

El Forajido

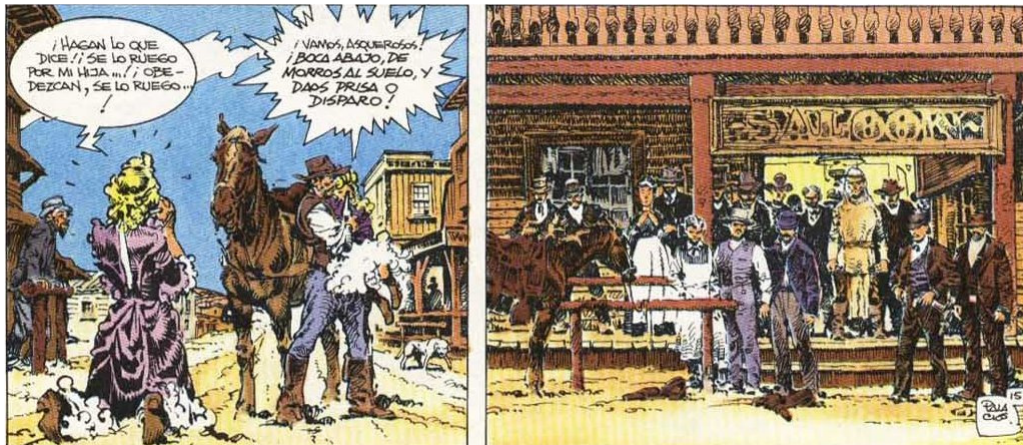
POR Adolfo MD

Esta es una aventura para el juego de rol FAR WEST, inspirada en el magnifico cómic homónimo de la serie MAC COY de J.P.Gourmelen y A.H.Palacios. En esta ocasión los personajes se verán envueltos en la persecución de famoso forajido Bishop y sus hombres, persecución que les llevara desde Arizona a Nebraska. Espero que os guste.

Otoño de 1872. Gold River City, Arizona.

Los personajes estarán pasando un buen rato en el Saloon de la ciudad, puede que estén de paso, o que hubiesen venido para ver como cuelgan de uno de los infames hombres de **la banda de Bishop**, un sanguinario forajido que aterroriza la región y que nadie ha podido capturar aun. La ejecución será mañana por la mañana, y la ciudad esta llena de turistas que no quieren perdérsela. En el Saloon no se habla de otra cosa: *que si habría que lincharlo en vez de ahorcarlo, que si el tal Bishop es un pájaro de la peor especie, que si fue cazador de indios en territorio apache, que hace tan solo tres días su banda robo mas de 200.000 dólares de oro en Las Cruces, y que solo pudieron capturar a este... etc.*

Pero la alegría muere de repente cuando se escuchan unos disparos en la calle y un hombre entra corriendo alertando que el prisionero ha matado al Sherif ya su ayudante, tomando como rehén a "la hija de los Jones". La gente sale del Saloon revólver en mano y se encuentran al forajido encañonando a la niña y exigiendo que tiren las armas... su madre llora de rodillas en el suelo e implora que le hagan caso y que no le haga daño a su hija.



Si acceden, robara un caballo y se largara al galope con la niña. Se formara un grupo de batida para perseguirlo siguiendo sus huellas (dirigido por un veterano explorador local, si nadie se presenta voluntario) para coger a la niña cuando la abandone... pero al anochecer solo encontraran su cadáver con el cuello roto. Al parecer la arrojo del caballo al galope y murió por la caída...

Los ciudadanos de *Gold River* estarán fuera de si, pero carecen de experiencia para realizar una batida a largo plazo, por lo que ofrecerán una recompensa de 500 dólares por el pellejo de ese despreciable asesino.

Si dudan, el explorador indicara que ha oído que en *Denver* ofrecen 3.000 dólares por el tal Bishop y 200 más por cada uno de sus hombres... *vivos o muertos*. Si alguien saca una tirada de *Elocuencia*, podrá convencer al grupo para continuar la persecución. Si no, habrán de seguir solos.

Cazadores de Hombres

Cada día después, tendrán que hacer una tirada de *Rastrear* (una al día) para dar con el rastro del fugitivo. *Con la primera* averiguarán que se ha unido a un grupo mayor, no menos de 12 hombres a caballo (la banda de Bishop) y cabalgan al galope hacia la cercana Colina del Oso... al rato un *Ver* con éxito permitirá distinguir la polvareda que levantan, efectivamente en dirección a la colina. Pasando por un valle entre dos pelados macizos rojos...

El Gámbito de Bishop

Bishop es perro viejo, y sabe que le persigue un grupo de la ciudad. Como el también tiene ojos y ha visto la polvareda del grupo, ha decidido sacárselos de encima con una emboscada: Por un lado manda a dos de sus hombres con los caballos haciendo ver que huyen por el valle, pero en realidad el y sus hombres se esconderán parapetados a ambos lados del acceso al valle. Esperara a que los perseguidores entre en el valle, se percaten de que los caballos van solos y vuelvan a por ellos, momento en que los tirotearan a placer, cogiéndolos en un fuego cruzado...



Los personajes astutos, podrían intentar una *difícil* tirada de *Rastrear* o *Descubrir* antes de entrar en el valle, percatándose de la trampa, pero eso daría ventaja a los caballos que huyen (y que ellos piensan que es la banda de Bishop)... También podrían espolear a los caballos en una excitante persecución, para conforme vallan ganando terreno, terminar descubriendo el engaño. Si es así, podrán volver grupas y caer en la emboscada de Bishop (que matara a todos los ciudadanos de Gold River, y obligara a huir con el rabo entre las piernas a los personajes luego de dispararles unos turnos... o por otro lado, los personajes podrían intentar capturar o matar a los caballos que huyen, dejando a los

forajidos sin monturas, y esperar a que sean ellos los que se pongan a tiro, abandonando sus parapetos.

Si hacen esto último, o algo similar, Bishop ordenara esperar a la noche y escapar a pie por las traicioneras colinas, al amparo de la oscuridad.

La mañana siguiente les saludara con una impresionante tromba de agua, que dificultara la visibilidad y tapara rápidamente las huellas, sin embargo aun podrán seguirles el rastro a traves de las colinas si se lo montan bien y sacan difíciles tiradas de *Ver*, *Descubrir* o *Rastrear* (al menos una de ellas cada día)... *tres días después* la lluvia cesara, que será sustituida por una espesa niebla. Entonces serán tiroteados por los de Bishop (casi a ciegas) y en el fuego cruzado herirán a uno de los forajidos, que será dejado atrás por la banda...

El forajido, un hombre feo, mal hablado y orejudo, tiene una herida mortal en el estomago, y no les dirá nada... pero si lo *Torturan*, o *Convencen* les dirá entre risas jadeantes que nunca capturaran a Bishop, pues tiene un explorador comanche que conoce todos los trucos para darles esquinazo... nunca los capturaran, pero como lo han abandonado para que muera, les dirá que se dirigen al Norte, a Nebraska "*a una fiestecita*"... y morirá.

No Vendas la Piel del Oso...

Siguiendo en dirección Norte, terminaran por ascender a los fríos valles de Colorado. Llegaran a la pequeña ciudad de *Gathering Cows*, donde podrán comprar provisiones, curar a sus heridos y demás... si buscan información, en el Saloon encontraran a un ruidoso cazador de osos, llamado **Mooses**. Por una botella de whiskey les contara que hace poco encontró a un hombre moribundo, destrozado por un oso, que en su delirio hablo de un tal Bishop y farfulto también algo sobre "el oro de *Oglala City*". Con *Cartografía* o *Conocimiento del Terreno* sabrán que es una pequeña ciudad del vecino estado de Nebraska, al Nordeste, *a ocho días* a caballo de allí.



Truenos en la Pradera

Al llegar a Nebraska entraran en la Gran Llanura, un mar de hierba que lo cubre todo hasta el horizonte, en territorio Sioux. Un atardecer, cuando esten preparando del campamento, escucharan un retumbar largo y profundo, que ira creciendo poco a poco... el suelo temblara ligeramente y los caballos relincharan asustados. Con *Conducir Ganado* o *Con. Del Terreno* descubrirán lo que es... ¡una estampida de búfalos!

Dependiendo de cuanto tarden en reaccionar, tendrán mas o menos oportunidades, pero han de sacar una tirada de *Montar o Domar* para calmar a sus asustadas monturas y cabalgar a toda velocidad para escapar de la manda, lo que será una persecución enfrentando *las velocidades* de sus monturas y las de los Búfalos, hasta alcanzar un promontorio rocoso donde hallaran refugio hasta que la manada halla pasado, lo que tardara toda la noche... brindándoles un espectáculo único, que tal vez ya no volverán a ver... pues las grandes manadas de estos animales, que una vez recorrieron el país de Norte a Sur, son cada vez mas y mas escasas.



Una Fiesta en Oglala City

Oglala City es una pequeña ciudad fronteriza, con una calle principal de tierra apisonada, y casas de madera colocadas a ambos lados. Lo que sorprende es el ambiente: Hay colocadas guirnalda de vivos colores sobre los porches, han colocado mesas y sillas en medio de la ciudad, junto al Saloon, y en general la gente esta alegremente atareada. Si preguntan, les dirán que están preparándose para celebrar las fiesta de la fundación de la ciudad (el 12 de Noviembre). *El Banco* esta cerrado hasta que terminen las fiestas, las cuales duraran toda la noche y todo el día siguiente.

Si hablan con el **Marshall Kays**, un hombre duro y experto, les dirá que no hay forma de saber si los hombres de Bishop están en la ciudad. Esta está llena de desconocidos con la pinta mas extraña, vaqueros de fuera, cazadores de búfalos

de paso, buhoneros que vienen para la fiesta, tahures buscavidas y hasta vagabundos indios... también les dirá que el no cree que los forajidos vayan a atacar el Banco hasta que este abra después de las fiestas. En Oglala City tienen la caja fuerte más segura de la región, y no cree posible que con la fiesta puedan hacerlo antes... (y aunque los PJ's no lo sepan, habrá acertado).

La mañana después de las fiestas, los resacosos ciudadanos de Oglala emprenderán sus actividades diarias, el banco abrirá perezosamente y unos jinetes aparecerán madrugadores para hacer un ingreso. Uno de ellos es un indio... ¡son la banda de Bishop!

Dependiendo de cómo se lo monten, los pillaran mas o menos preparados, y el Marshall podría participar en su captura... lo que es seguro es que habrá un fuerte tiroteo en las calles de Oglala City, en el que deberían poder matar a Bishop y a la mayoría de sus hombres, cobrando la recompensa que ofrecían por ellos, y hasta siendo retratados para la portada del *Morning Star*, el periódico estatal.



FIN.

LA BANDA DE BISHOP

FUE 13 DES 12 CON 10

Cabalgar 50%, Esquivar 35%, Ver 40%, Torturar 45%, Aturdir 60%, Explosivos 50%

- Colt Texas Paterson 40% 1D6+2 15/30/60/200 MD-1 (5 Balas)
- Sharp Carabina 50% 2D8+1 50/100/250/600 MD-4 (1 Bala)
- Pelea 40% 2D4 MD 0

Una variopinta cuadrilla de tipos duros, compuesta de cuatreros, asesinos y veteranos sudistas. Todos ellos venderían a su madre por un puñado de dólares.

Bishoop Hendelshot

FUE 14 DES 14 CON 15

Cabalgar 60%, Con.Terreno 40%, Descubrir 40%, Escuchar 45%, Esquivar 40%, Intuición 35%, Mando 10%, Ver 55%, Estrategia 15%, Explosivos 70%, Juego de Manos 30%, Hablar Apache 15%, Desenfundar 30%

- Starr Army 60% 2D6 20/40/80/300 MD-2 (6 Balas)
- Winchester Rifle 50% 2D8 75/200/450/1200 MD-5 (15 Balas)
- Pelea 40% 2D4 MD 0

Pelo corto negro, con bigote y perilla recortando su redonda cara. De robusta constitución y vestido con guardapolvos y sombrero marrón. Bishop es un famoso bandido, astuto y osado, muy temido en el territorio. Fue Sargento en la guerra de secesión en el bando sudista, y al terminar las hostilidades se gano la vida como vaquero, pistolero y cazador de cabelleras apaches... en un momento dado reunió una banda de profesionales, y se lanzo a atracar bancos y diligencias. Es inteligente y sanguinario a partes iguales. Lleva la TNT para volar la caja del banco.

Cuervo Negro

FUE 10 DES 13 CON 11

Cabalgar 70%, Esquivar 35%, Ver 40%, Escondarse 50%, Mov.Silencioso 50%, Orientación 40%, Rastrear 70%, Con. Terreno 40%

- Sharp Carabina 40% 2D8+1 50/100/250/600 MD-4 (1 Bala)
- Cuchillo 40% 1D6 MD-1

Explorador Comanche, iba a ser colgado por cuatrero cuando un golpe de la banda de Bishop le salvo por la mas pura casualidad. Cundo Bishop vio sus capacidades le ofreció entrar en la banda como explorador, y desde entonces esta con ellos. Como todos los Comanches, no tiene penalizadores al disparar a caballo.

MOOSES J.C

FUE 16 DES 11 CON 16

Cabalgar 40%, Ver 30%, Escondarse 35%, Mov.Silencioso 30%, Orientación 35%, Trampas 50%,

- Enfield 50% 2D10+1 60/120/300/720 MD-6 (1 Bala)
- Cuchillo 55% 2D6 MD-1

Grande y pesado como los osos que caza, va afeitado con el pelo gris cogido en varias trenzas a la manera de los indios. Viste con una mezclanza de ropas blancas e indias. Ha bajado a la ciudad a vender sus pieles y emborracharse. Es un tipo amistoso y vociferante.

BUFALOS

FUE 15 AGI 15 CON 18

Velocidad 42%

- Embestida 50% 4D6

Bestias peludas que se mueven en manadas compactas que machacan todo a su paso si huyen en estampida. Si cogen a los personajes, los mataran sin remedio.

Marshall Kays

FUE 14 DES 14 CON 13

Cabalar 50%, Descubrir 50%, Esquivar 35%, Ver 50%, Derecho 10%, Elocuencia 35%, Desenfundar 54%

- F&W DA Revolver .38 70% 1D8+1 15/30/60/200 MD-0 (6 Balas)
- Pelea 40% 2D4 MD 0

Alto y delgado, bien vestido con un largo cabello gris, y un cuidado bigote. Penetrantes ojos azules. Antiguo pistolero, ahora es el gallardo Marshall de la ciudad, tiene mucha experiencia y se sabe bueno en su trabajo. Es ambidiestro.

Josh, Matt y Mac Clein

FUE 13 DES 11 CON 10

Cabalar 50%, Conducir Ganado 40%, Domar 30%

- S&W.32 40% 1D6+2 15/30/60/200 MD 0 (5 Balas)
- Pelea 30% 2D4 MD 0

Ayudantes del Marshall, nativos de la ciudad. Se retiraran si Kays cae en el tiroteo... "no me pagan tanto como para dejar que me maten".

Estos "ayudantes del marshall" solo estarán disponibles (de uno a tres) si los aventureros necesitan "músculo extra" para capturar a los bandidos.