfiará de los pjs, pues después de la sorpresa de ver una parte de sus reses robada ya no se fía de nadie que se acerque, empuñe un arma o no. A pesar de ello, no se opondrá a escuchar lo que los pjs tengan que decirle si con ello evita un baño de sangre.

Si la conversación transcurre en un clima sosegado, los personajes se enterarán que es a ellos a quienes les han robado las reses. Para convencerlos, Bonham se ofrece incluso a mostrarles las marcas de su rebaño.

“Estoy seguro que si examinan las marcas del rebaño de aquellos que dicen que les hemos robado encontrarán que hay de diferentes formas. Amigos, los cuatreros no somos nosotros, sino ellos.”

Pero los que acompañan a los pjs preferirán el oro de la recompensa a la justicia, así que desenfundando sus armas espetarán un *“a mi me importa una mierda tu palabrería, ladrón”* y empezarán a disparar. Es momento que los pjs decidan de parte de que bando están. Si se deshacen de los supuestos ladrones podrán volver y cobrar su recompensa, e incluso entrar a trabajar para los auténticos cuatreros. Si por el contrario actúan con justicia, deberán acabar con los que los acompañaban. Los falsamente inculpadlos les ofrecerán trabajo, pues se dirigen también hacia Dodge y necesitarán hombres pues, bien recibidos, no cree Bonham que lo sean. Si rechazan el trabajo pedirá que expliquen al sheriff lo sucedido, para evitarse problemas. Si por el contrario aceptan –es un trabajo de unas horas y poco más– deberán ayudar a conducir el ganado hasta Dodge City.

Cuando lleguen a la ciudad un grupo de hombres liderados por el sheriff Eric Jones los estará esperando. El grupo es bastante numeroso, un total de quince hombres, contando a Jones y sus ayudantes. En este punto poco podrán intervenir los pjs hasta que Jones les pida que corroboren la historia de Bonham. Éste le mostrará al sheriff la marca de las reses, además de irle explicando la historia. Si los pjs corroboran lo explicado por Bonham el sheriff ordenará a un grupo de los allí reunidos dirigirse hacia donde se encuentran los verdaderos cuatreros para capturarlos. Los pjs pueden unirse a ellos. Si así lo hacen, la captura será sencilla. El ayudante de Jones, un sujeto de mal carácter llamado Bon Scott se regocijará de su captura mientras, entre sonrisas irónicas les anuncia que serán colgados a la madrugada siguiente.

“Aquí la justicia es rápida., no nos andamos con tonterías.”

Ahora bien, durante la noche, McKenzie matará al guardia y logrará huir de la cárcel. El vigilante era un joven muchacho, que seguramente cometió la imprudencia de acercarse demasiado a la jaula donde el bandido se encontraba. Cuando descubran la huida será muy tarde ya para capturarlo. Los pjs se habrán ganado un enemigo mortal que recordará perfectamente su cara. Quien sabe, tal vez más adelante...

John McKenzie

FUE 12

DES 12

CON 14

Puntos de vida: 14

Cabalar 70%, Conducir ganado 65%, Conocimiento del terreno 50%, Lazo 40%, Pelea 55%, Rastrear 60%.

Colt New Line cal. 41: 50% 1D6

Winchester 44: 65% 2D8

Bonham

FUE 13

DES 11

CON 14

Puntos de vida: 14

Vel: 40% Velocidad máxima: 55%

Cabalar 80%, Conducir ganado 85%, Conocimiento del terreno 60%, Lazo 50%, Pelea 45%, Rastrear 70%.

Colt Navy: 50% 1D6+2

Rifle Sharp: 55% 2D8+1

Vaquero típico

FUE 13

DES 14
CON 10

Puntos de vida: 10

Cabalgar 60%, Conducir ganado 60%, Domar 30%, Pelea 40%.

Colt New Line cal. 41: 40% 1D6

Winchester 44: 40% 2D8

De camino a Honvern

Sea como sea, es bien seguro que los pjs no tendrán mientras tanto problemas en encontrar trabajo en Dodge City. Moviéndose por el mercado, su actuación del día anterior hará que incluso puedan rechazar ofertas. Su reputación crece.

Quien los acabe contratando tiene la intención de transportar sus reses hasta el territorio de Texas, donde un acuerdo con los indios propiciado por el gobierno ha permitido el florecimiento de algunos pueblos y le auge de la ganadería.

El personaje que los ha contratado responde al nombre de Edward Rutherford, un vaquero de unos sesenta años propietario de un gran rancho en el estado de Texas. Lo acompañan un total de seis hombres, pero para movilizar y transportar todas las reses que ha comprado necesitará un mínimo del doble. Las acciones de los pjs han llamado su atención, así que mejorará cualquier oferta que éstos reciban. Su ayudante principal es el capataz, Elijah Baley, un experimentado vaquero que lleva más de diez años al servicio de Rutherford.

El viaje hasta el rancho Rutherford durará aproximadamente dos semanas, y lo cierto es que será muy tranquilo. El dj puede aderezar los anodinos días con algún encuentro, como por ejemplo un grupo de soldados que se dirigen hacia Fort Apache, el cruzar un río con un fuerte caudal mientras intentan mantener las reses unidas, pero poco más. Nunca una buena suma fue ganada con tanta facilidad.

A medida que se van adentrando en el estado de Texas el paisaje irá cambiando. Las suaves colinas, los verdes campos y bosques van siendo substituidos por un terreno mucho más árido, aunque sin llegar a una sequedad extrema.

Finalmente llegarán a su destino sin ningún contratiempo especial. Allí se les ofrecerá la posibilidad de quedarse a trabajar como vaqueros ayudando a Baley o bien trasladarse a la cercana población de Honvern y buscar allí un nuevo empleo. Sin que los pjs lo sepan la peor decisión será la de quedarse, pues el rancho será atacado por los indios unos días más adelante.

Si deciden marcharse, tanto Baley como el dueño, Rutherford, les estarán muy agradecidos y les pagarán lo acordado con anterioridad.

Cuando lleguen al pueblo se darán cuenta, tarde o temprano, que la aparente tranquilidad no es tal. Honvern es gobernado por un cacique local que responde al nombre de Tod Mulligan, el cual tiene aterrorizados a los pequeños ganaderos de la región. A sus órdenes, un grupo de matones ante los cuales el sheriff y sus ayudantes se muestran impotentes.

El pueblo, como la mayoría, está construido a partir de una larga y ancha calle principal con las casas distribuidas a ambos lados. Es en esta amplia avenida donde se encuentran la mayoría de negocios tales como el hotel, la taberna, la oficina del sheriff, el banco, el almacén y demás.

Cuando hagan su entrada en la taberna se encontrarán con un espectáculo sorprendente: tres individuos están molestando con muy malos modos a una de las camareras. Ésta les planta cara, pero ellos insisten. Antes que los pjs intervengan, un muchacho con chapa de ayudante de sheriff intentará mediar, pero se ve a tres leguas que le tiene miedo al grupo de tres. Y con razón, le acaban dando una paliza a pesar de la placa y todo. Si no intervienen los pjs, tanto da, pues uno de los tres sujetos se les encarará y a uno de ellos le soltará una frase del tipo “¿y tú que miras?”. Así pues, la pelea está servida.

En principio no sacarán sus armas, pero si los pjs lo hacen ellos harán lo mismo. Sea como sea, al menos uno de ellos debería quedar vivo. El ayudante del sheriff, de nombre Walter, encañonará a uno por la espalda, rindiéndose éste inmediatamente. Los supervivientes serán llevados a la cárcel en cuanto llegue el sheriff, de nombre Ted Nuggent. Éste les agradecerá su ayuda y mientras los sujetos son llevados a la cárcel los invitará a tomar un trago en la misma taberna. Durante la conversación siguiente les explicará que los tres sujetos trabajan para un ganadero local, Mulligan, el cual impone su ley ante los vanos esfuerzos de Ted. Sin duda, los pjs se han ganado un enemigo importante.

Efectivamente, esa noche mientras actúa el coro del saloon harán su entrada los hombres de Mulligan. Vienen buscando brega con la intención de distraer a los hombres del sheriff Nuggent, mientras sus compañeros liberan a los presos. En el salón sólo montarán ruido, nada de armas si no es imprescindible. Nuggent y los suyos intentarán detenerlos o hacerlos desistir en su empeño de continuar la trifulca, pero en mitad de esta llegará un hombre corriendo y alertando que están asaltando la cárcel. Al llegar encontrarán los hombres de Mulligan que huyen a caballo mientras disparan al grupo (donde esperemos que los pjs ayuden al sheriff). Al entrar en la cárcel encontrarán a uno de los ayudantes con el pecho reventado de un disparo de escopeta a bocajarro, moribundo a punto de palmarla. En un postrero esfuerzo el hombre murmurará a todo aquel que sea capaz de oírlo que fue el hijo menor de Mulligan, Charles, quien le disparó.

Nuggent, encolerizado, decidirá dirigirse al rancho de Mulligan. Pedirá voluntarios para acompañarlo, pero nadie del pueblo será tan valiente como para ofrecerse. Si los pjs tampoco lo hacen Nuggent y sus ayudantes morirán en el rancho. Se elegirá entonces un nuevo sheriff, el cual será un hombre de paja de Mulligan. En este supuesto lo mejor que pueden hacer los pjs es irse y abandonar la ciudad. Si por el contrario deciden acompañar a Nuggent, aparte de éste y los pjs lo harán sus dos ayudantes supervivientes y un par más de vecinos de la población, Richard Matheson y Clive Baker. Mientras se van llegará el enterrador con la cinta métrica preparada para ir tomando medidas.

Así las cosas el grupo de Nuggent se dirigirá al rancho, donde llegarán algo más tarde de unos treinta minutos. Los hombres de Mulligan los estarán esperando, pero ninguno disparará. El amo les recibirá acompañado de sus hombres y sus dos hijos, el citado Charles y el hermano mayor, Christopher. Nuggent acusará a Mulligan de las desgracias que tienen lugar en el pueblo, además del hecho que Charles ha matado a uno de sus ayudantes. En medio de la discusión el más joven e impulsivo hijo del ranchero desenfundará y disparará al sheriff, fallando. Éste responderá alcanzando la mano del muchacho. Entre una tensión como pocas veces han visto los pjs, el grupo de Nuggent se llevará detenido al joven hacia la cárcel.

“Esto no quedará así “ –amenaza Mulligan.

De regreso Charles será curado de la herida en la mano y encerrado en las dependencias de la cárcel. Nuggent les agradecerá la ayuda prestada, pero les recomendará que

cuando puedan abandonen el pueblo, pues no cree que la respuesta del padre del muchacho se haga esperar, y que esta sea especialmente amistosa. Él por su parte enviará un mensaje al juez del estado para que venga a juzgar a Charles Mulligan y, mientras tanto, lo mantendrá retenido en los calabozos. Éste no dejará de repetir que su padre vendrá a buscarlo con sus hombres y que las vidas del sheriff y todos los que están con él no valen absolutamente nada.

Al día siguiente llegará el hermano mayor junto al capataz para pagar la fianza del muchacho. Nuggent les responderá que no hay fianza que valga y que Charles permanecerá allí hasta la celebración del juicio. Estarán a un dedo de sacar nuevamente las armas, pero Mulligan y el capataz se irán nuevamente entre amenazas.

Al sheriff, a todas estas, le quedan tres ayudantes, a todas luces insuficientes para enfrentarse a Mulligan y sus hombres. Al menos uno de los cuatro permanecerá siempre presente en las dependencias del sheriff. Además, mantendrán la puerta y portones de las ventanas cerrados. Por supuesto, si los pjs se ofrecen les corresponderá una placa y una paga.

El día siguiente a la visita del hermano mayor será tranquilo hasta la llegada de la noche, momento en que volverán nuevamente los problemas.

Y los problemas, como no podía ser de otra forma, empezarán nuevamente en el salón. Allí estará jugando un recién llegado. Se trata de un jugador profesional, William Gibson, el cual estará desplumando a todo el personal. En la mesa, pero, está sentado uno de los hombres de Mulligan que, tras perder una buena cantidad de dinero, se despachará acusando a la infeliz de hacer trampas. A menos que intervengan los pjs el jugador acabará con un balazo en el pecho. Pero esta vez el tema está preparado. Hay varios hombres de Mulligan entre los clientes (unas tiradas de Ver para descubrirlos o por si los vieron antes, nada más entrar) que a la mínima oportunidad sacarán sus armas intentando matar a los hombres del sheriff. No cederán a menos que las cosas se pongan realmente mal. Son cuatro además del de la mesa de juego (el número se puede adaptar según el número de pjs). Si las cosas se les tuercen intentarán huir por la parte de atrás del salón para acabar abandonando el pueblo o en su defecto esconderse en algún establo o lugar parecido de Honvern. Esto puede dar lugar a una interesante persecución en la oscuridad de la noche.

Si los pjs logran a pesar de todo acabar con sus atacantes eso pondrá extremadamente nervioso a Mulligan. Su hijo, en un ataque de ira, optará por un ataque frontal contra la comisaria a la mañana siguiente. Él y varios más (de nuevo ajustar según el número de pjs) de sus hombres se lanzarán a intentar liberar a su hermano menor y al mismo tiempo acabar con los hombres del sheriff. Utilizarán dinamita para volar un lateral de la cárcel, y no cejarán en su empeño hasta que las cosas pinten muy mal. Quien no retrocederá será el hijo mayor de Mulligan, Christopher, el cual acabará cayendo mientras maldice a Nuggent y los pjs.

De esta forma finalizará la dictadura de Tod Mulligan. Con un hijo muerto y el otro en la cárcel a punto de ser juzgado sus delirios de grandeza habrán terminado.

Un par de días más tarde se celebrará el juicio contra Charles. Tras una rápida vista será encontrado culpable y trasladado a un penal para cumplir su condena de por vida. Así las cosas los pjs se encontrarán nuevamente con unos días de tranquilidad, situación que no debería durar demasiado.

Sheriff Ted Nuggent

FUE 12

DES 14

CON 15

Puntos de vida: 14

Velocidad 45% Velocidad máxima 70%.

Cabalar 70%, Descubrir 60%, Derecho 40%, Esquivar 30%, Leer/Escribir 30%, Pelea 45%.

Colt Army: 80% 2D6

Winchester 44: 75% 2D8

Tod Mulligan

FUE 12

DES 11

CON 14

Puntos de vida: 14

Velocidad 40% Velocidad máxima 55%.

Cabalar 80%, Conducir ganado 60%, Conocimiento del terreno 40%, Mando 60%, Pelea 40%.

Colt Walker: 60% 2D6

Winchester 44: 55% 2D8

Christopher Mulligan

FUE 13

DES 11

CON 14

Puntos de vida: 14

Velocidad 40% Velocidad máxima 55%.

Cabalar 60%, Conducir ganado 70%, Conocimiento del terreno 50%, Mando 50%, Pelea 40%.

Colt Walker: 50% 2D6

Winchester 44: 45% 2D8

Charles Mulligan

FUE 12

DES 14

CON 15

Puntos de vida: 15

Velocidad 45% Velocidad máxima 70%.

Cabalar 40%, Conducir ganado 50%, Conocimiento del terreno 50%, Mando 45%, Pelea 70%.

Colt Walker: 70% 2D6

Winchester 44: 55% 2D8

Ayudante del sheriff

FUE 12

DES 12

CON 11

Puntos de vida: 11

Velocidad 40% Velocidad máxima 60%.

Cabalgar 50%, Descubrir 40%, Derecho 20%, Leer/Escribir 10%, Pelea 55%.

Colt Army: 60% 2D6

Winchester 44: 45% 2D8

Vaquero típico

FUE 13

DES 14

CON 10

Puntos de vida: 10

Cabalgar 60%, Conducir ganado 60%, Domar 30%, Pelea 40%.

Colt New Line cal. 41: 40% 1D6

Winchester 44: 40% 2D8

A Fort Apache

Tras unos días de reposo recibirán la visita de una joven que se ha enterado de sus hazañas tras hablar con el sheriff. La señorita en cuestión, Margaret Weis, se dirige hacia un fuerte militar situado en una zona fronteriza con los indios. Allí sirve su prometido y necesita escolta para llegar hasta allí. Pagará bien. La acompaña su aya, Mildred LaForge y los dos conductores de la diligencia, Peter McCintosh y Joseph Laramie. Partirán si todo está listo al día siguiente, pues tiene prisa por llegar e instalarse en el fuerte junto a su prometido. Durante el viaje, al menos uno de los pjs podrá ir en el interior del carruaje. Durante las primeras jornadas el viaje es tranquilo, sin incidentes. Hay algunos lugares donde realizar paradas, comer y descansar. Pero llega un punto en que éstos desaparecen. La primera señal de que están entrando en terreno peligroso es su llegada a Fort Richards. Se trata del último bastión antes de Fort Apache, destino de la diligencia. En Fort Richards podrán hacer averiguaciones sobre la situación de la zona, presencia india, etc...

Fort Richards es un importante destacamento bajo las órdenes del coronel Truman. Éste, nada más llegar ofrecerá sus respetos a la señorita y saludará a los pjs, invitándolos a todos a cenar en sus aposentos. Cualquier petición de noticias sobre Fort Apache será respondida con un ...

“todo va perfectamente, querida, no se preocupe”.

Aquí hará su entrada la mujer de Truman, Martha, la cual puede hacerse hasta pesada en sus intentos de agradar. Preguntas constantes, ya sea sobre su vida personal o sobre si desean algo más, explicaciones banales y repetición del mismo tema infinidad de veces se convertirán en una tortura para los allí reunidos.

Por lo que hace referencia al resto de los allí reunidos –además de los ya citados están el capitán McCoy y su esposa Lizzy y el teniente Hannibal Smith –la conversación será relajada y amena. Mientras charlan podrán enterarse de la situación de Fort Apache.

Al parecer, todo está tranquilo. Los indios del lugar, los apaches, hace tiempo que no dan ningún tipo de problema.

Tras la cena serán conducidos hasta su lugar de descanso, unas habitaciones situadas en la zona de oficiales. Si lo desean pueden echar un vistazo al fuerte y sus dependencias, aunque tendrá algunas zonas vedadas como la armería o los calabozos.

Finalmente, a la mañana siguiente podrán proseguir viaje.

Todo tranquilo de nuevo, pero cuando se encuentren a un par de jornadas del Fuerte escucharán disparos y podrán observar –con las pertinentes tiradas exitosas –unas figuras moverse en la lejanía. Si se acercan al lugar donde escucharon los disparos encontrarán dos vaqueros que han disparado al caballo de un indio, matándolo, y cuando lleguen a su altura están los dos dando una paliza al pobre infeliz. El apache, un joven, está medio muerto, con el cuerpo lleno de heridas producto de los golpes. Los dos vaqueros dirán que fue él quien los atacó primero y que ellos tan solo se han defendido. Curiosamente, éste no lleva armas de fuego, así que la versión de los dos vaqueros, Matt y Sam es más que discutible. Además, y aunque los pjs ahora lo desconozcan, el joven indio es el hijo del líder de los apaches de la zona. Como lo traten puede marcar su destino más adelante. Si lo abandonan allí seguro que el pobre infeliz morirá. La única opción que tienen entonces es llevárselo hasta Fort Apache. Al menos, eso sugerirá la señorita Margaret. Por supuesto, los dos vaqueros se mostrarán mucho más que contrariados.

A caballo ambos llegarán a Fort Apache antes que los pjs donde echarán pestes del grupo: que si se dedican a ayudar a los indios, que si ponen a estos por delante de sus compatriotas, etc...

De esta forma, cuando lleguen al fuerte los estarán ya esperando. Si llegan con el indio éste será acogido, llevado a la enfermería y una vez recuperado a la cárcel. No será hasta más adelante que descubran que se trata del hijo de Mocawa, el líder Apache del territorio.

Mientras, cuando se compruebe que los pjs llegan acompañados de la prometida del capitán Peter McCarthur y ésta corrobore su versión se les dará todo el crédito en detrimento de los dos vaqueros. El general al mando de Fort Apache, Thomas Baiden, les dará a todos la bienvenida y organizará un banquete en honor a la prometida de McCarthur, al cual los pjs estarán naturalmente invitados.

Ya en el transcurso de la velada comprobarán como las ideas de Baiden son totalmente contrarias a las de McCarthur. El primero cree que ellos son superiores, los indios poco más que animales y como tal deben ser tratados, domesticados o eliminados, sus tierras pasar a manos de los estadounidenses, todo esto entre otras lindezas. Por su parte, es la voluntad de Dios que todo esto suceda. Por su parte, McCarthur opina todo lo contrario. El cree que esta tierra es la de los indios y que son ellos los recién llegados. Hay espacio para todos y no es necesario masacrarlos. La velada transcurrirá sin ningún incidente a pesar de la discrepancia de opiniones, las cuales son ya de hecho conocidas por todos antes de la llegada del grupo, así que los del fuerte no escucharán nada nuevo ni que los escandalice.

A la mañana siguiente las cosas cambian. Temprano, al poco de la salida del sol, se producirá un hecho si más no curioso. El vigía alertará de la llegada de un indio. Se trata de Mocawa, el cual viene a buscar a su hijo (si está en el fuerte y no lo abandonaron, si esto hubiera sucedido así habrá que ir directamente al apartado del Ataque a la diligencia).

Con la llegada de Mocawa el general Baiden se mostrará como un hombre íntegro, impidiendo que nadie dispare al recién llegado. Mocawa solicitará la devolución de su hijo. Mientras esto ocurre, justo cuando el general ordena que traigan al muchacho se escucharán tres disparos. Al acercarse corriendo todos a ver qué ha ocurrido se encontrarán al hijo del líder apache muerto. Los dos soldados de guardia argumentarán que al abrir la puerta de la cárcel se les abalanzó como un loco para intentar huir, algo que dado su estado no parece ser lo más probable. Por supuesto, el general Baiden apoyará a sus hombres. Ordenará que traigan el cadáver del muchacho y lo entreguen a su padre. Éste lo recogerá con gran consternación pero manteniendo la compostura. En cuanto lo haya subido a su caballo se alejará unos metros, lo suficiente para quedar fuera del alcance de los rifles de los soldados, girará su caballo y alzando su brazo con el rifle en la mano soltará una larga frase. Allí, subido a las murallas junto al general un explorador de edad avanzada, compulsivo mascador de tabaco y que responde al nombre de Monty, explicará que los acaba de maldecir y amenazar. Baiden dará media vuelta y se alejará hacia su despacho echando pestes de los indios y refunfuñando sin parar, mientras ordena al capitán McCarthur que sus hombres se preparen. Saldrán, según les explicará, varios grupos de soldados a advertir a los ranchos cercanos: que la paz con los indios tal vez haya finalizado dando paso a un periodo de hostilidad. El general ofrecerá alojamiento al grupo mientras regresan las tropas. Él mismo día por la tarde ya habrán regresado, y uno de los grupo vuelve con la noticia de un gran contingente indio moviéndose hacia el oeste. El general dará órdenes de partir a la mañana siguiente para que las tropas partan a la mañana siguiente. Piensa, como acción preventiva, dar a los indios un escarmiento antes que éstos ataquen algún rancho cercano.

Tal y como ordenó, al romper el alba partirá el grueso de la tropa. Pero a media mañana llegará medio arrastrándose al fuerte una joven. Su aspecto es desolador. Va sucia, manchada de sangre y exhausta.

Explicará que —una vez se recupere en la enfermería —los indios han atacado de madrugada el rancho de sus padres. Éstos han muerto, pero cree que se han llevado a su hermano pequeño, Timothy, de cinco años. Ella se escondió y huyó. Lleva horas andando. El teniente Fitzgerald, que ha quedado al mando del fuerte, solicitará ayuda a los pjs, pues son pocos los hombres que permanecen en Fort Apache. Puede enviar algún hombre, pero no quiere dejar el fuerte desguarnecido ni tampoco por si resulta que los indios han atacado algún otro rancho. Si los pjs aceptan y no hay nadie con experiencia con los indios irá un sargento con ellos, Tobias Jacobson. En caso contrario será un cabo, David Stewart. Sea un caso u otro será siempre el militar quien estará al mando.

Cuando abandonen el fuerte seguirán las indicaciones de la joven respecto al rancho de donde procede, cuya situación podrán haber estudiado con antelación en un mapa militar de la zona.

El viaje hasta el rancho dura poco más de una hora a buen galope. Cuando lleguen verán que el edificio principal ha sido prácticamente arrasado por el fuego. Hay animales carbonizados en el interior de las construcciones y algunos más vagando por los alrededores que, milagrosamente, escaparon de las llamas.

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

Un registro exhaustivo de la casa permitirá determinar que todos los que había allí han muerto. Además, con una tirada de Buscar podrán encontrar un par de flechas intactas

que con los conocimientos adecuados podrán catalogar como apaches. Si ellos no lo logran sí que lo harán los militares, los cuales las reconocerán inmediatamente.

El oficial, antes de regresar al fuerte, ordenará volver dando un rodeo para pasar por los ranchos cercanos y asegurarse que todo sigue en orden. Cuando lleguen al siguiente se encontrarán con que los hombres que allí había se han marchado. Las mujeres les explicarán que los indios se han llevado su ganado y los hombres han salido en su persecución. No hace mucho de esto. Les dirán que eran cuatro y la dirección por donde fueron. De hecho, no tardarán más de media hora en alcanzarlos. Pero lo que encontrarán será a los cuatro ante las reses muertas. Los indios han matado a todos los animales. Los rancheros se preguntarán el motivo por el cual se han llevado las reses para luego matarlas. Si no caen ahora seguir el rastro de los indios les dejará las cosas claras. Sus pasos enfilan nuevamente hacia el rancho. Lo que han logrado con su artimaña es alejarlos del rancho, dejando indefensas las mujeres y los niños. Si los pjs también han caído en la trampa se encontrarán el rancho arrasado, pero ningún cuerpo. Los indios se han llevado a todo el mundo. Si por el contrario se han quedado en el rancho –contraviniendo las órdenes del militar al mando –serán testigos de primera mano del ataque de los indios.

Estos se acercarán sigilosamente hasta situarse a distancia de disparo. Lo primero que harán es disparar flechas encendidas para obligar a los defensores a salir. El humo será muy intenso y llegará un momento en que será imposible respirar. Las mujeres, presas del pánico, escaparán por las ventanas intentando huir, pero en vano. Como mínimo una será capturada. Cuando tengan una prisionera al menos, los indios se irán. De esta forma, sea un caso u el otro, los apaches tendrán como mínimo un rehén. Que el rancho haya sido destruido o no ya es secundario.

Derrotados, el grupo deberá volver al fuerte y allí esperar el regreso del general. Todos los que quedan allí se mostrarán compungidos y clamarán venganza.

Cuando llegue Baiden y se entere de lo sucedido montará en cólera. Se reunirá con sus oficiales y decidirá llevar a cabo una acción punitiva, de castigo contra los indios supuestamente responsables del ataque. Desoyendo las recomendaciones del capitán McCarthur, el general Baiden y el resto de oficiales acordarán enviar el grueso de las tropas hacia el lugar donde tiene conocimiento que acampan. Todo esto se lo explicará a los pjs McCarthur, el cual formará parte del grupo de castigo. Al mando del fuerte quedará el teniente. McCarthur recomendará mandar en primer lugar exploradores para asegurarse que la supuesta localización de los apaches es correcta, pero Baiden no hará caso y, a la mañana siguiente, partirá el grueso de la tropa. Por supuesto, fuertes escenas emotivas se vivirán en el fuerte al abandonar el lugar el grueso de la tropa.

Los pjs no serán “invitados” a acompañar al ejército pues se trata de una operación estrictamente militar y Baiden no quiere civiles.

Un día después de la partida del grupo llegará un hombre herido a caballo. Según cuenta, acompañaba la diligencia hasta Fort Apache cuando fueron asaltados por un grupo de indios. Su nombre es Jeremias Hoobs, y desconoce a qué tribu pertenecen. Por la descripción ofrecida por Hoobs el teniente Gisbert determinará que se trata de apaches, probablemente pertenecientes al grupo que salió a buscar el general Baiden.

El teniente, falto de hombres, pedirá al grupo que vayan a ver si hay supervivientes al lugar del ataque, acompañándolos un par de soldados. Siguiendo las indicaciones ofrecidas por Hoobs, a unas cuatro horas cabalgando hacia el este, el grupo encontrará los restos de la diligencia destrozada. Los buitres giran alrededor por encima suyo, siendo visibles desde la lejanía con una buena tirada de Ver. Al acercarse al lugar encontrarán tres cadáveres, todos muertos a flechazos y disparos de rifle. Con un nuevo Ver se darán cuenta de otro grupo de buitres que, en las cercanías, sobrevuelan otro

punto. Si también se aproximan hallarán otro hombre, el acompañante del conductor, Tob Hooper, con dos heridas, una de ellas de flecha en la zona lumbar y otra un disparo en una pierna. El hombre está en las últimas, pero con el revólver en la mano ha conseguido mantener alejados a los buitres, los cuales sobrevuelan ávidamente su presa. Con una tirada de Primeros Auxilios podrán reanimarlo lo suficiente para que les explique que fue un grupo de unos quince indios –ignora también la tribu– que los atacaron rumbo al fuerte. Él fue alcanzado y cayó mientras seguían persiguiendo la diligencia. Seguramente lo dieron por muerto y luego se olvidaron de él. Según explicará iban en el carruaje, además de él y el conductor, un médico, un vaquero, un abogado y una joven. De ella –a la que los pjs inmediatamente echarán a faltar entre los cadáveres encontrados– sólo sabe que su padre vive en el fuerte. Respondiendo a sus preguntas podrá contestarles que la joven respondía al nombre de Dorothy Baiden. Efectivamente, se trata de la hija del general. Incluso es muy posible que, en el transcurso de la velada que se produjo en Fort Apache con motivo de la llegada del grupo la mujer del general mencionara la próxima llegada de su hija, proveniente de Boston.

Examinando los alrededores con un Rastrear encontrarán las huellas de un grupo a caballo que se aleja del lugar del ataque. Con una tirada exitosa con un -30% serán capaces de hallar pisadas correspondientes a unos zapatos que claramente no casan con los mocasines indios, sino que pertenecen a unos pies más pequeños, seguramente de mujer blanca, a juzgar por las pisadas. Estas pisadas se pierden junto a las de los caballos del grupo de apaches.

Llegados a este punto los pjs deberán escoger si seguir las huellas o bien regresar al fuerte y dar el aviso. Si todos optan por esta segunda opción, mala elección. A su regreso las pisadas habrán sido ya borradas por el viento reinante en la zona. Otra posibilidad es ir todos tras las huellas, lo cual significa quedarse sin ayuda, además de tener que arrastrar al malherido Hooper con ellos, lo cual será más una carga que otra cosa. Una tercera opción es enviar a los dos soldados junto a Hooper hasta Fort Apache para dar cuenta de lo ocurrido y el destino que tomarán. Bravo por los pjs.

Siguiendo la dirección que toman las huellas deberán pasar un total de tres tiradas de Rastrear. Éstas se dirigen hacia unas montañas cercanas. Con la primera tirada acertada tomarán la dirección más o menos correcta. Con la segunda con éxito llegarán al pie de las montañas. Si logran sacar también la tercera serán capaces de adentrarse entre sus recovecos hasta llegar casi al campamento que tiene montado el grupo apache que lleva a la chica.

El grupo lo forman un total de doce indios supervivientes. Éstos han encendido un fuego para pasar la noche. Atada a un tronco, justo al lado de donde duermen la mayoría, está la hija del general Baiden. Los indios permanecerán despiertos hasta bien entrada la noche, aunque al final acabarán todos borrachos perdidos durmiendo la mona. Todos menos un par que montan guardia. El resto estarán con penalizadores a todo lo que hagan hasta pasar la resaca. Los pjs, por supuesto, no tienen por qué saber esto. Si todo va bien serán capaces de liberar a la joven sin sufrir bajas. De aquí hasta Fort Apache, un paseo.

Por supuesto, si son capaces de regresar con Dorothy recibirán la gratitud eterna del general Baiden y su mujer. A su regreso la expedición punitiva aún no habrá regresado, así que deberán conformarse con el agradecimiento de la señora Baiden.

El grueso de la tropa no lo hará hasta un par de días más tarde. Tras los agradecimientos del general por el rescate de su hija –más les vale– podrán enterarse a través de éste y McCarthur que tuvieron un enfrentamiento con los apaches, una emboscada que provocó que seis de sus hombres murieran y ocho más quedarán heridos.

General Thomas Baiden

FUE 11

DES 12

CON 13

Puntos de vida: 13

Cabalar 70%, Elocuencia 55%, Estrategia 65%, Intuición 30%, Leer/Escribir 50%, Mando 80%.

Revolver Smith&Wesson 38 50% 1D6+2

Winchester cal.44 60% 2D8

Sable de Caballería 65% 1D8+2

Capitán Peter McCarthur

FUE 12

DES 15

CON 15

Puntos de vida: 15

Cabalar 65%, Conocimiento del terreno 35%, Descubrir 40%, Escuchar 45%, Esquivar 40%, Intuición 40%, Mando 40%, Ver 45%.

Colt Peacemaker 70% 2D8

Carabina Springfield 70% 2D6

Sable de Caballería 35% 1D8+2

Soldado de caballería

FUE 12

DES 14

CON 16

Puntos de vida: 16

Cabalar 75%, Esquivar 35%, %, Primeros auxilios 35%, Ratrear 25%.

Colt Peacemaker 50% 2D8

Carabina Springfield 75% 2D6

Indios

FUE 13

DES 12

CON 14

Puntos de vida: 14

Cabalar 70%, Conocimiento del terreno 55%, Escondese 45%, Esquivar 60%, Lanzar 35%, Movimiento silencioso 55%, Ver 45%, Ratrear 45%.

Carabina Springfield 70% 2D6

Arco corto 55% 1D6

Pelea 65% 1D4+1D4

Cuchillo 45% 1D6+1D4

Hacha 50% 1D8+1D4