



El precio de una amistad

Bienvenidos al salvaje mundo del Far West, donde las grandes praderas se extienden hasta donde se pierde la vista, y la vida de un hombre vale lo que una onza de plomo, un lugar en el que manda el más rápido, y en el que los cobardes no tienen cabida. Prepara tus revólveres y adéntrate en un mundo en el que la amistad es un bien escaso y, por lo tanto, muypreciado.

por Johnny Dos Pistolas

Esta aventura está pensada para un grupo de entre 3 y 5 jugadores razonablemente hábiles con las armas, y de profesiones que les permitan actuar ante la ley con una cierta ambigüedad. El módulo se inicia a través de una carta en la que se comentan una serie de desgracias familiares. El máster es totalmente libre de decidir si la misiva la recibe un PJ o un PNJ. En el caso de que la reciba un PJ, deberá irle dando información acerca de su pasado. El PJ receptor de la carta deberá tener una profesión poco respetuosa de la ley, o cuando menos, que le otorgue mala reputación (los ejemplos más claros serían cazarrecompensas, forajido, pistolero, rebelde o tahir, aunque si el máster se lo monta bien puede ser cualquier otra).

La carta

Uno de los personajes de la aventura, o un PNJ muy ligado a ellos (a decisión del máster, aunque mejor que sea un PJ) recibe una carta, enviada por una conocida del pueblo. En el caso de que la reciba un PNJ, éste no sabrá leer y se la dará a uno de los PJs para que se la lean (espero que todos tus PJs no sean analfabetos).

En la carta se le informa de que su madre ha muerto recientemente, y se le pide al receptor que acuda al entierro. También se le recuerda que no se presentó al entierro de su padre y que ya no tienen su rancho (noticias que el receptor de la misiva desconocía). Estas dos últimas novedades fueron comunicadas en una carta anterior que nunca llegó a su destino.

Si el receptor de la carta es un PNJ, hará el equipaje rápidamente y saldrá de viaje hacia su pueblo, no sin antes rogar encarecidamente a los PJs que le acompañen en honor a la amistad que les une. Si el recep-

tor es un PJ supongo que la amistad, la curiosidad o la codicia (cierta mención a un rancho familiar) hará que los jugadores se pongan en camino.

TEXTO DE LA CARTA

.....(nombre del receptor), te envío esta carta para comunicarte que tu querida madre ha muerto. He tenido noticias de que estabas cerca de aquí y por eso te escribo, con la esperanza de que acudas al entierro. Es lo menos que le debes, teniendo en cuenta el cariño que siempre te tuvo a pesar de la vida que llevas, y que además no viniste al entierro de tu padre.

Si llegas con tiempo y traes dinero podremos encargar un buen funeral para tu madre. Sino, tendrá que contentarse con el entierro que el municipio tenga a bien pagarle. Ultimamente no le han ido muy bien las cosas, sobre todo desde que murió tu padre y el señor Johnson se hizo cargo de vuestro rancho. Pero bueno, supongo que todo eso no te debe importar lo más mínimo, ya que te envié una carta explicándotelo y ni siquiera me contestaste.

Jane Thower

Recordando el pasado

El receptor de la carta (tanto PJ como PNJ) abandonó a su familia hace ya unos años para vivir su vida. Cuando dejó a sus progenitores, éstos poseían un próspero rancho, cruzado por el único río de la región. No es que fueran unos grandes terratenientes, pero sí que tenían un buen número de reses y las cosas les iban bastante bien. Sin embargo, el receptor de la carta era un bala perdida, que fue invitado por el sheriff Blackhorn a abandonar el pueblo en vista de los constantes altercados que provocaba, y la mala reputación que tenía entre los habitantes del lugar.

Su madre era una bellísima persona, muy caritativa, siempre dispuesta a ayudar a cualquiera que lo necesitase. Muy religiosa, nunca faltaba a misa, y siempre que podía dejaba algo en la colecta parroquial. Era una mujer de un gran carácter e iniciativa, que no se arrugaba ante las dificultades.

Respecto al padre, era un gran trabajador, que no descansaba hasta acabar la tarea que estuviese haciendo. Había conseguido sacar adelante el rancho con mucho esfuerzo, y estaba orgulloso de él. Su secreta aspiración es que su hijo continuara su obra, pero le salió un bala perdida. No era tan religioso como la madre, y además tenía un pequeño vicio: el alcohol. Era uno de los bebedores con más aguante de la región, y sus cogorzas solían ser monumentales. Sin embargo, siempre conseguía volver a casa montado en su vieja yegua, sin importar la cantidad de whisky que hubiera tomado. A diferencia de muchos de sus vecinos, el vicio del alcohol no llevaba implícita la pasión por el juego. En su vida jugó al póker (ni en sus peores borracheras), del que decía que era un juego para idiotas. A lo más que jugó en su vida fue

al burro. El hecho de que fuera un bromista empedernido le granjeó la simpatía de todo el pueblo.

El viaje

El grupo se halla a algo más de tres días de viaje a caballo de Yellowtown (pueblo amarillo, o haciendo una traducción más malévola, pueblo de cobardes). La carta llegará a su destino un miércoles por la noche, con lo cual, si los PJs salen el jueves por la mañana, llegarán a su destino a tiempo para el funeral.

Como es normal que antes de partir decidan hacer unas copas en el Saloon de turno, he aquí la correspondiente lista de rumores que los PJs podrían oír en ese antro de corrupción:

1. Frank Johnson, un personaje que llegó a Yellowtown hará unos 2 o 3 años (que casualidad, justo después que el receptor de la carta se fuera), es el más rico del lugar con su fábrica (el que comente esto no sabrá de que es la factoría). Este rumor es cierto.
2. Hay muchas caras nuevas en el pueblo,

todas con un revólver en el cinto. Este rumor también es cierto.

3. El sheriff Blackhorn se ha vendido a Johnson (falso).
4. Hace 1 o 2 años hubo una epidemia de viruela en el pueblo (falso).
5. Si vais a Yellowtown no os olvidéis de visitar a Jane Thower, que es muy complaciente (falso, J. Thower es una gran beata).
6. Frank Johnson fabrica explosivos (cierto).
7. Frank Johnson está contratando pistoleros (cierto).
8. Hay una epidemia entre el ganado de la región que ya se ha cobrado numerosas reses (falso).

El primer día de viaje transcurre con total normalidad, para que los viajeros disfruten del viaje y puedan contemplar la pradera tranquilamente. Si no han conseguido rumores en el Saloon, o el máster quiere que consigan más, pueden encontrarse en el camino con un buhonero o un predicador errante, de los que podrán obtener alguno de los rumores listados con anterioridad, menos los números 4 y 8. Si decides que se encuentren con un buhonero, éste

intentará venderles a los PJs un maravilloso whisky original de Kentucky (el maravilloso whisky provocará a los PJs un tremendo dolor de barriga y diarreas durante ese día, ya que no es más que un vulgar licor de patata bastante mal hecho). Si el encuentro es con un predicador, lo que intentará de los PJs es que le den unas limosnas para seguir con su obra, a cambio de unas estampitas de salmos.

El segundo día los PJs se encontrarán un carro parado en el camino, acosado por una pandilla de tipos con muy mala pinta. En el carro viajan los Schdmit, familia compuesta por padre, madre, 4 hijos de edades entre 10 y 3 años, y una hija de 18 años de muy buen ver. La pandilla que acosa a los Schdmit se compone de un número de forajidos igual al de los PJs+1, que van hacia Yellowtown contratados por Frank Johnson (FUE 14, DES 9, CONS 15, Cabalgar 60%, Esquivar 30%, Colt Sidehammer del 28 50%, Winchester del 44 35%). Los matones se mostraran arrogantes ante los PJs si éstos intentan que dejen en paz a la familia, y no desistirán fácilmente de su intención de violar a la jovencita y robar a los Schdmit (que os esperabais, esto es el





Salvaje Oeste, ¿no?). Si se llega a una situación de combate, se retirarán cuando su número de heridos sea 2 más que el de los PJs. Si esto ocurre en el primer asalto, antes de tener tiempo de desenfundar sus armas (fíjate que su destreza es bastante baja), desistirán de toda actitud violenta y huirán sin utilizar sus armas.

Los Schdmit viajan hacia Yellowtown donde tienen previsto establecerse. Tienen unos ahorros, y el señor Schdmit es un hábil barbero con algunas nociones de medicina, e intentará curar a los PJs heridos en el combate anterior (cosa que por supuesto conseguirá sin necesidad de efectuar la correspondiente tirada).

Berta Schdmit (tal es el nombre de la jovencita de 18 años) es una chica muy enamoradiza y fácilmente impresionable (+30 a cualquier intento de seducción por parte de los PJs). Sin embargo, es de firmes creencias católicas (en otras palabras, una estrecha).

La familia agradecerá la ayuda a sus benefactores, y tras invitarlos a comer, les sugerirá que hagan el viaje juntos, ya que su destino es el mismo, y la carreta no retrasará la marcha de los PJs. Si los PJs pasan de largo sin ayudar a los pobres colonos los matones conseguirán sus propósitos, sin molestar por el momento a los PJs, que seguirán su camino. Sin embargo, esa misma noche les asaltarán mientras duermen.

El tercer día del viaje los PJs (tanto si van solos como acompañados por la familia Schdmit) hallarán a un hombre tirado en medio del camino, con aspecto de estar bastante malherido. Contará que un grupo de hombres con aspecto de forajidos (a que no sabes quienes son...) le sorprendió, y tras apalzarlo, le robaron todo lo que tenía y le dejaron en medio del camino, creyéndole muerto. Si los PJs acabaron totalmente con el grupo de forajidos pagados por Frank Johnson, los asaltantes de este pobre hombre, que dice llamarse Richard McBain y ser vaquero, fueron cualquier otra cuadrilla de pistoleros igualmente pagada por el señor Johnson.

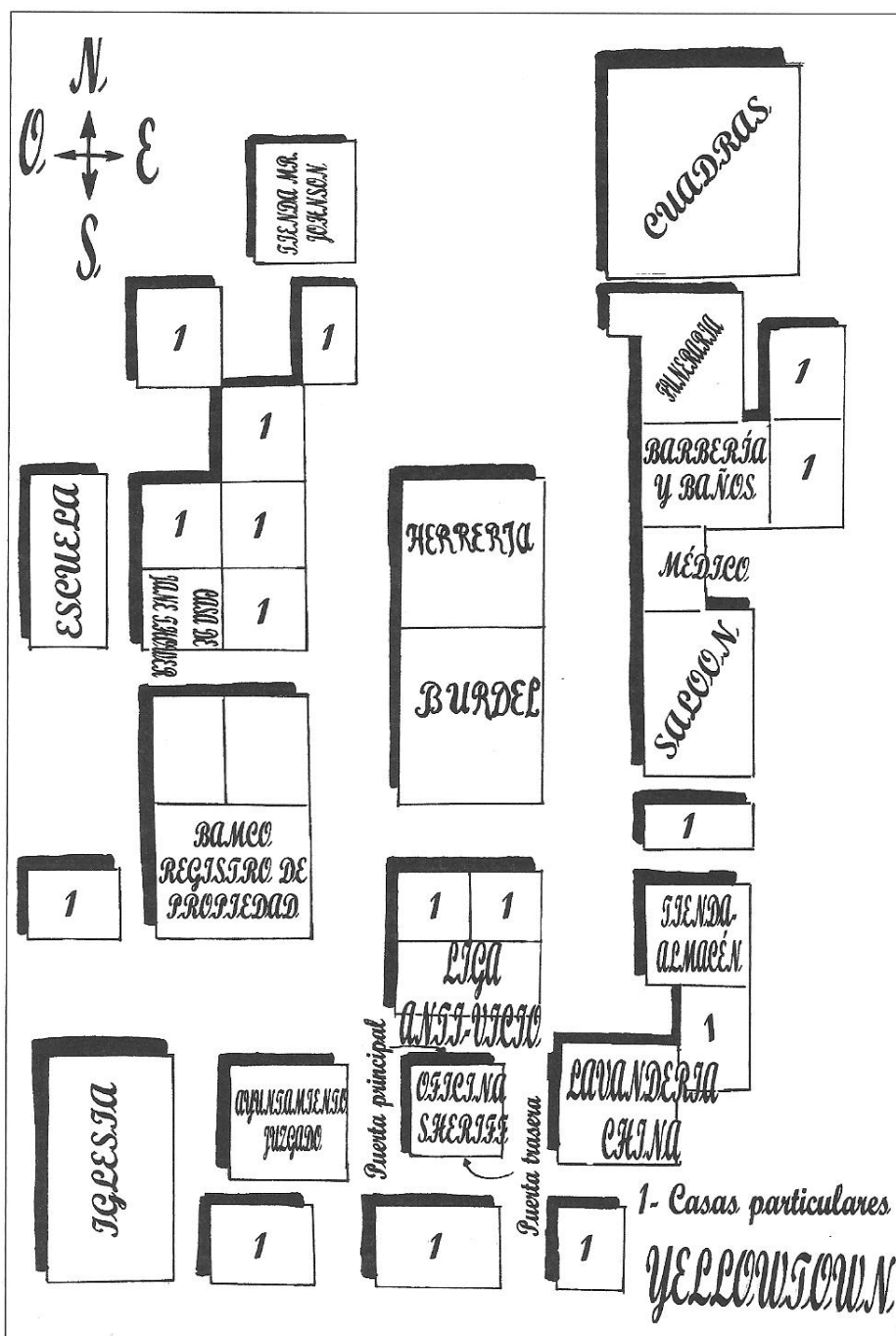
Si los PJs van acompañados por la familia, el señor Schdmit curará las heridas de McBain, como hizo con las de los PJs. El barbero explicará luego que las heridas no eran tan graves como parecían, y que en realidad no eran más que contusiones. Tres o cuatro días de reposo dejarán al señor McBain como nuevo. En realidad, nada es lo que parece en Richard McBain, que no es otra cosa que un ranger de Texas, que viene a investigar las actividades de Frank Johnson en Yellowtown (Richard McBain, FUE 16, DES 14, CONS 16, Cabalgar 70%, Conducir ganado 50%, Derecho

50%, Descubrir 60%, Esquivar 50%, Ver 60%, Colt Army 75%, Winchester 44 50%). El policía hará su trabajo por su cuenta, sin solicitar la ayuda de los PJs. Puede salir en ayuda de los jugadores si éstos se hallan en un apuro demasiado gordo, pero sólo si la aventura se acerca a su desenlace final, ya que debería revelar su identidad. Si los PJs viajan solos y no ayudan a Richard McBain, éste no aparecerá más en la aventura (ver La emboscada). Si viajan con los Schdmit, éstos no pasarán de largo. Ah, se me olvidaba, si

ninguno de los PJs ha tenido éxito con sus intentos de seducción antes de que se encuentren al señor McBain, no hace falta que lo intenten más, ya que Berta quedará prendada del ranger.

El entierro

Los PJs llegarán a Yellowtown el domingo por la mañana, entre las 11 y las 12 (siempre y cuando hubieran iniciado su viaje el jueves por la mañana), justo a



tiempo para llegar al final del funeral. Si el receptor de la carta fue un PNJ, éste se irá directamente al cementerio, y no estaría mal que los PJs le acompañasen por amistad. Si el receptor fue un PJ, él verá si va directo al cementerio o se pasea un poco por el pueblo. El camposanto se halla en las afueras del pueblo, a una media hora a caballo.

En el cementerio está prácticamente toda la gente de Yellowtown, a excepción del barman, dos o tres borrachos, un mozo de las cuadras, algún viajero de paso, y Frank Johnson y sus hombres. La actitud de los presentes en el sepelio dejará bien a las claras que la fallecida era una persona querida y respetada por la comunidad. Asimismo, los presentes acogerán con respeto, pero con frialdad, al hijo de la fallecida y sus amigos, dada la reputación del primero.

Para los que se queden en el pueblo durante el funeral, éste estará prácticamente vacío. El único lugar donde puede haber un mínimo de animación es en el Saloon. Si algún PJ quiere, puede unirse a una partida de póker. Si los PJs no mataron a todo el grupo de forajidos que se encontraron durante el camino, hay un 20% de posibilidades de que haya alguno de ellos en el local (número de 1-6, o todos los supervivientes si el resultado de la tirada es superior al número de forajidos restante). Si se tiene intención de armar bronca, éste puede ser un momento apropiado, ya que el sheriff y sus ayudantes asisten al funeral.

La casa del banco

Si los PJs preguntan, ya sea en el entierro o en el pueblo, donde vivía la fallecida, les dirán que en una casa que hay en las afueras del pueblo. Hacia el mediodía se pasará por allí Jane Thower a llevarles un poco de comida, no por aprecio hacia ellos sino por aprecio hacia la muerta. Se pasará tanto si están los jugadores como si no. En la casa no hay más que una vieja mecedora, una mesa, 3 sillas, una vieja cama y un armario que contiene un vestido de invierno y una vieja biblia, recuerdo de su marido.

Jane Thower es la que pasó más tiempo con ella en los últimos años, y por lo tanto, es la más indicada para saciar la curiosidad del grupo. Les dirá que Katy (nombre de la muerta) vivió en extrema pobreza sus últimos meses. Sólo tenía dos vestidos, el del armario y otro de verano con el que la han enterrado. Tenía lo justo para ir tirando. La gente del pueblo quería ayudarla, pero como era muy orgullosa no aceptaba lo que ella llamaba limosnas. Así, cosía para ganarse la vida. Si le preguntan por el

dinero que tenía que haber cobrado del rancho, Jane dirá que Katy nunca le habló de ese tema. Si le preguntan sobre cuándo fue la cesión del rancho, dirá que fue más o menos hace un año, cuando murió su marido. Jane también echará en cara al receptor de la carta el haberse olvidado de su madre, *"ella que siempre le quiso y le excusó por no escribirla. Estará muy ocupado, seguro, o el correo irá mal. Tejas es como una mujer, y me ha quitado a mi hijo, como decía ella siempre"*.

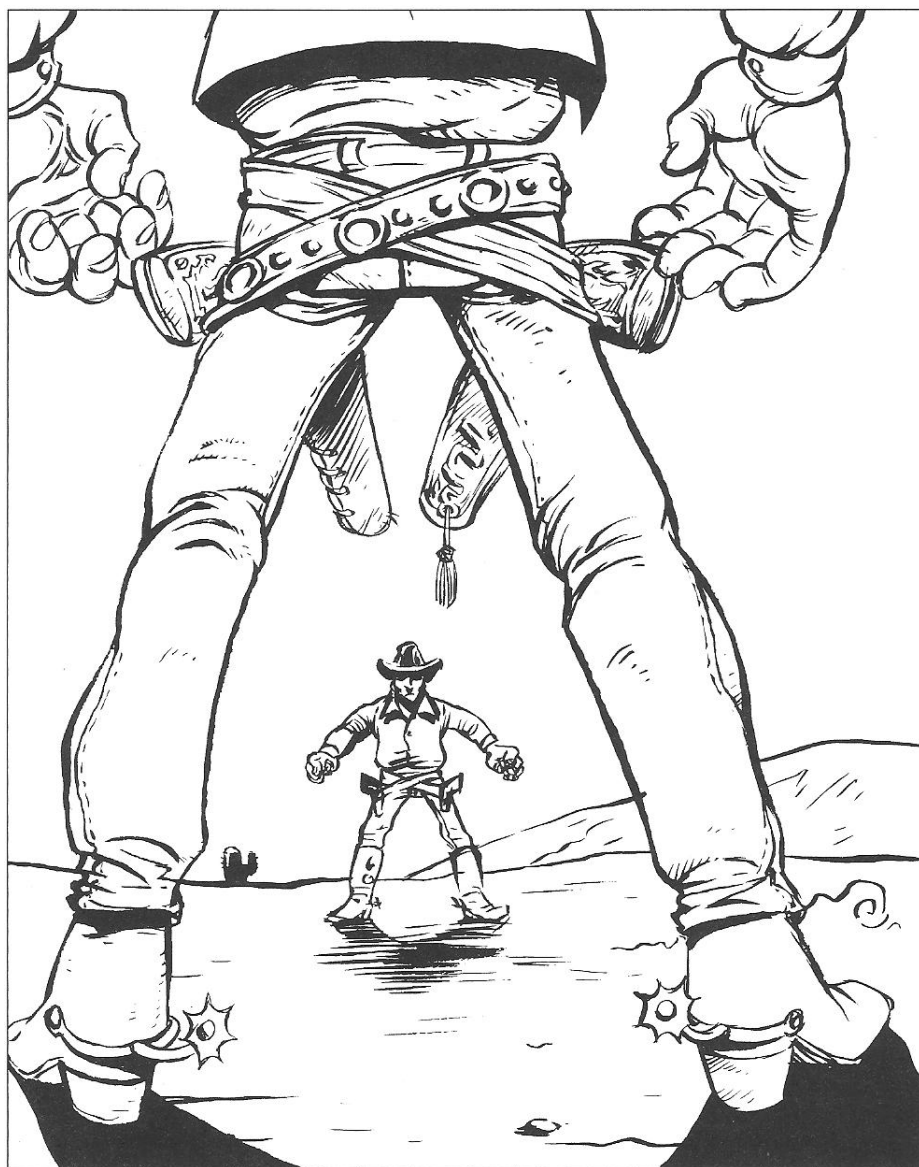
Jane Thower conoce la mala reputación del hijo de su amiga, pero no le negará ayuda, dentro de sus posibilidades, por gratitud hacia su amiga Katy. Por si a algún PJ le interesa, Jane es una joven rubia de entre 23 y 27 años (a gusto del máster), bastante agraciada y de buen corazón.

Saldando deudas

Una vez enterrada la madre, lo normal es pasarse por el pueblo a saldar las deudas que la muerta pudiera tener. Si el receptor de la carta es un PNJ, se le ocurrirá inmediatamente, tras asistir al funeral y visitar la casa de su madre. Si el receptor es un PJ, dale tiempo para que se le ocurra, y si no recuérdaselo por medio de un PNJ.

En el pueblo existen tres lugares para visitar y saldar cuentas: la casa del enterrador, el almacén de alimentos y el banco.

El enterrador les dirá que el entierro ya está pagado. La muerta le entregó hace tiempo una cantidad de dinero suficiente para pagarse un buen entierro, en previsión de cuando llegara el momento.





En el almacén, cuando le pregunten que le debía la muerta, el propietario les dirá que nada, y les abonará 4 \$ y 50 centavos, a cuenta de unos vestidos que la fallecida le hizo a su mujer.

El banquero comentará al grupo que Katy no tenía cuenta con ellos desde hace una buena temporada, y les conminará a abandonar la casa de su propiedad, en la que residía la muerta, en un plazo prudencial de tiempo (2 o tres semanas de plazo, el tiempo necesario para hacer todos los papeleos y hacer las visitas de cortesía necesarias). Respecto al dinero de la venta del rancho familiar, les dirá que en su banco nunca se ingresó, y que no tiene ni idea de que cantidad fue pagada por él. Lo que si es cierto es que Frank Johnson tiene un título de propiedad absolutamente legítimo (que no es lo mismo que legal, mi querido máster), y que le otorga plenos derechos sobre la propiedad.

Respecto al banco, decir que se trata de un edificio de una planta, con dos dependencias. La principal, donde se hallan dos trabajadores atendiendo a los clientes y dos vigilantes armados con escopeta Daly Hammerless (60% de acierto), y el despacho de mister Jonathan Bean, el banquero, donde se halla la caja fuerte. En la habitación principal habrá unos 400 \$ que manipulan los empleados, mientras el banquero guarda 4.300 \$ más en la caja.

El Sheriff

Dan Blackhorn es el sheriff de Yellowtown desde unos diez o quince años atrás. Es una persona meticulosa en el cumplimiento de la ley, pero justo y amable. No le gusta emplear la violencia más que cuando no tiene otro remedio, ya que prefiere razonar y pensar antes que precipitarse. Siempre trató como se merecía al receptor de la carta, nunca le prejuizó a pesar de su mala fama. Sin embargo, cuando el número de tumultos organizado por él fue excesivo, le conminó a abandonar el pueblo.

Su ayudante principal es harina de otro costal. Si hay dos palabras que le definan, son entusiasta e irreflexivo. Es de los que actúa antes de pensar, y aunque lo haga de buena fe, esa no es manera de proceder con un revólver entre las manos. No obstante, el sheriff Blackhorn lo controla bastante bien.

Además de estos dos personajes, el servicio de orden del pueblo se halla compuesto por dos vigilantes más.

El sheriff aprovechará la primera ocasión de que disponga después del entierro para hablar con el hijo de la fallecida y pregun-

tarle por sus intenciones y si piensa estar mucho tiempo en Yellowtown. Y como no, le recordará que no busque jaleo en el pueblo. Si le preguntan por la muerte del marido de Katy y padre de nuestro protagonista, dirá que se desnucó al caer del caballo, cuando estaba muy borracho. Era una noche en la que estuvo jugando al póker con Frank Johnson, justo cuando perdió el rancho.

Frank Johnson

Frank Johnson es un ambicioso personaje llegado al pueblo hará unos dos años. En seguida se dio cuenta de que el mejor lugar para instalar su fábrica de explosivos era el rancho de nuestro protagonista, ya que lo atravesaba el río y así podía aprovechar la energía hidráulica. Sin embargo, a pesar de realizar una serie de ofertas no consiguió comprarlo, por lo que tramó un siniestro plan. Con la ayuda de su mano derecha, Pedro, y dos matones más, obligó al padre del receptor de la carta a firmar la transferencia de propiedad, y luego lo mataron, simulando una caída de la yegua.

El señor Johnson, además del rancho, posee una tienda en el pueblo, junto a las cuadras. Suele estar en ella casi todos los días excepto los domingos, entre las 8 de la mañana y las 7 de la tarde. El resto del tiempo estará en el rancho. Si el grupo va al rancho cuando el señor Johnson está en la tienda, encontrarán a su hijo, un joven sin demasiadas luces en la cabeza y bastante asustadizo. El joven no sabe nada de la maquinación de su padre, aunque sospecha que la transferencia de la propiedad no fue demasiado legal. Sin embargo, nunca dirá a nadie esto último. Si los PJs le presionan mucho, se pondrá muy nervioso y amenazará con llamar al sheriff para echarlos de sus tierras.

Mr Johnson es harina de otro costal. Frío y calculador, dirá que lamenta la forma como consiguió al rancho. El había hecho buenas ofertas, pero su anterior propietario decidió jugárselo al póker en un momento de ofuscación, y lo perdió. Tras el entierro del marido de Katy, él le había ofrecido a la buena mujer una suma respetable de dinero por el rancho, pero el orgullo de ésta le había impedido aceptar la cantidad. Para apoyar su versión cuenta con Pedro, que le es fiel como un perro faldero.

Frank Johnson:

FUE 10, DES 13, CONS 14, Cabalgar 40%, Conocimiento mineral 60%, Crédito 35%, Derecho 35%, Elocuencia 50%, Explosivos 75 %, Leer/escribir 60%, Regatear 25%, Soborno 25%, Rifle 30%, Rifle Remington de precisión 45%.

Philip Johnson (hijo del anterior):

FUE 12, DES 10, CONS 12, Cabalgar 40%, Conocimiento mineral 30%, Explosivos 40%, Leer/Escribir 35%, Colt Army 20%.

Pedro (mano derecha de F. Johnson):

FUE 13, DES 15, CONS 16, Cabalgar 65%, Esquivar 30%, Conducir ganado 25%, Derecho 30%, Explosivos 25%, Lanzar 40%, Colt Army 60%, Cuchillo 30%.

Matones: las mismas características que el grupo de forajidos del camino. Frank Johnson tiene contratados unos 15 o 20, de los cuales 1d6 están en la tienda de explosivos, 1d8 patrullando los alrededores del rancho y el resto en el pueblo, preferiblemente en el Saloon.

Acusados

Una vez que el grupo investigador haya empezado a hacer demasiadas preguntas en el pueblo, y sobre todo si han visitado al hijo de Mr. Johnson, éste se pondrá nervioso. Temeroso de que alguien, especialmente su hijo, se pueda ir de la lengua, decidirá actuar. Primero instará a sus matones para provocar a alguno de los PJs en el Saloon, y forzar un duelo. Por supuesto, el número de matones a la vista y de PJs ofendidos será el mismo, pero los matones tendrán a un tirador oculto en una habitación de la segunda planta del bar. Si esto falla, irá a ver al sheriff y le pedirá que detenga a los PJs por acoso y intento de extorsión. El sheriff irá a visitar al grupo, pero será justo en el momento en que el máster determine que alguno de los PJs no tiene coartada alguna (vaya casualidad...). Frank Johnson seguirá al representante de la ley y lo liquidará con su rifle. El cadáver del sheriff será encontrado 1d4 horas después.

El ayudante del sheriff, tras haber oído como el sheriff decía que iba a visitar al grupo, les culpará del asesinato, a uno de forma directa y al resto del grupo por complicidad. Por supuesto, Frank Johnson no hará nada para sacarlo de su error. Se dirigirá a detenerlo acompañado de un grupo el doble de numeroso que el grupo de aventureros. La mayoría de sus acompañantes serán matones de Frank Johnson, con ordenes de disparar a la primera oportunidad. Si el receptor de la carta fue un PNJ, se resistirá al arresto y desenfundará, para ser acribillado por los matones del industrial (dejemos que los PJs empiecen a jugar por su cuenta, que ya toca). El ayudante del sheriff contendrá a los matones y evitará que disparen sobre los PJs, a no ser que

éstos desenfundan y empiecen a disparar como locos. El defensor de la ley llevará a los PJs a la cárcel del pueblo.

Sherif Blackhorn (edad 54 años):

FUE 10, DES 12, CONS 13, Cabalgar 60%, Conocimiento del terreno 35%, Derecho 60%, Descubrir 40%, Esquivar 25%, Ver 25%, Colt Army 50%, Winchester 44 50%

Michael White

(ayudante principal del sheriff, 23 años):

FUE 14, DES 15, CONS 15, Cabalgar 70%, Conocimiento del terreno 25%, Derecho 35%, Descubrir 20%, Esquivar 35%, Colt Army 65%, Winchester 44 25%.

Vigilantes de la cárcel del pueblo (son 2):

FUE 12, DES 12, CONS 14, Cabalgar 35%, Derecho 25%, Esquivar 30%, Colt New Hammerless (escopeta) 50%.

Encerrados en la cárcel

Una vez detenidos, los PJs serán trasladados a la cárcel. No serán tratados con demasiada brutalidad, a pesar de ser sospechosos de haber liquidado al sheriff. En la calle, se empiezan a formar corrillos de gente, y el tumulto se va haciendo cada vez mayor. Entre los que más chillan está Frank Johnson, pidiendo el linchamiento de los personajes. Al cabo de 1d4 horas, todo el pueblo quiere que el linchamiento tenga lugar, y empezarán a tirar piedras y botellas por la ventana de la celda de tus jugadores. Si alguno de ellos se asoma, que tire por esquivar. Si falla, recibirá 1d6 de daño por el impacto de un objeto.

Los PJs siempre pueden intentar escapar. No obstante, antes de encerrarlos en la cárcel les han quitado todas sus armas y cualquier objeto susceptible de ser utilizado como tal (a criterio del máster). Si algún PJ intentó ocultar entre sus ropas algo antes de ser detenido, debe tirar ocultar, y si lo consigue, sus captores tirarán por Descubrir a un 20% de posibilidades. Si supera ambas tiradas, el PJ habrá introducido ese objeto en la celda en la que están todos encerrados. Si consiguen salir de su celda, la prisión tiene una puerta posterior por la que podrán salir. Si salen por la puerta principal, se encontrarán con toda la muchedumbre, que los reducirá en 1d8 asaltos. Después de reducirlos, intentarán lincharlos. Si los PJs han dejado fuera de combate al ayudante del sheriff, los vigilantes de la prisión no harán nada por impedirlo. Si Michael White no ha sido reducido, saldrá y llevará de nuevo a los PJ a su celda.

Otra opción de los PJs es intentar con-

vencer a Michael White de que los traslade a otro pueblo cercano, ya que en éste no van a tener un juicio justo, amén del hecho de que el populacho podría asaltar la prisión. Para convencer al sheriff en funciones, deberán superar una tirada de elocuencia con un bono de +40%, ya que White es impetuoso, pero no tonto, y se da perfecta cuenta de la situación.

La emboscada

Si convencen a M. White de la necesidad del traslado, éste organizará las cosas para el siguiente amanecer. Saldrán por la puerta de atrás y subirá a los PJs a unos carros, después de encadenarles las manos, y unirlos con cadenas por parejas por los pies. Los PJs irán en un carro, escoltado por dos carros más. En cada carro irán el conductor y un acompañante con su escopeta New Hammerless (posibilidad de acierto 40%). M White irá montado a caballo.

Lo que el ayudante no sabe es que Frank Johnson está enterado del traslado y ha planeado una emboscada, de acuerdo con la gente que va en los carros. Va a intentar matar a los PJs y luego la gente de los carros tiene que decir que fueron atacados por la banda de los trasladados, pero que tras dura lucha consiguieron evitar la fuga. A una hora del pueblo hay un lugar donde el camino atraviesa el río por un puente de madera. El río circula por una zanja de 6 metros de ancho y 1 de hondo paralela al camino, por su izquierda, mientras que a la derecha del camino hay una pendiente rocosa no demasiado empinada. Llegado a ese punto, el personal de los carros dejará los carros y desaparecerá cruzando el puente. Al otro lado del río estará F. Johnson y sus hombres (el doble +1 de PJs, o 9, si la cantidad fuera inferior), junto con Pedro, su mano derecha. El ayudante del sheriff no sabe nada del complot, e intentará ayudar a los PJs, que tendrán un asalto para cubrirse antes de que empiece el tiroteo. Las rocas les darán un bono de protección del 20%, mientras que debajo del puente tendrán un 15%. Los emboscados también estarán cubiertos detrás de rocas y árboles, dándoles un bono de protección del 10%. M. White, en un intento de ayudarles, les lanzará 2 revólveres Colt Army y un cinto (total de 24 balas), y un rifle Winchester del 44, con el cargador lleno (15 balas). Acto seguido, caerá muerto por los disparos de F. Johnson.

Si los PJs se esconden debajo del puente, Frank Johnson ordenará que lo vuelen con dinamita. Si tienen éxito en su propósito, los PJs sufrirán un daño de 4d6+1.

La emboscada cesará con la muerte de

todos los PJs, o cuando mueran el 50% de los matones o el 30% + Frank Johnson. Pedro, si sigue vivo (y procura que así sea), intentará huir. Si los PJs no consiguen dispararle en su huida (pobres de ellos como lo hagan), será capturado por Richard McBain (sí, el ranger de Texas, ya sé que aparece un poco tarde, pero más vale tarde que nunca), quien le hará confesar. Si huyen todos sus matones y Frank Johnson sigue vivo, mr Johnson también huirá. En lo sucesivo seguirá con su rutina habitual, pero el número de matones que lo acompañan se dobla, y contratará matones nuevos para reponer los que murieron en la emboscada.

Desenlace

Si Richard McBain consiguió detener a Pedro, no le busques los tres pies al gato. La aventura acaba en ese punto. El receptor de la carta recupera su rancho familiar y todos contentos. Si éste ha muerto, el rancho pasará al banco. Por supuesto, los PJs quedarán libres de toda sospecha y recibirán una recompensa de 100\$ cada uno por la captura (vivo o muerto) del asesino de un sheriff.

Si Pedro y Frank Johnson mueren antes de hablar, nadie podrá librar a los PJs de las acusaciones que pesan sobre ellos, y serán buscados por asesinato. Haber pensado un poco antes de disparar, que la violencia no siempre lo resuelve todo.

Si Frank Johnson escapa de la emboscada, los PJs deberán conseguir capturarlo y hacerle hablar (que tal una tirada de tortura) para librarse de los cargos que pesan sobre ellos. Y si no lo consiguen, serán perseguidos por la ley el resto de su vida.

Mi querido máster, si quieres empaparte bien de la historia, puedes recurrir a una buena videoteca y visionar la película *Los 4 hijos de Katy Elder*, protagonizada por el inigualable John Wayne, en la que se basa esta aventura. Como después de leer el módulo no creo que tengas dudas, te recomiendo de todas maneras que veas la película porque vale la pena. Y si no, tú te lo pierdes.

La recompensa

Si los PJs ayudaron en el camino a los Schdmít y a Richard McBain: 10 puntos de experiencia.

Si los PJs salen vivos de la emboscada: 10 puntos de experiencia.

Si los PJs se libran de las acusaciones que pesan sobre ellos: 20 puntos de experiencia. ●