

¿DE QUÉ ES EL MÓDULO? ¿CTHULHU?

Muchas son las historias, leyendas y películas que han tratado el tema de la batalla del Álamo, pero ahora tenéis la oportunidad de ser vosotros quienes podáis defender aquel ideal por el que sufrieron e incluso murieron tantas personas: La independencia de Texas. Por esta razón, he decidido que todo PJ pertenezca al bando tejano, es decir, a los rebeldes perseguidores de tal sueño.

por Andrés Ramos

Esta aventura no va a ser tan fácil como parece, ya que no se trata de una invención, sino que narra hechos que ocurrieron realmente y que desencadenaron una cruenta y dura batalla con un desenlace desagradable. Así que os deberéis poner en la piel de aquellos duros tejanos y pensar qué hubierais hecho vosotros en su lugar, en caso de encontraros metidos en aquella antigua misión llamada El Álamo. Y no os fiéis de nadie, puesto que la aventura no será simplemente la defensa de la fortificación, sino también lo que aconteció antes de encerrarse en ella, con lo cual habrá más de un simpatizante de los mejicanos que, haciendo o no las veces de espía, hará la vida imposible a los revolucionarios.

Para finalizar, sólo me resta decir que sería aconsejable que el Dj. se leyera todo el artículo de "Texas (Tierra y Libertad)", para ir más informado y desahogado a lo largo de la partida. Y que deje a los PJs. que se muevan por donde quieran y hablen con quien les plazca, ya que así también tendrá oportunidad de jugar con ellos y no en contra. Vamos, que les des cuartel para pasar unas horas entretenidas.

La aventura que vais a empezar a jugar puede hacerse incluso en más de una sesión, si es necesario, ya que hay material suficiente para que así sea:

EN WASHINGTON

Nos encontramos a finales de septiembre de 1835 y por las causas que sean los PJs deberán acudir a la llamada del presidente de los Estados Unidos Andrew Jackson, quien les pedirá que se dirijan a Texas y más concretamente a San Antonio de Béjar. Allí, deben ayudar a su amigo Sam Houston, al que acaba de nombrar general, de manera que forme un pequeño ejército y pueda combatir a las tropas mejicanas comandadas por el general Antonio López de Santa Anna. Éste se ha propuesto eliminar a todo revolucionario que busque la independencia de dichas tierras. Si algún PJ pregunta al presidente por qué no acude el ejército americano, éste le responderá con evasivas y los convencerá de que en estos momentos no puede hacer nada. Los jugadores accederán a la misión, ya sea por patriotismo, fama o gloria, o por el dinero y las tierras que puedan obtener en un lugar como aquél.

SAN ANTONIO DE BÉJAR

Después de varios días de viaje, los Pjs llegan a la población de San Antonio. Ésta tiene aspecto de ser una ciudad próspera, con sus casas hechas de muros de cemento y no de madera como en la mayoría de localidades del oeste y tiene toda clase de establecimientos. Sus gentes son de lo más variopinto, y hay colonos que vinieron de todas partes a principios de 1830, si bien los que más abundan son los mejicanos o los españoles que aun residen en esas tierras que habían conquistado anteriormente.

En San Antonio se respira un aire de intranquilidad, debido a los conflictos en que se ven envueltos los revolucionarios que desean la independencia de todo el estado y la oposición o miedo al que están sometidos muchos otros de los ciudadanos.

Los Pjs pueden hospedarse en un hotel y buscar a Houston para informar de su llegada. Es preferible que alguno de ellos sepa algo de español. De lo contrario puede llegarse a costarles un poco el entenderse con según que gente.

Si algún PJ da una vuelta por la ciudad o mira por la ventana de su habitación, podrá observar que hay un par de personajes de aspecto mejicano, que lo están vigilando. Una buena tirada por Descubrir o Ver será fundamental para saber que esos personajes no son simples campesinos, ya que llevan un bigote bien cuidado y un calzado perteneciente al ejército mejicano.

LA REUNION

El dueño del hotel, un tal José Mendoza, les pasará una nota a los Pjs. disimuladamente, en la que pondrá:

"ESTA NOCHE, EN CASA DEL SEÑOR DE VERAMENDI. ENTRAR POR LA PUERTA TRASERA, GOLPEAR TRES VECES Y DECIR CONTRASEÑA: TIERRA Y LIBERTAD"

Después de informarse de la dirección del señor de Veramendi, los jugadores saldrán a la calle e irán atravesando callejuelas, hasta que en una serán abordados por los dos hombres que antes les vigilaban, quienes con cuchillo en mano y cogiéndolos por la espalda, los obligaran a decir a qué lugar se dirigen. Otros dos mejicanos vendrán de cara con las mismas intenciones. De entre la oscuridad del callejón surge una voz que dice "...veamos si conmigo también os atrevéis...", tras lo cual aparece la figura de un hombre de entre las sombras y tres de los mejicanos se quedan petrificados. El que queda le plantará cara diciendo "...yo no te tengo miedo, ya me las tuve una vez contigo y puedo enfrentarme a ti otra más. Así mataremos dos pájaros de un tiro...". Dicho esto, el hombre surgido de las sombras se pondrá frente al agresor con uno de los cuchillos más grandes que han visto nunca los personajes y tras unas breves palabras "...la última vez te perdoné la vida Sánchez, aunque te dejé un bonito recuerdo en tu mejilla.....ahora no tendré compasión..." empezarán a pelear. Será el momento propicio para que los Pjs también intenten deshacerse de sus atacantes.

Cuando la pelea termine, Sánchez yacerá en el suelo con un par de puñaladas y el hombre que se le enfrentó se os presenta como Jim Bowie, quién os invita a tomar unas copas y pregunta qué es lo que hacen unos forasteros en San Antonio.

Después de que Bowie se haya bebido una botella entera de tequila él solito, y enterados de que es el yerno del señor de Veramendi, los Pjs se darán cuenta de que pueden fiarse de él porque pertenece al grupo revolucionario y acudirá esa misma noche a la reunión.

De pronto un grupo de soldados mejicanos entran en la taberna y van directos a hablar con el barman, quién señala los personajes como respuesta a lo que le preguntaban (aquí, el Dj puede optar por que los Pjs tengan una pequeña pelea con los soldados o bien que logren escabullirse de ellos). La razón por la que los buscan los matarifes del callejón eran en realidad soldados del ejército mejicano.

Una vez hayan llegado a la casa de Veramendi, los Pjs deben situarse en la parte posterior y, apoyando ligeramente la cabeza en la puerta, golpear tres veces y decir la contraseña. La puerta se abre y ante ellos aparece un hombre de edad avanzada, que abrazando efusivamente a Bowie se presenta como Don Juan de Veramendi. Éste les invita a pasar, después de hacerle un par de preguntas a su yerno muy discretamente en el oído.

La casa es muy señorial, se nota que Veramendi es un hombre adinerado ya que es el gobernador de la ciudad. Inmediatamente, los hace pasar al salón donde se está celebrando una reunión que preside Sam Houston, a quién ya conocen y que es quién les ha hecho llegar el mensaje. Al verlos, se levanta de su silla y viene directo a saludarlos, mientras presenta a cada uno de los demás invitados:

Stephen F. Austin sentado a su derecha, William B. Travis a su izquierda, al lado James W. Fannin, además de Jim Bowie y don Juan de Veramendi.

Los temas a tratar son de lo más angustiosos, puesto que les han llegado noticias de la ciudad de González, donde rebeldes tejanos han impedido a los mejicanos que se llevaran un cañón que allí tenían retenido para posibles ataques indios. Los pocos tejanos que allí residían lograron ahuyentar al pequeño grupo mejicano, pero lo peor es que los comandaba el general Cós y en estos momentos se encuentran atrincherados en la misión de El Álamo, situada en las afueras de la ciudad, esperando refuerzos.

Houston debe marcharse para empezar a reclutar gente y tiene que dejar al mando (muy a su pesar) a Austin. Con él, se lleva a Bowie para que le ayude. Mientras tanto, los personajes deben hacer lo posible para que Cós y sus hombres se marchen de allí, con el menor número de bajas, tanto de ellos como vuestras. Y claro está, no permitir que les lleguen los refuerzos que esperan. Por otro lado, Fannin deberá reunir a todos los hombres que pueda y fortificados en la ciudad de Goliad, evitar que Cós pueda huir hacia allí. Travis, junto a sus dos hombres de confianza, James Bonham y el capitán Almeron Dickinson, deberán quedarse en la ciudad de San Antonio y alrededores para reclutar algunos hombres más. En el caso de haber nuevas noticias, Travis sabe que debe mandar a Bonham con el mensaje para tomar las medidas necesarias.

LA EMBOSCADA

Estamos a principios de octubre, más concretamente el día 4 y los Pjs han recibido información de que esa misma noche un correo salido del Álamo se dirigirá en dirección hacia México, cruzando el Río Grande para buscar refuerzos. Hay que intentar evitar

que esto ocurra, porque de lo contrario podrían surgir problemas. El mejor lugar para preparar una emboscada es a orillas de Río Grande y allí donde menos cubra, ya que es por aquí por donde cruzará. Lo que no saben los Pjs es que no irá un solo mensajero sino tres, de los cuales dos se mantendrán algo más alejados del primero. Así, puede ocurrir que los que preparan la sorpresa son los más sorprendidos.

ATAQUE A LA MISION DE EL ÁLAMO

Al día siguiente de la emboscada, Travis cederá a los Pjs un buen número de reclutas con la condición de que sirvan para echar al general Cós del Álamo.

La fuerzas de los Pjs constarán de unos 120 hombres, mientras que los mejicanos serán unos 80, pero en el Álamo tienen 10 cañones, incluyendo uno grande de 18 onzas. Lo que juega a favor de los personajes es el hecho de que por la parte trasera de la misión es por donde casi no hay vigilancia, ya que simplemente se encuentran cinco vigías apostados alrededor del muro. Ahora bien, El Álamo se encuentra a las afueras de la ciudad y en medio de un gran valle, con poca vegetación a su alrededor. Desde luego, el ataque será por sorpresa y tiene casi asegurada la victoria. No obstante, es aconsejable que el personaje que tenga más porcentaje en la habilidad de Estrategia, utilice ésta para que el combate llegue a buen termino.

Una vez hayan tomado la misión, los valientes tendrán unas cuantas semanas de descanso en la ciudad como recompensa, disfrutando con mujeres, bebidas y toda clase de distracciones, sin perder ojo de lo que pueda estar ocurriendo fuera de allí, más allá de Río Grande.

EL GENERAL SANTA ANNA SE ACERCA

A principios de 1836, las cosas parece que se han tranquilizado un poco, hasta el día en que aparecen tres jinetes tejanos que habían quedado apostados a orillas de Río Grande, para vigilar cualquier cambio que hubiera. Éstos informan que han detectado movimiento de las tropas mejicanas acercándose hacia San Antonio; y que debido a ello, se requiere la presencia de los Pjs en casa del señor de Veramendi para trazar planes ante tal ofensiva. Travis decide reunirse con sus hombres y refugiarse en el Álamo, ya que desde allí podrá defender cualquier flanco por el que vengan los mejicanos utilizando si es preciso los cañones que se dejaron en su huida el general Cós y su pequeño ejército.

Vosotros, los Pjs. acudiréis a la llamada de Veramendi con los tres jinetes que os venido a avisar. Si los Pjs. aún no se han dado cuenta, sería conveniente que se les hiciera una tirada para comprobar si estos jinetes están o no diciendo la verdad. Por supuesto que están mintiendo, ya que son espías enviados por Santa Anna para tenderles una emboscada a los principales cabecillas de la revolución en casa del señor de Veramendi, donde tiene un grupo de hombres que han tomado ésta y que están comandados por el capitán de Dragones Fernando Rodríguez Mazón.

Cuando lleguéis a la casa y entréis, os encontraréis al señor de Veramendi sentado en una silla del salón. Las puertas de ésta habitación se cerrarán y de un rincón aparecerá un hombre vestido de militar mejicano que se presentará como el capitán Mazón, de la caballería del ejército de Méjico. Detrás vuestro estarán los tres traidores y dos hombres más que son quienes han cerrado las puertas del salón.

Mazón os intentará interrogar de todas las formas posibles, empezando claro está, con muy buenos modales y continuando (a elección del Dj) con otra clase de torturas. Querrá saber de cuantos hombres, armas y alimento disponéis. También os intentará convencer de que ésta guerra no va con vosotros y os prometerá dejaros marchar si prometéis no volver, siempre y cuando le digáis lo que desea saber y dejéis todas vuestras armas allí, en casa de Veramendi. No debéis preocuparos acerca de éste, ya que es un simple viejo al que no temen en absoluto. Si no accedéis os encerrará en la bodega de la casa e intentará hacer que habléis de cualquier manera (*lo siento Pjs, pero es la guerra*).

Podéis pensar en la huida; si es así, debo decir que en la casa sólo se encuentran siete hombres: uno vigilando la puerta de la bodega, situada en el sótano de la casa; dos hombres en el salón, junto al capitán Mazón y el señor de Veramendi. Y tres hombres más fuera de la casa, dando vueltas a ésta y vigilando. Debo decir que si la decisión de los Pjs es la de escapar, el Dj debería ayudarles un poco para que tengan la oportunidad de salir vivos de allí, además de crearse una situación de lo más imaginativa, ya que en caso de entrar en acción, no sé cómo se las apañarán sin armas.

FALTA DE ALIMENTOS

Una vez de vuelta a San Antonio, si es que habéis salido ilesos de lo anterior, os encontraréis a Bowie en la taberna bebiendo una botella de tequila y bastante preocupado. Acaba de llegar a la ciudad, después de que Houston lo mandara hasta aquí, enterado de la decisión tomada por Travis de querer encerrarse en el Álamo. Bowie tenía ordenes de destruir ésta misión y todo el pueblo si era preciso. No ha podido, ya que Travis ha conseguido crear una autentica fortificación, y Bowie está de acuerdo en que es un lugar digno de defender, aunque imposible de aguantar durante muchos días.

El mayor problema con el que se encuentran ahora los Pjs es la falta de alimentos, ya que las únicas cabezas de ganado más cercanas, están al otro lado del Río Grande. Con lo cual, los Pjs deberían cruzarlo, hacerse con ellas y volver otra vez hacia aquí; las tropas mejicanas están ya muy cerca. Bowie añade que si dispusieran de unos cuantos hombres más, se atrevería a tal acción.

De pronto, una voz que entra en la taberna dice: "...de cuantos hombres exactamente estamos hablando, Jim...?". Esta voz proviene de alguien a quien Bowie conoció hace tiempo. Se trata de Davy Crockett, quien acaba de llegar a la ciudad en busca de nuevas aventuras y un nuevo cambio de aires. "... He venido hasta aquí, al enterarme que ésta es una buena tierra de oportunidades. Y mis hombres, aunque sean en un número muy reducido a los de ese Santa Anna, valen por mil. Así que dime cuál es tu plan y accederé a él. Todo sea por la libertad de los hombres y por esa bella palabra llamada república, con la que tanto soñáis los tejanos...".

Después de un efusivo abrazo entre Crockett y Bowie, y de hacer las pertinentes presentaciones os ponéis en marcha para trazar un plan para conseguir las veinte o treinta cabezas de ganado y llevarlas hasta el Álamo.

Sea como sea lo que hayáis llevado a cabo, seréis perseguidos por un grupo de jinetes del ejército mejicano, hasta las puertas mismas del Álamo. Por todo esto, vais bastante retrasados e incluso tendréis varias bajas entre vuestros hombres. Aquí se deberán aplicar las reglas de Conducir Ganado.

¡VICTORIA O MUERTE!

Durante los días siguientes podéis haber intentado toda clase de escaramuzas para que el ejército enemigo se retrase en su llegada (cosa que sería bastante acertada, pero el Dj ya se las ingeniará para ponerles toda clase de trabas). Aún así, al amanecer del 23 de febrero las tropas mejicanas estarán situadas frente al Álamo. Una vez reúna todas sus fuerzas, el general Santa Anna mandará a un grupo de jinetes con bandera blanca, y pedirá la rendición absoluta. Querrá hablar personalmente con aquellos que echaron de allí a su cuñado, el general Cós y que acabaron con su capitán de caballería Rodríguez Mazón. A lo referente a la rendición, Travis contesta con un cañonazo, si bien os dará libertad para hablar con Santa Anna.

Si accedéis a parlamentar con el dictador mejicano, el grupo que portaba la bandera blanca os llevará ante él. Mientras os acercáis al campamento enemigo observáis que estos están izando una bandera roja en señal de ataque hacia el fuerte.

Una vez dentro de la enorme tienda de campaña en la que está Santa Anna, comprobáis que sólo puede pertenecer a un loco ansioso de poder, puesto que más que una simple tienda, parece haya aposentado allí una casa, con demasiadas cosas innecesarias para la guerra, como candelabros e incluso un orinal de oro. El general tarda un poco en salir de su aposento, que está separado del resto de la estancia por una suave cortina de terciopelo. Y es que al llegar los Pjs se encuentra acostado con dos mujeres, puesto que es el mediodía y estaba haciendo la siesta después de comer. Sale medio desnudo y las mujeres lo empiezan a vestir, mientras os comenta que vosotros estáis en el bando equivocado, ya que después de todo lo ocurrido ha comprobado que le podéis hacer un buen servicio al ejército mejicano y no debéis morir tontamente como los demás tejanos que se encuentran en el Álamo. También añade que sabe lo que está tramando Houston, pero que no se saldrá con la suya porque antes de lo que se espera habrá acabado con él y con su pequeño y mísero ejército.

Si no queréis seguir escuchando al general mejicano y decidís quedaros con los tejanos, sería aconsejable que intentarais echar un vistazo a todo vuestro alrededor, para saber con qué clase de ejército (muy bueno y muy bien organizado, por cierto) os enfrentáis.

Al día siguiente, el coronel Travis decide mandar un mensaje al general Houston (mensaje que ha pasado a la historia por su final de "¡Victoria o muerte!") comentándole los hechos acontecidos y para pedir ayuda. Por otro lado envía a Bonham a Goliad, para que Fannin le pueda mandar unos cuantos hombres.

DESESPERACION Y DECISION DE TRAVIS

Estamos al mediodía del 5 de marzo y llueve intensamente. Después de haber pasado varios días sufriendo ataques continuos por parte del ejército mejicano y de que llegue Bonham sólo con un grupo de 32 hombres reclutados en González y el famoso cañón de la discordia. Travis, después de que cese un poco la lluvia, reúne a todos los hombres de el Álamo y tras un breve pero conciso discurso, decide trazar una franja en el suelo entre él y todos los demás, dando la alternativa de abandonar la fortificación a todo aquel que lo desee, ya que no hay esperanza de que lleguen refuerzos y las tropas mejicanas están a punto de atacar. Quién quiera puede marcharse y jamás será llamado cobarde, puesto que ha defendido bien ésta misión, pero el que se quede sabe que lo único que obtendrá es darle un tiempo precioso a Houston



para reclutar y organizar más hombres (aparte de sus merecidos cinco minutos de gloria). Sólo un hombre no cruza la línea. Se trata de un gran amigo de Bowie, Moses Rose, quién decide que desde fuera se puede seguir luchando sin necesidad de convertirse en un mártir ni de morir estúpidamente. Bowie intenta advertirle de que no le será fácil salir de allí y que la única forma es hacerlo es bien entrada la noche. Aun así, Rose decide marcharse (y claro está, todo Pj. que lo desee también. Siempre y cuando se atengan a las consecuencias que esto conlleva, ya que deberán pasar entre el ejército mejicano con movimientos más que silenciosos, para no ser descubiertos).

DEGÜELLO

Al día siguiente, lo primero que oís justo al amanecer, fuera de la fortificación de el Álamo son las cornetas y tambores del ejército mejicano que están tocando a degüello. Lo que significa que no se va a dar cuartel al enemigo y que todos van a ser pasados por cuchillo. Esto lo oirán tanto los que han decidido quedarse en el Álamo, como los que han decidido huir de él. Y es una lastima que en este juego no hayan tiradas por cordura, ya que tanto por escuchar esto como por lo que vino después, haría perder varios puntos a los jugadores.

Si habéis conseguido huir con éxito por la noche, no os giréis a ver que ocurre y seguid corriendo(o cabalgando). Si por el contrario, estáis dentro de el Álamo, ya sabéis lo que os espera, aunque con unas buenas tiradas pensadas en según que acciones, podéis aguantar unos minutos más, salvando incluso vuestras vidas si es que os habéis hecho un personaje de mejicano, o incluso de un español. Con lo que Santa Anna puede perdonaros la vida, haciendo que os unáis a su ejército. (No es necesario decir que podéis usar las reglas de batalla que vienen detalladas en el reglamento de *Far West*, y que aun sin poder cambiar la historia, sería curioso observar que hubiera ocurrido en caso de utilizar otras estrategias diferentes.

Tanto para el ataque de los mejicanos a el Álamo, como el de los tejanos, se puede utilizar el plano "Panorámica del fuerte del Álamo 1836")

RECOMPENSAS

Desde luego, aquel Pj. que haya salido con vida de allí recibirá los habituales puntos de experiencia. Si alguno de los jugadores se une al ejército del general Houston, será ascendido a un grado militar mayor del que tenía, (si es que ya pertenecía al ejército) y si no, le darán opción para continuar en ésta guerra con el grado de sargento o retirarse a otras tierras si lo desea.

En caso de que el Pj termine el módulo en el ejército de Santa Anna (caso de que haya salvado su vida de ésta manera), su rango será de simple soldado, a no ser que ya tuviera algún grado militar, que conservará. Tendrá poca confianza por parte del general mejicano, quien lo enviará a las misiones más peligrosas y arriesgadas.

WILLIAM BARRET TRAVIS

FUE: 13
DES: 14
CON: 16
Puntos de vida: 16
Velocidad: 39%
Velocidad máxima: 70%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 60%
Derecho: 65%
Descubrir: 40%
Elocuencia: 45%
Esquivar: 78%
Estrategia: 40%
Leer/escribir: 75%
Mando: 70%
Otro idioma (español): 10%
Primeros auxilios: 35%
Ver: 25%
ARMAS
Pistola: 75% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%
Sable de caballería: 85%

JIM BOWIE

FUE: 16
DES: 15
CON: 14
Puntos de vida: 14
Velocidad: 47%
Velocidad máxima: 75%
Modificador al daño: +1d6
HABILIDADES
Cabalgar: 70%
Cartografía: 30%
Conoc. del terreno: 55%
Descubrir: 75%
Esconderse: 60%
Esquivar: 58%
Estrategia: 25%
Leer/escribir: 55%
Mando: 30%
Movimiento silencioso: 60%
Orientación: 75%
Otro idioma (español): 45%
Primeros auxilios: 50%
Rastrear: 65%
Trampas: 40%
Ver: 30%
ARMAS
Pistola: 65% (2d6+2)
Mosquete 60: 70%
Cuchillo (Bowie): 90%
Pelea: 65%

DAVY CROCKET

FUE: 17
DES: 15
CON: 18
Puntos de vida: 18
Velocidad: 44%

Velocidad máxima: 75%
Modificador al daño: +1d6
HABILIDADES
Cabalgar: 45%
Cartografía: 30%
Conoc. del terreno: 70%
Derecho: 65%
Descubrir: 40%
Elocuencia: 55%
Esconderse: 40%
Esquivar: 35%
Estrategia: 15%
Explosivos: 20%
Historia: 60%
Leer/escribir: 55%
Mando: 70%
Movimiento silencioso: 35%
Orientación: 55%
Otro idioma (español): 15%
Rastrear: 65%
Trampas: 50%
Ver: 35%
ARMAS
Pistola: 55% (2d6+2)
Mosquete 60: 65%
Cuchillo: 60%
Pelea: 80%

GENERAL ANTONIO LOPEZ DE SANTA ANNA

FUE: 15
DES: 14
CON: 16
Puntos de vida: 16
Velocidad: 44%
Velocidad máxima: 70%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 60%
Crédito: 25%
Derecho: 40%
Elocuencia: 50%
Estrategia: 85%
Leer/escribir: 75%
Mando: 80%
Otro idioma (ingles): 45%
Seducir: 25%
Ver: 50%
ARMAS
Pistola: 60% (2d6+2)
Mosquete 60: 55%
Sable caballería: 65%

GENERAL MARTIN PERFECTO DE COS

FUE: 13
DES: 15
CON: 13
Puntos de vida: 13
Velocidad: 45%
Velocidad máxima: 75%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 70%
Conoc. del terreno: 60%

Descubrir: 40%
Esconderse: 50%
Esquivar: 50%
Estrategia: 30%
Mando: 50%
Orientación: 40%
Otro idioma (ingles): 35%
Ver: 65%
ARMAS
Pistola: 60% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%
Sable de caballería: 65%

ALMERON DICKINSON

FUE: 18
DES: 15
CON: 17
Puntos de vida: 17
Velocidad: 46%
Velocidad máxima: 75%
Modificador al daño: +1d6
HABILIDADES
Aturdir: 45%
Cabalgar: 60%
Conoc. mineral: 30%
Descubrir: 45%
Escuchar: 30%
Esquivar: 50%
Forzar cerraduras: 25%
Leer/escribir: 30%
Mando: 15%
Maña: 70%
Primeros auxilios: 20%
Tasar: 25%
Ver: 45%
ARMAS
Pistola: 65% (2d6+2)
Mosquete 60: 45%
Pelea: 50%

CAPITAN FERNANDO RODRIGUEZ MAZON

FUE: 17
DES: 13
CON: 17
Puntos de vida: 17
Velocidad: 39%
Velocidad máxima: 65%
Modificador al daño: +1d6
HABILIDADES
Cabalgar: 75%
Descubrir: 50%
Esquivar: 60%
Estrategia: 35%
Movimiento silencioso: 40%
Primeros auxilios: 45%
Tortura: 65%
ARMAS
Pistola: 60% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%
Sable de caballería: 80%

REBELDES TEJANOS

FUE: 13
DES: 12

CON: 14
Puntos de vida: 14
Velocidad: 35%
Velocidad máxima: 60%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 60%
Conducir carro: 45%
Esquivar: 24%
Intuición: 35%
Maña: 30%
Orientación: 30%
Primeros auxilios: 20%
ARMAS
Pistola: 25% (2d6+2)
Mosquete 60: 45%
Cuchillo o bayoneta: 30%
Pelea: 45%

SOLDADOS MEJICANOS

FUE: 13
DES: 14
CON: 15
Puntos de vida: 15
Velocidad: 40%
Velocidad máxima: 70%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 65%
Descubrir: 50%
Esquivar: 40%
Primeros auxilios: 35%
Ver: 30%
ARMAS
Pistola: 30% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%
Cuchillo o bayoneta: 35%
Pelea: 45%

JAMES BONHAM

FUE: 13
DES: 16
CON: 15
Puntos de vida: 15
Velocidad: 46%
Velocidad máxima: 80%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 80%
Cartografía: 60%
Conoc. del terreno: 55%
Derecho: 65%
Descubrir: 30%
Esconderse: 45%
Escuchar: 40%
Esquivar: 52%
Historia: 20%
Leer/escribir: 70%
Movimiento silencioso: 25%
Orientación: 30%
Primeros auxilios: 20%
Ver: 50%
ARMAS
Pistola: 40% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%