


Salvaje Oeste



ÍNDICE

Salvaje Oeste	1
Índice.....	3
Licencia.....	3
Creación de PJS	4
Características	4
Habilidades.....	5
Ventajas	6
Desventajas.....	6
Actores principales	8
Amerindios	8
Pioneros	10
Representantes de la autoridad.....	11
El rancho y los ganaderos.....	13
El Cowboy.....	14
Chinos y japoneses.....	15
Mexicanos	16
Mujeres	17
Montañeses	18
Bandidos.....	19
Militares	20
Sistema de juego	21
La Tirada.....	21
La acción.....	27
El salvaje Oeste	29
La expansión estadounidense	29
Servicios postales	32
Tren	33
Armas	34
Caballos y diligencias.....	36
Escenarios en el Oeste	38
Las Ciudades.....	38
Los Fuertes	41
Los Duelos	42
Apéndices	43
Ideas para partidas.....	43
Personajes de ejemplo.....	44
Esmeraldas y cabezas de ganado	46
Armas	50
Objetos Cotidianos	61

LICENCIA

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

Idea y Textos: Ryback, Z-San, Dragstor.

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

Conejillos de indias: Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

Imágenes: Las imágenes de este documento han sido sacadas de las webs www.feebleminds-gifs.com, www.maj.com y www.xwallonline.org, y posteriormente editadas por Dragstor.

Maquetación: Ryback.

Ayuda bendita y apoyo moral: CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden, Zonk_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>

Especial gracias a todos los creadores de Wikipedia, que tan amablemente han ofrecido abundante información sobre el Salvaje Oeste. <http://es.wikipedia.org>

CREACIÓN DE PJS

Descripción: lo que es el personaje (medico, guerrero, soldado, etc.)

Motivación: el código moral del PJ, y su forma de actuar.

Personalidad: cómo es el personaje a los ojos de los demás (arrogante, impulsivo, etc.)

CARACTERÍSTICAS

Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje. Para un humano realista van de 1 a 10.

Un humano con un 2 es considerado un retrasado o patoso, y con un 1 un completo inútil. El master puede imponer un fracaso automático de una acción en función si el nivel de los atributos es demasiado bajo.

Fuerza (FUE): la potencia muscular del personaje.

Destreza (DES): la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

Constitución (CON): determina la resistencia física del personaje.

Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

Habilidad (HAB): la destreza manual y capacidad de usar objetos.

Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

Carisma (CAR): lo imponente o seductor que resulte el personaje.

Voluntad (VOL): refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Todas las características empiezan con el nivel 6, y solo pueden subirse de nivel si le quitamos a otro atributo dichos niveles.

Por ejemplo, si queremos tener un personaje bruto, pero idiota, podemos quitar 3 puntos en inteligencia y así tener fuerza a nivel 9.

Características derivadas.

Se calculan a partir de las anteriores, y reflejan aspectos variables a lo largo del juego.

Vitalidad: Son los puntos de vida de un PJ, y mide su resistencia al daño físico letal (quemaduras, disparos, etc.). Los modificadores de vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla. Se calcula como Constitución x2 en personajes realistas, y como Constitución x 5 en personajes más heroicos

Aguante: (VOL+CON) x3. También llamado aturdimiento. La fatiga física y la resistencia ante contusiones.

Raciocinio /humanidad: VOL x2. Esta barra mide la cordura, la resistencia espiritual, y la determinación que le quede al personaje.

Defensa (DF): Señala lo difícil que es dañar al personaje en un tiroteo o una pelea. Se calcula como puntuación en Destreza más la puntuación en la habilidad de Alerta (leer más abajo), más cinco.



HABILIDADES

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada de nuestro personaje.

Todo personaje comienza con 40 puntos de generación de personaje (PG) para repartirlos entre sus habilidades (pasar de 1 a 4 serían 4 PG).

Las habilidades naturales

Son aquellas que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

Alerta: para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

Pelea: para pegar de lo lindo usando los puños.

Persuasión: regatear, convencer, negociar, etc.

Atletismo: resistencia física y la capacidad de moverse y esquivar.

Educación: conocimientos de historia, idiomas, matemáticas, etc. Varían según la vida que haya llevado el personaje (un vagabundo sabrá de las calles y un erudito de bibliotecas).

Puntería: para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.

Sigilo: pasar desapercibido, ocultarse y hacer cosas sin que nadie se entere.

Concentración: para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.

Habilidades adquiridas

Son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0.

Bricolaje: Conocimientos generales que abarcará cosas como carpintería y herrería.

Luchar: uso de armas blancas

Disparo: uso de armas con gatillo

Artillería: uso de armas pesadas

Coraje: para evitar el miedo

Dirigir: para usar vehículos exóticos, como locomotoras o Zepelines.

Supervivencia: búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir donde sea.

Subterfugio: para engañar, mentir y aprovechar las leyes en tu beneficio.

Juego: para apostar, jugar a las cartas y hacer trampas.

Intimidar: meter el miedo a los demás.

Investigación: búsqueda de indicios de forma consciente.

Acrobacia: para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

Animales: para tratar con animales.

Actuar: para representar un papel, actuar como otro, disfrazarse.

Etiqueta: para desenvolverse en entornos sociales y seducir.

Ocultismo: conocimientos sobre ciencias ocultas, criptozoología, y rituales.

Psicología: para saber como piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras o reparar enfermedades mentales.

Medicina: para atender la salud de los demás, preparar brebajes o conocer medicamentos.

Liderazgo: para poder controlar a las masas o dirigir un ejército.

Ciencia: nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias. En una ambientación fantástica, sirve para examinar y utilizar artefactos exóticos.

Subterfugio: Para engañar, mentir, y aprovechar las leyes en tu beneficio.



VENTAJAS

Peculiaridades positivas del personaje. Cuanto mejor sea, más PG cuesta obtenerla.

Aliado. 3PG x Nivel. Tienes un aliado que te será fiel. A nivel uno, será una persona corriente; a nivel 2 alguien preparado o medianamente influyente; a nivel 3 será alguien realmente importante.

Alto. 3 PG. El personaje es especialmente alto (más de 1,80). Tiene +1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 1,2.

Ambidiestro. 4 PG. Se anula la penalización de -3 por acción múltiple cuando se usen las dos manos a la vez.

Audaz. 2 PG. +2 al CAR si tomas la iniciativa.

Atributo mejorado. 5PG x Nivel. Por cada nivel adquirido, se mejora un nivel uno de los atributos principales del personaje, así como cualquier característica derivada del mismo.

Casanova. 2 PG. +3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.

Contactos. 1 PG x nivel: Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en cosas pequeñas que no entrañen demasiado riesgo. Por cada nivel, se gana un informador.

Cortés. 2 PG. +2 al Carisma con los invitados.

Dedicado. 2 PG. +2 a Voluntad cuando sigue una causa.

Lazo familiar. 3 PG. La familia del personaje está muy unida. Si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.

Logia. 4PG cada nivel. El personaje pertenece a un grupo hermético o gremio, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, como un gremio de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG
- Nivel 4: Agencia secreta del gobierno. El estado está a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a escala mundial.

Riqueza. 5 PG x Nivel. El personaje posee una fuente de ingresos propia. A nivel 1 se posee el salario de un trabajador; a nivel dos el salario de un catedrático o juez; a nivel tres se es dueño de una pequeña fortuna; a nivel 4 se es dueño de una gran empresa; y a nivel cinco se posee una de las riquezas más grandes del planeta.

Sentido agudo. 2 PG. Con este talento el personaje gana una bonificación de +2 en Percepción para todas las tiradas relacionadas con un sentido (oído, vista, olfato, etc.).

Sueño ligero. 3 PG. El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil sorprenderle por la noche. Los que quieran acecharle mientras duerme tienen una penalización extra de -4.

DESVENTAJAS

Lo contrario a las ventajas. Escogerlas otorga PG extras al personaje.

Altivo. 2 PG. Carisma -2 entre personas de rango inferior.

Arrogante. 2 PG. Voluntad -2 cuando se es insultado.

Bajo. 3 PG. El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50). Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 0,8.

Cleptómano. 2 PG. El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida). Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dificultad 25.

Código. 3 PG x nivel. El personaje sigue un código de comportamiento que limita sus acciones. Cada nivel supone una penalización de -2 en las situaciones donde se desobedezca dicho código, así como en las tiradas para tratar de evitar cumplir las directrices del código.

Cojera. 4 PG. El personaje tiene lesionada una pierna y pierde por ello la cuarta parte de su movimiento, sea del tipo que sea, excepto volar, en el caso de que pueda.

Deber: Similar a Código, pero relacionado con una profesión o condición social.

Locura. 3 PG x Nivel. Para representar enajenación, pánico, esquizofrenia o cualquier otra enfermedad mental que se te ocurra. Una vez por partida, el PJ sufre un ataque de esquizofrenia o locura, que solo se puede reprimir con una tirada de VOL + coraje a dificultad 12. Por cada nivel adicional, se añade un ataque más y la dificultad sube en 3 puntos. Este trasfondo sube automáticamente de nivel si el PJ pierde varios puntos de razón.

Manco. 4 PG. -4 en las tiradas que requieran ambas manos.

Patoso. 4 PG. El PJ tiende a caerse, tropezar, etc. -2 a todas las tiradas de atletismo.

Pasado o secreto oscuro. 3PG x Nivel. El personaje posee antecedentes, ha cometido en el pasado algún crimen, o posee alguna

información u objeto que le puede acarrear problemas. A nivel uno serás un criminal a nivel local; a nivel 2 serás buscado a nivel nacional; a nivel 3 medio mundo te estará buscando

Rebelde. 2 PG. -2 en Voluntad cuando recibe órdenes.

Tímido. 3 PG. -2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

Tuerto. 3 PG. Al personaje le falta un ojo. -4 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

Vanidoso 4 PG. -2 en Destreza y Habilidad cuando se es adulado.

Venganza. 3 PG x nivel. Alguien te quiere hacer daño por algún motivo. A nivel uno será un solo enemigo. A nivel cinco, una mega organización de escala mundial.



ACTORES PRINCIPALES

En el avance de la frontera estadounidense participaron numerosos actores que jugaron un importante papel en aquellos acontecimientos. Muchos de ellos han sido representados por el género western.

Cada estereotipo supone unas modificaciones a los atributos principales y a ciertas habilidades, que reflejan un poco la idea general del personaje. Esto no significa que, por ejemplo, un inmigrante chino o un nativo americano sean necesariamente más feos o menos inteligentes que un blanco, solo que, dada la época y cultura de la época, les eran mucho más difícil sobresalir en esos campos que otros tipos de personajes.

Todos los arquetipos están equilibrados unos con otros, por lo que no cuesta nada obtener uno, o inventarse otro diferente, siempre que se mantenga dicho equilibrio.

Si se desea, un personaje puede pertenecer a dos arquetipos a la vez (mejicano sheriff, mujer cowboy, etc.).

AMERINDIOS

FUERZA	+0	CONSTITUCIÓN	+1
PERCEPCIÓN	+2	VOLUNTAD	+1
CARISMA	-3	DESTREZA	+2
HABILIDAD	+0	INTELIGENCIA	-3
Habilidades: Supervivencia +3, Animales +3, Ciencia -3, Dirigir -3.			

Se estima que los antecesores de las etnias amerindias empezaron a vivir en Norteamérica hace unos 30.000 años. A lo largo de su historia, estas tribus lograron diferentes grados de organización. Uno de los más complejos fue la Confederación Iroquesa, constituida en el siglo XII por las tribus que habitaban la región de los Grandes Lagos (América del Norte). Según algunos autores, los Estados Unidos se basaron en esta conferencia para promulgar su sistema federal.

La llegada de los europeos en el siglo XVI rompió el equilibrio natural de estos pueblos. La explotación indiscriminada de recursos y la propagación de enfermedades, —entre otros factores—, minaron drásticamente la población nativa.

Parecía que esos europeos odiaban todo en la naturaleza — los bosques, pájaros, animales, las hojas de hierba, el agua, el suelo y el mismo aire.

Desde finales del siglo XVIII, el congreso del nuevo estado comenzó el trato oficial con estos pueblos. Entre 1778 y 1871 se firmaron más de 300 tratados, 15 contando comités de negociación y nombramientos de agentes para asuntos indígenas. Durante el siguiente siglo, comenzó la apropiación de los territorios al oeste de las montañas Apalaches, al tiempo que se redactaban disposiciones legales acerca de los nuevos territorios. En 1815 se prohibió a todas las tribus ceder tierras a otros estados. En 1823 se creó la Oficina de asuntos indígenas. En 1830, se ordenó por ley (Indian Removal Act), el desplazamiento de todos los amerindios sureños hacia el oeste del río Misisipi a una zona que se llamó «Territorio Indio» y que fue el primer precedente del futuro sistema de reservas indias. Según la ley, ninguna persona de piel blanca podía asentarse en esas tierras. Sin embargo, los problemas se dieron entre los mismos aborígenes al tener que convivir con los pueblos amerindios venidos del este.

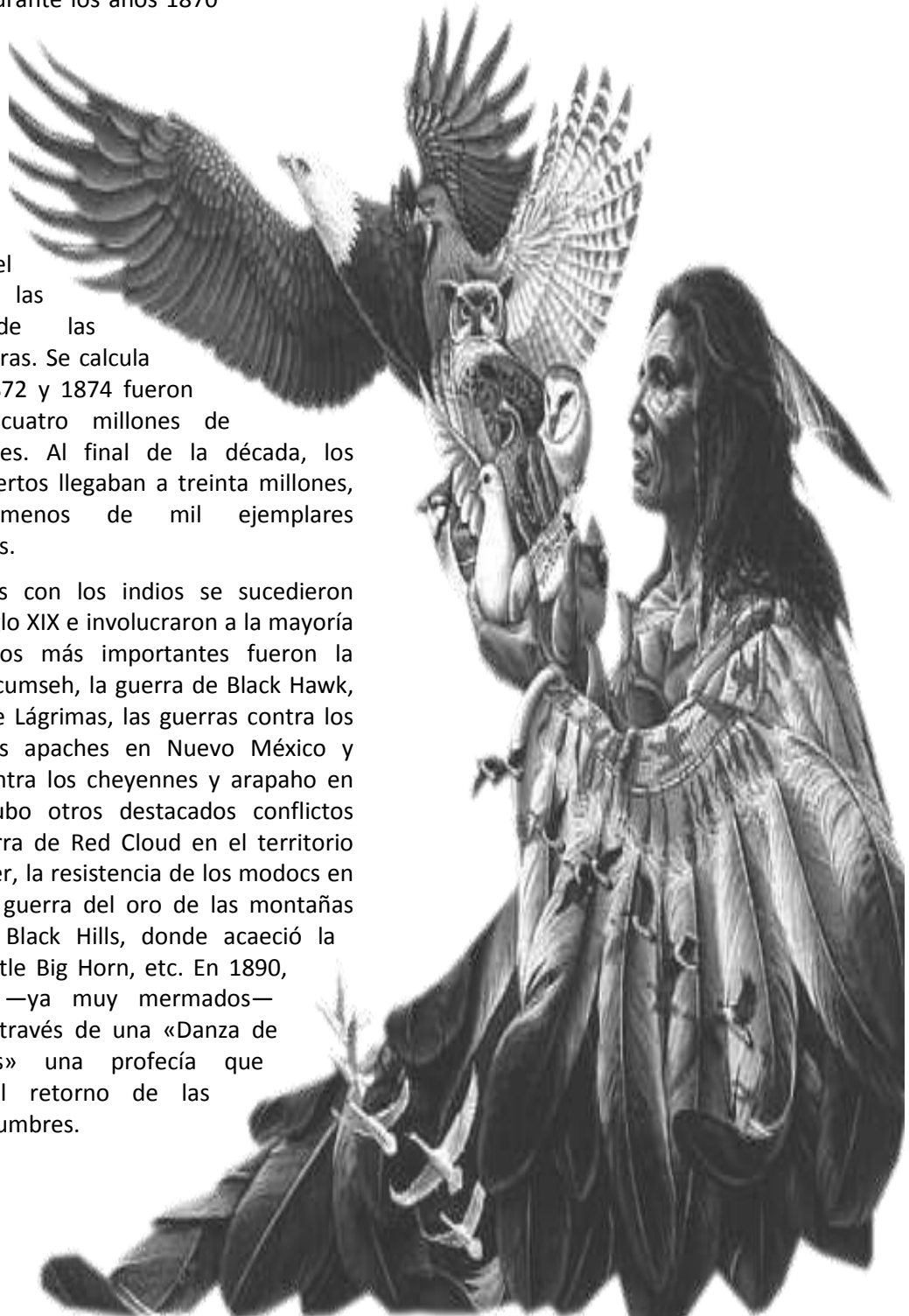
En 1851 se firmó el primero de los tratados del fuerte Laramie. Este fuerte había surgido para defender las rutas de los pioneros que atravesaban las grandes llanuras camino de Oregón y Utah, invadiendo de paso territorios pertenecientes a los amerindios. Para asegurar el libre paso de las caravanas, comisionados del Gobierno se reunieron a negociar con representantes de las naciones siux, cheyenne, arapaho, crow, arikara, assiniboine y gros ventre. Las tribus se comprometieron a no hostigar el paso de las caravanas.

A cambio reconoció a perpetuidad su derecho sobre esas tierras y se comprometió a dar compensaciones. Con el advenimiento de la guerra civil, el gobierno federal intentó adueñarse de los territorios del oeste, para lo cual envió al ejército. Esto provocó la persecución de los nativos y la apropiación desmesurada de sus tierras. Cuando el ejército se retiró, estas zonas fueron ocupadas por las milicias de voluntarios. Estos hechos serían el preludio de las llamadas «Guerras Indias», que acaecieron durante los años 1870 y 1880.

El exterminio del búfalo, alentada por el Gobierno, causó el deterioro de las naciones de las grandes llanuras. Se calcula que entre 1872 y 1874 fueron aniquilados cuatro millones de estos animales. Al final de la década, los animales muertos llegaban a treinta millones, quedando menos de mil ejemplares sobrevivientes.

Los conflictos con los indios se sucedieron durante el siglo XIX e involucraron a la mayoría de etnias. Los más importantes fueron la alianza de tecumseh, la guerra de Black Hawk, el sendero de Lágrimas, las guerras contra los navajos y los apaches en Nuevo México y Arizona y contra los cheyennes y arapaho en Colorado. Hubo otros destacados conflictos como la guerra de Red Cloud en el territorio del río Powder, la resistencia de los modocs en California, la guerra del oro de las montañas sagradas de Black Hills, donde acaeció la batalla de Little Big Horn, etc. En 1890, los nativos —ya muy mermados— recibieron a través de una «Danza de los espíritus» una profecía que anunciaba el retorno de las antiguas costumbres.

En diciembre de ese mismo año acaeció la masacre de Wounded Knee, que algunos autores establecen como el final de las «Guerras Indias». Con la muerte de los principales jefes como Caballo Loco y Toro Sentado, se consideró a los nativos como una raza en extinción. A los sobrevivientes se les aplicó las políticas de asimilación. Al final de la centuria, el culto al peyote apareció como una nueva religión alternativa.



PIONEROS

FUERZA	+0	CONSTITUCIÓN	+2
PERCEPCIÓN	-1	VOLUNTAD	+0
CARISMA	-1	DESTREZA	+0
HABILIDAD	+2	INTELIGENCIA	-2

Habilidades: Supervivencia +2, Animales +2, Bricolaje +2, Psicología -3, Dirigir -3.

La adquisición del territorio de Luisiana abrió un horizonte desconocido para los habitantes del este del país. La escasez de tierras, las depresiones económicas y la necesidad de oportunidades animaron a muchos a emigrar al oeste. La presencia de los amerindios no inquietaba, pues muchos pensaban que no eran más que salvajes. Los llamados «pioneros» se dirigían principalmente hacia la región de Texas, al sur, o a la de Oregón al norte. El camino que llevaba a este último territorio se llamaba de hecho, la «Ruta de Oregón» (Oregon Trail). Otra ruta que alcanzó gran prominencia por el intercambio comercial en la época fue el camino de Santa Fe.

La mayoría de los pioneros comenzaba su viaje en San Luis. Era una travesía dura y llena de contratiempos, expuesta a enfermedades como la del cólera, habitual en los emigrantes y que mató a muchos durante el camino. El medio más habitual de transporte eran las conocidas carretas o covered wagons, llamadas popularmente schooners, que eran tiradas por bueyes o mulas.

Los trayectos se realizaban en caravanas (wagon trains), formadas en ocasiones por más de 1.000 personas. En general, la migración no era un esfuerzo individual, sino comunitario.



En 1845, alrededor de 3.000 personas atravesaron las rutas de Oregón y California. En los siguientes dos años, más de 5.000 pioneros mormones se dirigieron al territorio del Gran Lago Salado. Esta comunidad —a diferencia de la gran mayoría de emigrantes—, logró fortalecerse económicamente por medio de una autoridad centralizada y un fuerte sentido grupal. Hacia 1862, el congreso aprobó una ley por la cual cualquier ciudadano podía adquirir 160 acres de tierra pública por 10 dólares (Homestead Act). Después de la guerra civil, mucha gente se desplazó a las praderas (conocidas entonces como «el gran desierto estadounidense») para convertirse en granjeros. Estos pobladores fueron conocidos como homesteaders. Se estima que había entre ellos un cuarto de millón de viudas, solteras y gentes de otras culturas. Con esta colonización masiva, la región de las praderas cambió las altas hierbas por cultivos y granjas con animales. Con el tiempo se convirtió en uno de las zonas agrícolas más importantes del mundo. En California y otras partes del oeste se desarrolló la agricultura a gran escala, conocida como agribusiness. En los años 1880, el trigo era el cultivo más desarrollado. Al final de la década se comenzaron a utilizar tractores a vapor y máquinas segadoras. Finalizando el siglo, este cultivo decayó, dando paso a las frutas de temporada donde trabajaban gente de origen chino y luego de otras nacionalidades como japoneses, hindúes y/o mexicanos. Entre los años 1889 y 1890, hubo una importante colonización en Oklahoma, con el llamado Oklahoma land rush.

REPRESENTANTES DE LA AUTORIDAD

FUERZA	+0	CONSTITUCIÓN	+0
PERCEPCIÓN	+1	VOLUNTAD	+0
CARISMA	+0	DESTREZA	+0
HABILIDAD	+0	INTELIGENCIA	-2

Habilidades: Subterfugio +2, Disparo +3.

Comisión de paz de la ciudad de Dodge City (1883); sentado, segundo desde la izquierda, Wyatt Earp.

La aparición de poblados, negocios, y demás infraestructuras en los territorios del oeste motivó la necesidad de hacer respetar la ley y perseguir a los delincuentes. Las armas proliferaban, pues todo aquel que emigraba al oeste iba armado para repeler posibles agresiones. Se estima que durante la «fiebre del oro», cada prospector llevaba un arma. Al oeste llegaban también toda clase de gentes, entre ellos delincuentes y marginados potencialmente violentos y muy dispuestos a infringir la ley. A pesar de que la mayor parte de la gente eran sencillos trabajadores, el crimen tuvo también su protagonismo en la expansión de la nueva frontera.



Por regla general, las pequeñas poblaciones eran tranquilas porque sus habitantes sólo querían asentarse y prosperar. Los forasteros eran tenidos como honestos hasta que su conducta demostraba lo contrario. La sanción por alterar la convivencia de la comunidad era el desprecio público, que empujaba al infractor a marcharse. El duelo y las balaceras eran una forma admitida de solucionar diferencias. Sin embargo, disparar por detrás, hacerlo de lejos o emboscar, eran considerados una cobardía, además de ser ilegales. La justicia era distinta dependiendo de si el eliminado era un mexicano o un amerindio. El robo de un caballo era considerado un delito particularmente grave, por el que el infractor era usualmente ahorcado.

La presencia del sheriff (comisario) acompañó la expansión al oeste. Los datos más tempranos lo mencionan en los años 1823 y 1824 en la comunidad de San Felipe de Austin. Los nuevos asentamientos, crecidos alrededor de las vetas de mina, también requerían de sus servicios. El hecho de que el sheriff pudiera ser elegido por voto popular le daba a la elección una dimensión social que reflejaba los intereses y tensiones de la comunidad. También existía un cuerpo de alguaciles (marshals) encargado de ejecutar las disposiciones federales.

La duración del empleo del comisario era de dos a cuatro años, según las regiones. En sus labores podía valerse de asistentes, conocidos como deputy. En situaciones especiales o de emergencia podía nombrar a otros ciudadanos para que lo ayudaran. Esto dependía del llamado posse commitatus o poder del condado. En algunas jurisdicciones, sus funciones incluían la recaudación de impuestos y la ejecución de penas como el ahorcamiento, que podía hacerse en un patíbulo o bajo un árbol cualquiera. Generalmente no había preparación para este cargo.

En 1860 David J. Cook (que ejerció en los años 1860 y 1870, como sheriff y policía) publicó un libro llamado ¡Manos arriba! O veinte años de vida como detective en las montañas y en las llanuras, donde daba algunos consejos:

“Cuando intentes arrestar a un desesperado (delincuente), ten la pistola en tu mano o alístate para desenfundarla (...) mi lema ha sido: «es mejor matar dos hombres que permitir a uno matarte».

Nunca confíes en el honor de un prisionero (...) nueve de diez no tienen honor.”

Las leyendas del oeste han dejado muchos nombres propios, algunos de ellos variaron su vida entre el cumplimiento de la ley y la ilegalidad (Grattan Dalton, para el caso, antes de incorporarse a una reconocida pandilla prestó sus servicios como marshal). Wild Bill Hickock fue un pistolero de cuya muerte en un saloon surgió la combinación de póker conocida como La Mano del Muerto. Wyatt Earp fue parte de la policía de Dodge City y protagonista del tiroteo de OK corral. Además de nombres propios, hubo también organizaciones locales muy renombradas como los Rangers de Texas, agencias de seguridad privada como la Agencia Pinkerton, grupos locales de ciudadanos llamados «Vigilantes» como los Bald Knobblers en Misuri. También ejercieron justicia personajes folclóricos como el juez Roy Bean, etc.

EL RANCHO Y LOS GANADEROS

FUERZA	+2	CONSTITUCIÓN	+2
PERCEPCIÓN	+0	VOLUNTAD	-2
CARISMA	-1	DESTREZA	+0
HABILIDAD	+1	INTELIGENCIA	-3

Habilidades: Supervivencia +3, Animales +3, Bricolaje +3, Psicología -3, Concentración -3, Educación -2.

La raza Texas Longhorn, fundamental en el desarrollo de la ganadería estadounidense durante el siglo XIX. En aquella época se la llamaba simplemente Longhorn pues la denominación Texas le fue añadida cuando en el siglo XX los ganaderos tejanos empezaron a criarla de nuevo para salvarla de la extinción.

El rancho estadounidense y la ganadería se desarrollaron principalmente en la región de Texas, y alcanzaron su apogeo después de la guerra civil. La raza bovina llamada Texas Longhorn proporcionaba carne para el consumo en la costa este y en Europa. El sistema de crianza, heredado de las primeras haciendas, consistía en marcar los animales con un hierro candente para identificar al propietario (branding), dejar libres a los animales durante su crianza y capturarlos a lo último por medio de los conocidos rodeos (roundup) para su posterior arreo a las ciudades ganaderas (cowtowns) y su despacho por tren a la costa este. La captura de las reses era realizada por los cowboys.

Las reses nacidas en libertad que se separaban de su madre y quedaban sin dueño eran llamadas mavericks. Cualquiera podía marcarlas y adueñarse de ellas. Con la llegada de los pequeños propietarios que disputaban estas reses surgieron numerosas rencillas y los grandes rancheros utilizaron a los cowboys para combatir lo que ellos consideraban cuatrismo.

Otra fuente de problemas fue la proliferación de cultivos y la delimitación de las propiedades con vallas de alambre hacia 1880. Poco a poco los antiguos terrenos libres se transformaron en campos de cultivo.

Sucedió también que hubo inviernos muy duros en Kansas, Colorado (1885 y 1886), Montana, Wyoming y Dakota en 1887. Todos estos factores hicieron declinar la era de los grandes ranchos, que sobrevivieron comprando las mejores tierras y cambiando sus sistemas de crianza. El cowboy, por su parte, siguió siendo empleado para las labores de ganadería.

Renombrados ganaderos y comerciantes dejaron su huella en la industria, tales como John Chisum que llegó a reunir unas 80.000 cabezas de ganado, Jesse Chisholm, conocido hombre de negocios; Joseph McCoy, impulsor de la ciudad de Abilene; Charles Goodnight, inventor del chuckwagon, etc. Algunas mujeres participaron también en esta actividad. Es el caso de Elizabeth E. Johnson, cuya cabaña ganadera llegó a valorarse en unos 2 millones de dólares.



EL COWBOY

FUERZA	+0	CONSTITUCIÓN	+2
PERCEPCIÓN	+1	VOLUNTAD	+0
CARISMA	-2	DESTREZA	+1
HABILIDAD	+0	INTELIGENCIA	-2

Habilidades: Supervivencia +2, Animales +3, Disparo +2, Etiqueta -3, Concertación -3, Persuadir -1.

Según Deadwood Dick en su libro: «las más importantes preocupaciones de un vaquero son su pistola y su caballo.»

Los cowboys estadounidenses heredaron su oficio de los vaqueros mexicanos que habitaban el suroeste y oeste del país, desde Texas a California. Después de la guerra civil, su labor cobró auge con el inicio del transporte del ganado desde Texas hacia el norte del territorio, desde donde era luego distribuido. Esta labor necesitaba jinetes diestros y resistentes que garantizaran el traslado del rebaño. Los cowboys formaban un verdadero brazo armado al servicio de los grandes ganaderos o cattle barons, los cuales se quedaban con la mayor parte de las ganancias. Era gente heterogénea, pues había antiguos soldados, afroamericanos, mexicanos, etc.; en su mayor parte, jóvenes e iletrados.

Las rutas surgidas del transporte a campo traviesa se hicieron legendarias (en promedio un viaje cubría alrededor de 16 a 24 km diarios), tales travesías estuvieron llenas de durezas y peligros. Por sus servicios los vaqueros ganaban alrededor de un dólar al día. Una vez pagados, la mayoría de ellos se dirigían a los burdeles, saloons y casas de apuesta de las ciudades ganaderas. Desde esa época el cowboy se transformó en el más prominente encarnamiento del mito de la frontera.

Uno de los vaqueros más renombrados de la época fue Nat Love, mejor conocido como Deadwood Dick. De raza negra, dejó sus memorias en un libro llamado Vida y aventuras de Nat Love, más conocido entre los ganaderos como Deadwood Dick" en 1907, hecho a la medida de las Dime Novels. La relación de hechos y personajes de esta pequeña obra, además, hace dudar de su contenido.³⁹ Aunque, en palabras del mismo autor, los hechos son ciertos.

A pesar de esto, los relatos son reflejo de la vida de los vaqueros en el lejano oeste, de sus tareas diarias, las largas travesías, las escaramuzas con mexicanos, bandidos, amerindios, etc.

Retrata también su personalidad:

"Se supone que (el cowboy) no sabe lo que significa el miedo y les aseguro que son pocos los que saben el significado de esa palabra."

Y también el orgullo de serlo:

"Montado en mi caballo favorito, mi larga reata en la mano, mi pistola en mi cinturón y las grandes llanuras que se extendían por millas y millas, de las que cada rincón me era familiar, sentía en ese momento que podía desafiar al mundo."



CHINOS Y JAPONESES

FUERZA	+0	CONSTITUCIÓN	+1
PERCEPCIÓN	+1	VOLUNTAD	+0
CARISMA	-3	DESTREZA	+3
HABILIDAD	+1	INTELIGENCIA	-2

Habilidades: Persuadir +2, Sigilo +2, Coraje -2, Atletismo -2.

La comunidad china contribuyó en gran medida al desarrollo del oeste estadounidense.

Se calcula que unos 300.000 chinos emigraron hacia los Estados Unidos entre 1854 y 1882, huyendo de la hambruna y la inestabilidad política. Una cantidad significativa de los forty niners eran de esta etnia. Para los primeros emigrantes asiáticos, California era la «tierra de la montaña dorada». Contribuyeron notablemente a la expansión del ferrocarril y al cultivo de frutas. En lugares como San Francisco formaron comunidades o Chinatowns y asociaciones de ayuda mutua.

La mayor parte de las lavanderías de esa época eran regentadas por chinos, debido a que los mineros —en su mayoría hombres— no lavaban su ropa y las mujeres —de quienes se esperaba que hicieran esta labor— eran escasas en el oeste. La población china estaba formada sobre todo por hombres porque las mujeres chinas tenían prohibida la entrada, probablemente para evitar el crecimiento de esta etnia. Como en todas las comunidades de presencia mayoritaria de hombres, hubo florecimiento de casas de juego y prostitución que dieron mala fama a las chinatowns.

Muchos problemas de la época, como el desempleo y caída de salarios, fueron achacados a los chinos. Esto provocó revueltas en Los Ángeles (1871) y San Francisco (1877), por lo que muchos de ellos optaron por refugiarse en las grandes Chinatowns. El conflicto llegó a tal punto que el congreso emitió un decreto de exclusión para los ciudadanos chinos (chinese exclusion act) en 1882. En dicho decreto se prohibía la entrada a todos los chinos, excepto a los profesores, estudiantes, mercaderes, turistas y oficiales. La emigración desde Asia continuó a comienzos del siglo XX, pero más de Japón. Alrededor de 1900, un 80.7% de todos los chinos y japoneses estaban asentados en el oeste.



MEXICANOS

FUERZA	+2	CONSTITUCIÓN	+2
PERCEPCIÓN	-2	VOLUNTAD	+2
CARISMA	-2	DESTREZA	+0
HABILIDAD	+0	INTELIGENCIA	-2

Habilidades: Persuadir +2, Sigilo +2, Coraje -2, Atletismo -2.

Por su parte, los mexicanos que permanecieron en Texas tras la anexión fueron considerados legalmente ciudadanos del país, y el tratado de Guadalupe Hidalgo estipuló que sus posesiones serían respetadas. Sin embargo, la vaguedad de las leyes permitió numerosos fraudes y muchos de ellos perdieron sus tierras. La minería atrajo a otros colectivos de latinoamericanos, pero fueron desplazados por europeos y angloparlantes. Además fueron gravados con impuestos para extranjeros y sufrieron discriminación racial.

En los años 1870, los antiguos pueblos mexicanos se convirtieron en barrios agrupados en torno a una iglesia. Los mexicanos formaron asociaciones benéficas y también de carácter político. Fundaron además periódicos en español. A diferencia de los emigrantes angloparlantes o europeos, los mexicanos eran despreciados, vivían con bajos salarios y estaban sometidos a una fuerte presión social para asimilar la cultura estadounidense. En Texas, aunque la mayoría de la población era de origen mexicano, sólo los que tenían dinero podían oponerse al dominio de la minoría angloparlante. En la década de 1880, surgió una organización extremista llamada las «Gorras Blancas», que utilizó la violencia para defender a los mexicano-estadounidenses. La población de latinoamericanos disminuyó entre los años 1856 y 1910, pero a comienzos del siglo XX, conflictos internos en México causaron nuevas emigraciones.



MUJERES

FUERZA	-2	CONSTITUCIÓN	-2
PERCEPCIÓN	+0	VOLUNTAD	+0
CARISMA	+2	DESTREZA	+0
HABILIDAD	+0	INTELIGENCIA	+2

Habilidades: Etiqueta +2, Atletismo -2.

En general, el papel de las mujeres en los Estados Unidos fue muy secundario durante el siglo XIX. Raras veces fueron admitidas en instituciones superiores de educación. Su salario era la mitad del de un hombre. No tenían derecho al voto, asunto particularmente conflictivo después de la guerra civil. Tampoco tenían pertenencias pues prácticamente todo era propiedad del marido. No estaba bien visto que una mujer hablara y expresase su opinión. Según el decir general: «el mundo era de los hombres». Esta discriminación era apoyada por supuestos «expertos» en educación que decían que el cerebro de las mujeres era más pequeño que el de los hombres y que, por eso, las chicas no podían aprender tanto como los chicos.

A pesar de esto, las mujeres fueron ganando terreno en diferentes áreas de la vida económica o cultural. Empezaron a trabajar en fábricas, a escribir en periódicos y algunas pocas alcanzaron la enseñanza secundaria. Un hecho particularmente importante fue la apertura del primer college para amerindias Cheroquis, en 1851: el Cherokee National Female Seminary en Park Hill, Oklahoma. En 1869 en el estado de Wyoming, bajo el auspicio de la jueza de paz Esther Morris fue aprobada una ley que otorgaba el voto a las mujeres y las permitía ser elegidas para cargos públicos. La ley no fue vetada por el gobernador estatal.

Luisa Ann Swain, de 70 años, fue la primera mujer en emitir el sufragio.

La participación de la mujer en la vida del oeste fue un importante factor de estabilidad. Los cambios más importantes tanto en los poblados como en las ciudades ganaderas provinieron de gentes de clase media (especialmente mujeres) que fomentaron la unidad de la comunidad a través de escuelas e iglesias. Las nativas amerindias, por su parte, fueron fundamentales en la vida de sus familias al participar en las actividades diarias y dar fortaleza y consistencia a los suyos. Además se creía que una mujer era más indicada para las actividades de curación.

Entre las mujeres que dejaron su nombre en el oeste destacan: Calamity Jane, conocida como

el «diablo blanco de Yellowstone»; Annie Oakley, diestra francotiradora y famoso personaje del show de Buffalo Bill; Nellie Cashman, prominente empresaria y activa en obras sociales; Belle Starr, delincuente; Sarah Winnemucca, portavoz de los nativos amerindios; Sacajawea, parte de la expedición de Lewis y Clark; Julia Archibald Holmes, primera mujer en escalar el pico Pikes en Colorado, etc.



MONTAÑESES

FUERZA	+2	CONSTITUCIÓN	+2
PERCEPCIÓN	+2	VOLUNTAD	+0
CARISMA	-1	DESTREZA	+0
HABILIDAD	-2	INTELIGENCIA	-2

Habilidades: Supervivencia +3, Disparo +2, Etiqueta -3, Persuadir -2.

El montañés (mountain man) fue un aventurero que se adentró en el oeste para la caza y posterior comercialización de pieles de animales, principalmente de castor. Aunque su imagen esté rodeada de un cierto romanticismo, en realidad fueron agentes al servicio del creciente comercio de pieles. La intención era no depender de los amerindios para su obtención.

Este oficio cobró notoriedad cuando en 1822 William Henry Ashley propuso a los montañeses proporcionarles los pertrechos necesarios para adentrarse en las montañas a cambio de la mitad de las pieles conseguidas en un año. El negocio llegó a su final poco después de 1840 cuando los europeos dejaron de vestir sombreros de pieles de castor — animal que ya estaba casi extinguido—. También por la entrada en el mercado de la seda asiática, que se convirtió en un producto de lujo en los dos continentes.

La vida de estos cazadores fue azarosa y solitaria. Iban con lo estrictamente necesario. Comían lo que encontraban, ya fueran frutos silvestres o animales. Estaban expuestos a peligros diarios, como osos, serpientes, nevadas, inundaciones. Además tenían que convivir —o enfrentarse— con los nativos de la zona. Llevaban el pelo largo para demostrar que no tenían miedo que les arrancasen el cuero cabelludo.

Algunos reconocidos montañeses fueron: Jedediah Smith, aventurero que encabezó largas expediciones; James Beckwourth, que huyó de la esclavitud; Jim Bridger, al cual un historiador llamó «un atlas del oeste»; Kit Carson, protagonista de muchos sucesos de la frontera, etc.



BANDIDOS

FUERZA	+0	CONSTITUCIÓN	+0
PERCEPCIÓN	+2	VOLUNTAD	+0
CARISMA	+2	DESTREZA	+0
HABILIDAD	+0	INTELIGENCIA	+0

Habilidades: Etiqueta -2, Persuadir -2, Intimidar +2, Disparo +2.

Las armas fueron un elemento habitual en la vida del salvaje oeste. Colonos, bandidos, militares y servidores de la ley utilizaban rifles y pistolas para defender la tierra y las personas pero también para perpetrar delitos. La pistola era parte del atuendo habitual. Después de la guerra civil, muchas personas desposeídas y acostumbradas a la violencia llegaron al oeste.

Los delitos más frecuentes eran el cuatreroismo, el asalto de diligencias, de bancos y trenes, los homicidios y linchamientos, etc. Las ciudades atraían a multitud de empresarios y comerciantes, pero también a pistoleros, prostitutas, proxenetas y apostadores. Las ciudades ganaderas se revolucionaban cada vez que llegaban los vaqueros.

Aunque el oeste ha pasado a la historia como una época salvaje y violenta, hay quien opina que se trata de una exageración. Algunas investigaciones sugieren que los delitos eran relativamente infrecuentes y que, aunque el promedio de homicidios era particularmente elevado, se debía más a la propia existencia de armas y otros factores como el frecuente consumo de alcohol y las disputas.

Los libros, las películas y los Dime Novels o dramas, han dedicado muchas páginas a los criminales, o desesperados, como se decía entonces. Los titulares de los periódicos, no pocas veces exagerados convenientemente, eran muy leídos en la costa este. Toda esta literatura forjó la leyenda del oeste como un territorio brutal y salvaje, y debido a ello surgió el epíteto de «salvaje oeste».

Muchos malhechores del oeste han pasado a la posteridad: Joaquín Murrieta cuya muerte generó muchas especulaciones; Billy the Kid, que tuvo una vida corta —murió con apenas 21 años—, ha sido objeto de numerosas producciones western; Jesse James fue considerado como un Robin Hood moderno, aunque sus actos eran más propios de un delincuente en busca de fortuna; John Wesley Hardin, a quien se le atribuyen numerosas muertes; Sam Bass, perseguido incesantemente por los Rangers de Texas, etc. Hubo también bandas criminales como la de los hermanos Dalton o la de Dodge City, que tuvo en sus filas a hombres de la ley.



MILITARES

FUERZA	+0	CONSTITUCIÓN	+0
PERCEPCIÓN	+1	VOLUNTAD	-2
CARISMA	+2	DESTREZA	+0
HABILIDAD	-1	INTELIGENCIA	+0

Habilidades: Ocultismo -2, Disparo +2.

Un escuadrón de artillería del ejército de la Unión.

Antes de la guerra civil estadounidense, los militares de la frontera tenían la misión de proteger a los pioneros del peligro que suponía atravesar o asentarse en las tierras de los nativos. La llegada de los pioneros a las tierras ancestrales de los amerindios fue motivo de continuos conflictos. La intromisión periódica de nuevos colonos y prospectores en tierras otorgadas por el Gobierno, hizo surgir numerosas reyertas en las cuales los militares eran apoyados por los colonos. Entre sus funciones estuvo el vigilar los caminos establecidos para el paso de pioneros.

La Guerra civil estadounidense no tuvo un impacto directo en los amerindios del oeste, pero el Gobierno aceleró la ocupación de estos territorios, para asegurarse que estuvieran dentro del sistema político de la Unión. En Arizona, Utah y California, para el caso, había un sentimiento a favor de la causa sureña; por lo cual fueron enviados militares para asegurar el control de la zona.

Después de la guerra civil estadounidense, muchos militares pidieron ser transferidos a la frontera para poder seguir en el ejército. Allí terminaron de formarse en los innumerables conflictos contra los nativos. Los pueblos amerindios, por su parte (principalmente los de las grandes llanuras), a través de los años fueron adquiriendo caballos y armas, lo que los



dotó de una respetable fuerza militar, aunque en muchos casos el armamento consistía en su mayor parte de arcos y flechas. Las campañas emprendidas se iniciaron una vez que el Congreso del país permitió el uso de las tierras de dominio público (en el oeste) para el desarrollo económico. Algunos de los peores excesos cometidos contra los amerindios ocurrieron en este período. Por ejemplo, en un levantamiento siux en Minnesota fueron

ahorcados treinta y ocho individuos (1862), la mayor ejecución pública en la historia de los Estados Unidos.

Entre los militares que protagonizaron diversas acciones bélicas o de negociación, están: el general George Armstrong Custer, derrotado con su regimiento en la batalla de Little Big Horn; el general George Crook, hábil militar y parte de comisiones gubernamentales; el general Philip Henry Sheridan, al que se le atribuyen las palabras «un buen indio es un indio muerto»; el coronel John Milton Chivington, quien al

mando de un grupo de voluntarios ejecutó la masacre de Sand Creek en Colorado; el general James Henry Carleton, emplazado en Nuevo México para desplazar de sus territorios a Apaches y Navajos, etc. También destacó William Tecumseh Sherman, quien había aplicado la táctica llamada de la «tierra quemada» en los estados del sur, durante los años la Guerra civil. Aunque cruel, se creía que era indispensable para obtener la victoria, y que la muerte y el sufrimiento eran inevitables. Entre otras acciones, se había impedido el canje de soldados prisioneros, solo con el fin de disminuir el número de las tropas enemigas, aun cuando fueran muriendo de hambre poco a poco; hubo desconsideración hacia los civiles a la hora de los ataques, destruyendo sus propiedades, y se redujo sin consideración los recursos económicos del enemigo, con graves consecuencias para la población.

SISTEMA DE JUEGO

LA TIRADA

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito.

Suma atributo + habilidad + una tirada de dado de diez caras y compáralo con un número de dificultad. Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.

En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

Nota: puedes usar cualquier tipo de dado, pero procura que el valor máximo del dado sea similar al valor máximo permitido para características y habilidades.

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.
Normal	15	Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. 1kg a 8400m
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto. Levantar 17t.
Superheroica	48	Sacar a flote un barco. Romper el adamantino. 32t o 32km.

La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando **una tirada de iniciativa (INI)**: el que

saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

Y un consejo: Procura tener en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada. No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muere en la caída, y te estropea el resto de la partida.

Escoger rasgos

Es importante saber combinar, de forma lógica y adecuada, el atributo y la habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio. Aquí dejamos algunos ejemplos con los casos más frecuentes, pero no dudéis en usar otras tiradas diferentes si así lo estimáis oportuno.

Animales. Amaestrar un animal: Carisma + Animales.

Animales. Cuidar de un animal: Habilidad + Animales.

Animales. Rastrear un animal concreto: PER + Animales.

Animales. Montar en un animal. Habilidad + Animales + Maniobrabilidad del animal VS dificultad de la maniobra. La Maniobrabilidad (MV) es un parámetro que varía con el tamaño, suele valer CON/5.

Conocimientos. Conducir: HAB + Conducir + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. La MV es un parámetro de los vehículos que varía con su tamaño, en un coche suele ser -3 y en un camión -

6. En el apartado de Vehículos se explica con más detalle.

Conocimientos. Camuflarse: INT + Supervivencia.

Conocimientos. Hablar otro idioma: INT + Educación.

Conocimientos. Trampa de caza: HAB + Supervivencia.

Evento social. Regatear: INT + Persuasión.

Evento social. Seducción: CAR + Etiqueta.

Evento social. Compostura en una fiesta: VOL + Etiqueta.

Evento social. Dominar: Fuerza + Persuasión.

Evento social. Asustar con el aspecto: CON + Intimidar.

Evento social. Intimidar con la voz: CAR + Intimidar.

Evento social. Impresionar: Habilidad + Persuasión o habilidad que defina la tarea u oficio.

Social. Sostener un engaño: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Mantenerse firme: Voluntad + Coraje.

Evento social. Dar un discurso: Inteligencia + Liderazgo.

Evento social. Animar a las masas: Carisma + Liderazgo.

Evento social. Engañar: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Fama de profesión: Carisma + Oficio.

Evento social. Embaucar: Carisma + Persuasión o Psicología.

Evento social. Evitar un engaño: Inteligencia + Alerta o Concentración.

Investigación. Averiguar funcionamiento: INT + Sistemas o Ciencia (según artefacto).

Investigación. Tirada contra la sorpresa: PER + Alerta.

Investigación. Memorizar cosas: INT + Concentración.

Investigación. Seguir un rastro: PER + Investigar.

Investigación. Fijarse en detalles: INT + Investigar.

Investigación. Darse cuenta de algo: INT + Alerta.

Investigación. Buscar: Inteligencia + Investigar.

Investigación. Sospechar de alguien: INT + Psicología.

Investigación. Pedir un favor a un contacto: CAR + Subterfugio.

Investigación. Obtener información: INT + Subterfugio.

Investigación. Deducir un resultado empírico: INT + Ciencia.

Investigación. Deducir comportamiento: INT + Psicología.

Investigación. Descifrar un jeroglífico: INT + Ocultismo.

Investigación. Analizar una sustancia: INT + Ciencia.

Picaresca. Carterista: HAB + Sigilo.

Picaresca. Escondarse: Inteligencia + Sigilo.

Picaresca. Desaparecer de repente: DES + Sigilo.

Picaresca. Forzar una cerradura: HAB + Bricolaje.

Picaresca. Montar una pantomima: CAR + Subterfugio.

Picaresca. Ocultar un objeto: Habilidad + Subterfugio.

Proeza física. Aguantar el aliento: CON + Atletismo.

Proeza física. Esquivar: DES + Atletismo o Pelea.

Proeza física. Correr normal: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Lanzar un objeto lejos: Fuerza + Puntería.

Proeza física. Acertar en una diana: PER + Puntería o Disparo (depende del objeto usado).

Proeza física. Golpear algo: FUE + Pelea o Lucha (depende del objeto usado).

Proeza física. Dar un salto: Fuerza + Atletismo.

Proeza física. Escalar rápido: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Mantener un esfuerzo: CON + Atletismo.

Salud. Calcular la salud recuperada en un día (o semana, si quieres ser realista): tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

Salud. Calcular el Aguante recuperado por escena o pausa: tirada de Constitución + Atletismo a dif. 6 ó 12.

Salud. Extraer una flecha: HAB + Medicina.

Salud. Curar una herida: INT + Medicina. Una tirada por herida.

Salud. Crear un antídoto: INT + Medicina.

Salud. Soportar un veneno, una borrachera o un ambiente hostil: Constitución + Atletismo.

Salud mental. Soportar el dolor: VOL + Atletismo o Coraje.

Salud mental. Evitar la tentación: Voluntad + Concentración.

Salud mental. Evitar la manipulación mental: Voluntad + Concentración, o Coraje en casos más extremos.

Salud mental. Evitar el terror: Voluntad + Coraje VS dificultad impuesta por la situación, o tirada de CAR+ Intimidación del monstruo o criatura de turno.



Acción múltiple

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.

Tirada instantánea

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire.

En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien: Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos: Inteligencia + Alerta.

Índice de éxito

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido en la tirada el ND para saber la cantidad de Éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de Fracazos.

Val.	Suceso físico	Evento social	Investigar
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 o 2	Éxito por los pelos	Te hablan a duras penas	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los PJS	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y contada mucho tiempo	Información jugosa e inaudita que jamás nadie sospecharía

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotras deseéis**. En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.

La progresión no tiene por qué ir de uno en uno: en una situación de terror, por ejemplo, podríamos indicar que perdemos un punto de Razón por cada dos fracasos en tiradas contra el terror; mientras que en uno de acción podríamos decir que los enemigos son lanzados por los aires un metro por cada dos, o cuatro, éxitos en la tirada de ataque.

Las posibilidades son infinitas, y sois vosotros los que tenéis que decidir qué significan los éxitos exactamente.

Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir de cierto tiempo, o realizarse en varias fases. En otras ocasiones, como competir en una carrera, no es obligatorio, pero el Narrador puede pedir que se resuelva poco a poco para que no se decida todo de golpe, y mantener así más tiempo la tensión.

Básicamente, **las tiradas sostenidas consisten en realizar una serie de tiradas a la misma dificultad, sumar los éxitos, y restar los fracasos** obtenidos.

¿Y cuantas tiradas han de realizarse? ¿A cuánto tiempo equivale cada tirada? Pues depende, **el Narrador ha de hacer una estimación** de cuanto debería de durar la situación, dividir ese tiempo entre 5 ó 10 fases, y pedir una tirada en cada una de esas fases. Por ejemplo, trepar un árbol podría llevar 2 minutos, por lo que cada fase supondrían unos 12 segundos; mientras que preparar una conspiración para derrocar al dictador podría llevar diez años, y cada tirada supondrían un año.

Algunas tareas sostenidas, como investigar en una biblioteca, o reparar un auto, pueden resolverse entre varios. En tal caso, el procedimiento es el mismo, pero se ha de pedir una tirada a cada implicado en cada una de las fases. Si el número de implicados no es suficiente, el Narrador puede aumentar el número de fases, o la dificultad.

El resultado final dependerá de las sumas de todos los resultados obtenidos. Un buen valor positivo puede significar que terminamos la tarea antes de tiempo, o que nos sale mejor de lo esperado, mientras que uno negativo puede que implique no terminarla a tiempo, o que nos salga una chapuza.

Tiradas de apoyo

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por un detalle.

Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

Conocer detalles sórdidos. Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

Tomar carrerilla antes de saltar. Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

Modificadores

Son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

+6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.

+5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

+4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.

+3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.

+2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.

+1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.

-1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.

-2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar mal al personaje.

-3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.

-4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado

-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.

-6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la Narración del jugador. No es lo mismo decir: “Ataco”, que decir: “Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza”. De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas. **Aquel que en la descripción de su acción parezca tener ventaja, debería de tener ventaja en la tirada.**

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si resulta que su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria al concepto de su personaje.

Sustancias y elementos nocivos

Entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos o el fuego, causa daño.

Estos males se clasifican según el nivel de peligrosidad (ejemplos para hacerse una idea).

Nivel	Quemaduras	Drogas y venenos
3	Mechero, 220 v, agua fuerte	Alcohol, belladona, radiación leve
5	Antorcha, 330 v, ácido nítrico	Pentatol sódico, arsénico
7	Hoguera, una farola, ácido clorhídrico	LSD, veneno de escorpión, radiación
9	Una pira, un rayo, ácido sulfúrico	Cocaína, veneno de cobra, mucha radiación

Nivel	Caídas	Nivel	Sed
1-9	3m-6m	3	12 horas
10-34	8m-20m	5	Un día
35-40	30m-50m	7	2 días
41-50	60m-150m	9	4 días

Nivel	Hambre	Temperatura	Enfermedades
3	Un día	Ata / Baja	Malestar
5	2 días	Muy baja	Gripe
7	4 días	Muy alta	Neumonía
9	6 días	Extrema	Plaga

Este tipo de daño puede resistirse con tiradas de Constitución + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal. En algunos casos, como al cruzar un fuego, o al evitar una caída, puedes cambiar Constitución por Destreza si quieres. Si fallamos, los fracasos indicarán la duración del efecto:

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas,

marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.

- El daño por caídas solo se aplica una vez.

- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).

Las tiradas de apoyo también pueden aplicarse en estos casos: los éxitos de un médico, por ejemplo, pueden sumarse a nuestro Atletismo para ayudarnos a superar una enfermedad, y los éxitos del ataque de un animal venenoso sumarse a la dificultad a la hora de resistir dicho veneno.

Algunos talentos sobrenaturales, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas y el efecto durará tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada del agresor.

Narrando lo sucedido

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

Por otra parte, no siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente.

Ante todo, lógica e imaginación.



Simplificando la cosa

En ocasiones, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo para resolver situaciones de duda**, situaciones en las que el los jugadores no están seguros del resultado. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas y agilizar sensiblemente el ritmo del juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un anciano, por lo que no se necesitaría tirar para resolver esta situación.

- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.

- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + Sigilo a una dificultad adecuada (Suma de PER+ Alerta del rival + 5, por ejemplo).

LA ACCIÓN

La tirada

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

Dar un puñetazo, patada, o similar: Fuerza + Pelea.

Golpear a lo bruto con un arma blanca: Fuerza + Lucha.

Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca: Habilidad + Lucha.

Disparar con un arma de fuego: PER+ Disparo o Artillería (según el arma).

Fuego rápido sobre un área: HAB + Disparo.

Fuego de supresión. PER o HAB + Disparo VS Voluntad + Coraje rival. Consiste en barrer un área con disparos para evitar que el enemigo avance.

Esquivar un objeto: Destreza + Atletismo.

Desarmar con la espada: Habilidad + Lucha.

Golpes de artes marciales, llaves de presa, y similares: Habilidad + Pelea.

Ventaja en combate. Bloquear un ataque (HAB + Luchar), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acerarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

Disparar con dos armas una vez, o dos veces con una arma: Percepción + Disparo, -3 por acción múltiple.

Fuego de cobertura. Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión (Puntería + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

Evitar una emboscada: Percepción + Alerta. Un personaje puede ponerse en peligro

aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

Las armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida. Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante. Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos (Tira CON +Atletismo a dif. 12 para averiguar cuanto Aguantes recuperas por turno).

El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear, o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.

Las armas de fuego

Tanto las Armas de fuego con un modo de disparo de tiro único (TT), como las que disponen de disparo semiautomático (SA) solo permiten atacar a un objetivo por acción. Sin embargo, las armas semiautomáticas, en los conflictos armados actuales, suelen empujarse mediante ráfagas corta de tres disparos, lo que permite sumar +1 al daño y la puntería si realizamos tal maniobra.

Por su parte, **las armas con modo de fuego automático (FA), otorgan un +1 a la puntería y al daño por cada 5 disparos realizados.**

Estas suelen empujarse para acribillar a todos los enemigos dentro de una área, por lo que el bono ha de repartirse entre dichos objetivos (20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

Obviamente, se puede realizar un ataque de un solo disparo con las armas automáticas y semiautomáticas, pero no es lo más frecuente.

También hay que tener en **cuenta la Cadencia de fuego (CAD)**, el máximo de proyectiles a disparar por turno. Si no has gastado toda la cadencia de tu arma en una acción, podrías apurarla mediante acciones múltiples, pero nunca sobrepasarla.

Ejemplo de combate

El indio de Julián, armado con un puñal, mira por la barandilla del salón y ve un pistolero, con una coraza improvisada de metal, en el piso inferior, cargando su arma. El Narrador indica que está a unos 7 metros.

Julián: Trato de engancharme a la lámpara, saltar sobre él, y luego clavarle el puñal.

Narrador: OK, tienes un -3 por acción múltiple.

Julián tira DES + Atletismo a una dificultad 12 (la dificultad estándar para una carrera) y saca un 24, que al restarle el -3 por acción múltiple queda en 21. No solo logra recorrer los siete metros, sino que incluso le sobran éxitos: $21 - 12 - 7 = 2$ éxitos.

El Narrador estima que la tira del salto sirve como tirada de apoyo para el siguiente enfrentamiento, por tanto, al -3 por la acción múltiple habrá que sumarle esos 2 éxitos obtenidos en el salto. Además, también estima que la maniobra, por lo sorprendente e imprevista que es, ofrece una ventaja extra (otro +3 adicional.)

Julián tira Fuerza + Pelea -3 +2 +3 contra la Defensa del pistolero (18 en este ejemplo) y obtiene 25, por lo que logra alcanzar a su rival. Si en lugar de obtener un 25 en la triada de ataque, hubiese obtenido un 17, el Narrador habría estipulado que el indio de Julián, a pesar de haber logrado saltar encima de su enemigo, no habría clavado el puñal.

Ahora solo falta calcular el daño: $25 - 17 = 8$ puntos de daño. A esto le sumamos los dos puntos de daño del puñal, y le restamos los seis puntos de resistencia de la coraza que el

pistolero usaba como protección: $8 + 2 - 6 = 4$. El bárbaro ocasiona 4 puntos de daño al pistolero.

El nivel de desafío

Es una medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Nivel de Desafío: (Ataque + Defensa + Salud)/10.

Ataque es la suma de la característica y de la habilidad que el personaje use para combatir con más frecuencia, más el daño del arma, o trasfondo, que emplee para combatir. Como Defensa toma la Defensa que calculaste al crear la Personaje, más el doble del valor de cualquier protección que aún no hayas sumado. Salud equivale a la mitad de la Salud total del personaje.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 PJS con un nivel cercano al 10.

Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y máquinas. El cálculo de los PDE viene dado por la resistencia del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

La resistencia está dada por la dificultad para romper el material (consulta la tabla de dificultades). Luego multiplica para saber los PDE:

x1. Materiales blandos, materiales duros en juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.

x2. Materiales u objetos de medio tamaño.

x5 ó x10. Objetos grandes, materiales duros en juegos con personajes realistas.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas sin modificar tus personajes. Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Resistencia x1, y si es un bombero el que trata de derribar una puerta, tómalos como Resistencia x5. Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Resistencia, sufre un boquete.

EL SALVAJE OESTE

LA EXPANSIÓN ESTADOUNIDENSE

La expansión de la frontera estadounidense fue posible gracias a una serie de acontecimientos políticos, civiles y militares que acaecieron durante el siglo XIX. Algunos tuvieron respaldo gubernamental. Otros, por el contrario, nacieron de la iniciativa individual.

La compra del Territorio de la Luisiana

A comienzos del siglo XIX el río Misisipi era la frontera occidental de los Estados Unidos. El territorio que había más allá pertenecía a Francia que, a su vez, lo había adquirido de España. El río Misisipi era de vital importancia para los granjeros al oeste de las montañas Apalaches y el puerto de Nueva Orleans tenía mucha importancia comercial. Ante la imposibilidad de mantener tan vasto territorio, el gobierno francés de Napoleón Bonaparte ordenó la venta de la Luisiana a los Estados Unidos por 15 millones de dólares. Tal negociación se llevó a cabo el 30 de abril de 1803. Estados Unidos lo compró por razones estratégicas y de esta forma dobló su territorio de forma súbita. Al mismo tiempo, comenzó la aventura del Oeste pues había que tomar posesión efectiva del nuevo territorio. Bajo la iniciativa del entonces presidente Thomas Jefferson se dio el primer paso para explorar el territorio y, con este fin, organizó una expedición para llegar a la desembocadura del río Columbia. Esta misión de reconocimiento se le encomendó al capitán Meriwether Lewis quien a su vez invitó al teniente William Clark y por eso se conoce como Expedición de Lewis y Clark. También se pretendía recoger información acerca del número de españoles, franceses y amerindios que habitaban la zona, trazar rutas fluviales y otras importantes circunstancias. Además favoreció la adquisición del territorio de Oregón. Más tarde, en 1819, el gobierno organizó una exploración para hacer un estudio del terreno. Este encargo le fue dado a

Stephen Harriman Long, que emitió un informe desfavorable sobre la habitabilidad de estas tierras. Esta idea se mantuvo durante casi veinte años.

Anexión de Texas

A principios de los años 1820, comenzaron a llegar a la región de Texas numerosos pioneros encabezados por el abogado Stephen Austin. Durante años, la región acogió una continua inmigración procedente de los Estados Unidos. En 1824, sin embargo, Texas pasó a formar parte de la República Mexicana. La población y el gobierno de Texas querían la autonomía y la situación desembocó en un conflicto armado que se decidió en la batalla del Álamo y en la decisiva batalla de San Jacinto. En mayo de 1836, se firmó el tratado de Velasco que reconoció la independencia de Texas. Dos años después, en 1838, Sam Houston (entonces presidente de la república tejana), propuso al gobierno de los Estados Unidos la anexión. Sin embargo, dado que el nuevo estado estaba bajo la línea del Compromiso de Misuri y su incorporación daba ventaja a los estados esclavistas, la anexión se pospuso hasta 1845.

Guerra contra México

Los límites fronterizos de la región de Texas acabaron por desatar otro conflicto armado. Estados Unidos declaró la guerra a México el 13 de mayo de 1846. Muchos de los partidarios de la contienda profesaban la doctrina del «destino manifiesto» y su intención era conquistar México para expandir el ideario estadounidense. Para otros, la guerra no era nada más que un acto de latrocinio y una agresión innecesaria. El conflicto duró tres años, tras los cuales México perdió la guerra. El tratado de Guadalupe Hidalgo, firmado el 2 de febrero de 1848, reconoció la soberanía estadounidense sobre California y Nuevo México y se estableció Río Grande como nuevo límite fronterizo.

Fiebre del oro

A principios de 1848, se difundió la noticia del descubrimiento de oro en los terrenos de John Sutter, en California. Al año siguiente, en 1849, alrededor de 80.000 «busca fortunas», conocidos como forty-niners por causa del año, llegaron a la zona en busca del preciado metal. Entre ellos no sólo había estadounidenses, sino también mexicanos, españoles, chinos, ingleses y peruanos. Esto provocó en el lugar una mezcla de culturas que contribuyó de manera decisiva a la formación del Estado de California. Uno de los aspectos más atractivos para los prospectores o mineros fue el ambiente de libertad que se respiraba. A pesar de las noticias que hablaban de la obtención de fáciles riquezas, muy pocos hicieron fortuna con la minería. Hubo, eso sí, explotaciones de oro y plata en Oregón, Nevada, Wyoming, Montana y Colorado.



Guerras Indias

Es el nombre empleado normalmente en los Estados Unidos de América para referirse al conjunto de conflictos y guerras menores entre dicho país y los distintos pueblos amerindios (o nativos americanos). También se suelen incluir las guerras entre los colonos de América del Norte y los nativos americanos que llevaron a la creación de los Estados Unidos.

Estas guerras, que se extienden desde los tiempos coloniales hasta la Masacre de Wounded Knee y el establecimiento definitivo de la frontera de EE.UU. en 1890, en general se resolvieron con la conquista de los pueblos amerindios y su asimilación cultural o su localización forzosa en reservas. Según una estimación de 1894 hecha por la Oficina del Censo de los Estados Unidos, se calcula que los más de 40 años en total de guerras transcurridas entre 1775 y 1890 supusieron la

muerte de 45.000 indios defensores de sus territorios ancestrales y 19.000 blancos invasores. La estimación incluye mujeres y niños en ambos bandos, ya que era habitual la muerte de no combatientes en las masacres fronterizas que representaron un claro ejemplo histórico de limpieza étnica.

La Rebelión de Pontiac

fue una guerra comenzada en 1763 por los indios de Norteamérica, quienes estaban insatisfechos con las políticas inglesas en la zona de los Grandes Lagos tras su victoria en la Guerra Franco-india (1754 – 1763).

Guerreros de numerosas tribus se unieron al levantamiento en un esfuerzo de expulsar a los soldados y colonos británicos de la región. El nombre de la guerra viene del jefe nativo más importante del conflicto: Pontiac, líder de los Ottawa.

La guerra comenzó el mes de mayo del año 1763 cuando los indígenas, alarmados por las imposiciones del general Jeffrey Amherst, atacaron varios fuertes y asentamientos ingleses. Destruyeron ocho fuertes y mataron y capturaron a cientos de colonos, con lo que consiguieron que muchos otros huyeran de la región. Las hostilidades acabaron dos años después, cuando las incursiones del Ejército inglés llevaron a las negociaciones de paz. Los indios fueron incapaces de expulsar a los británicos, pero el levantamiento consiguió que el gobierno inglés modificase su política hacia los indígenas.

La guerra en la frontera fue brutal y el asesinato de prisioneros, el ataque a civiles y otras atrocidades fueron continuos en ambos bandos. En el que es quizás el incidente más conocido de la guerra, los oficiales británicos en Fort Pitt intentaron infectar al grupo de indígenas que los asediaba con mantas que habían cubierto cuerpos de enfermos de viruela. La crueldad del conflicto fue un reflejo de una creciente división racial entre los colonos y los indios americanos. El gobierno inglés quería evitar la violencia racial, para lo que redactó un Decreto Real en 1763, mediante el cual se delimitaban las fronteras entre las tierras de los colonos y las de los indios.

Las guerras apaches (1861-1886) estuvieron conformadas por una serie de conflictos que sostuvieron los amerindios apaches contra el ejército de los Estados Unidos en el territorio de Arizona, en la segunda mitad del siglo XIX. Combatientes civiles participaron eventualmente en campañas contra los nativos, tanto de este país, como de México.

Aunque inferiores en número y en armamento, los apaches lograron resistir y encarar las ofensivas militares debido al buen conocimiento del terreno. Los líderes amerindios y sus seguidores, además, fueron obligados a vivir en reservas, creadas para desplazarlos de sus territorios, en favor de mineros y nuevos pobladores. En general, la aversión contra los nativos fue provocada por los periódicos, y el interés de quienes querían hacerse con los recursos de la zona.

Los antecedentes de lucha de parte de los apaches por su territorio comenzaron desde la llegada de los españoles alrededor del siglo XVII a Arizona. Con la retirada de la corona española, trasladaron después sus conflictos a los mexicanos a inicios del siglo XIX. Contra estos últimos, los nativos consideraron aliados a los estadounidenses que arribaron también en la primera mitad del siglo, más aún con los países vecinos en los años de 1846 a 1848.

Sin embargo, las disputas se incrementaron en sus tierras con la llegada de aventureros que iban en rumbo a California y establecieron sus campamentos. En cierta ocasión, el líder Mangas Coloradasquiso establecer negociaciones con los nuevos colonos pero fue vapuleado y humillado, a pesar de haber logrado un tratado en 1852 entre los apaches y estadounidenses para mantener la paz.

La llegada de los primeros contingentes militares de los Estados Unidos se dio en los años 1850. Cochise, líder apache chiricahua, tuvo encuentros con los soldados y les concedió permiso para atravesar la zona conocida como apache pass, en ruta a California. Además, les permitió el establecimiento de un lugar de tránsito de diligencias, al cual incluso los nativos proveyeron de lo necesario para su mantenimiento. Por otro lado, por exigencias de angloparlantes y mexicanos residentes en la zona, el gobierno estableció un emplazamiento militar en el límite fronterizo de Arizona (fuerte Buchanan). En la primera mitad de los años 1860 se erigieron otros enclaves como el campo Grant y el fuerte Goodwin, después conocido como fuerte Thomas, ambos para la vigilancia sobre los apaches pinal; el fuerte Verde y fuerte McDowell para controlar los apaches tonto y los Yavapai; y el fuerte Bowie sobre los apache chiricahuas. Posteriormente se construyó el fuerte Apache, para la zona de los nativos de White Mountain y los apaches cibecue.

SERVICIOS POSTALES

La estampilla contiene la imagen de un jinete del Pony Express y el nombre de Wells Fargo como emisora del sello. Ambas empresas dejaron su huella en el oeste estadounidense.

El servicio moderno de mensajería express fue iniciado en el año 1839 por William F. Harden. Entre las diversas compañías que surgieron para ofrecer este tipo de servicios, la más famosa fue la que fundaron Henry Wells y William Fargo. Estos dos empresarios comenzaron su actividad en 1844 con la Western Express, un servicio que cubría las rutas de Buffalo a Chicago y de Cincinnati a San Luis por medio de diligencias, barcos de vapor y caravanas de carretas. Después de formar parte durante un tiempo de la American Express Company, Wells y Fargo se independizaron y fundaron otra compañía de nombre Wells, Fargo & Company abriendo oficinas en las ciudades de San Francisco y Sacramento. Esta empresa jugó un importante papel en la expansión de la frontera de los Estados Unidos, monopolizando las líneas de transporte de plata y otros bienes entre Nevada y San Francisco. Un año después, su negocio alcanzó un valor de un millón de dólares al año.



La anexión de California en 1850 y la fiebre del oro impulsaron una fuerte migración a este territorio, a consecuencia de lo cual, el Servicio Postal de los Estados Unidos se quedó pequeño para satisfacer la creciente demanda postal entre los pioneros y sus familias. Surgieron por ello empresas privadas que ofrecían estos servicios. Una de ellas, el Pony Express, estableció la ruta St. Joseph, (Misuri)-Sacramento, (California) que se cubría con postas de caballos dispuestas aproximadamente cada 20 km. El servicio era tan eficiente que el cambio de animal tardaba dos minutos⁶⁶ y la ruta completa alrededor de 10 días.⁶⁶ La tarea requería de gran valentía, puesto que el jinete atravesaba áreas inhóspitas y peligrosas frecuentadas por forajidos. El Pony Express llegó a tener 190 estaciones, 500 caballos y 80 jinetes, entre ellos William Cody, más conocido como Buffalo Bill. El servicio duró dieciocho meses (de abril de 1860 a junio de 1861, como compañía privada; como ruta de correo hasta el 26 de octubre de 1861). Su declive llegó con la expansión del telégrafo y algunos problemas financieros.



TREN

El ferrocarril marcó el inicio de los «grandes negocios».

Artículo principal: Historia del ferrocarril en los Estados Unidos

El tren fue para muchos el icono del crecimiento económico. Para otros, sin embargo, fue motivo de temor.⁶⁸ Su aparición permitió el abastecimiento de industrias (carbón, acero), e inició lo que vino a denominarse como el «gran negocio» (big business). Su progreso fue impulsado decididamente por el gobierno.

Bajo el mandato del presidente Abraham Lincoln se dio el empujón final al proyecto de unir la costa este y el Pacífico. Las primeras líneas se hicieron posibles gracias a una ley de 1862, la Pacific railway Act. Nueve años después, en 1871, las líneas del ferrocarril abarcaban 128 millones de acres. La construcción de las infraestructuras ferroviarias era muy costosa, por lo que los promotores pidieron ayudas al gobierno. Con el tiempo, la mayoría de las compañías de ferrocarriles vendieron las tierras previamente asignadas por el estado para recaudar capital y estimular otro tipo de negocios, como granjas y nuevas poblaciones, para así asociarlas con la industria.

La ciudad que se transformó en el centro principal de este tipo de negocios fue Chicago, que llegó en los años 1890 a ser la segunda ciudad más poblada de los Estados Unidos, sólo por detrás de Nueva York.

Con la mencionada ley de ferrocarriles de 1862, la Union Pacific Railroad y la Central Pacific Railroad recibieron la adjudicación para la construcción del primer ferrocarril transcontinental de Estados Unidos. La primera construyó la línea desde Omaha en Nebraska, y la segunda la línea desde Sacramento, California. Las obras sufrieron muchos contratiempos, entre ellos la carencia de rieles y el problema de su transporte. Como había escasez de mano de obra, la Union P. contrató a soldados y la Central P. a chinos.

Gracias al dinero que pagaba el gobierno por cada kilómetro construido, la interconexión entre las dos costas se convirtió en una competición entre las dos compañías para ver quien llegaba antes. Las líneas de la Union Pacific y la Central Pacific se encontraron el 10 de mayo de 1869 en Promontory, Utah, después de muchas disputas laborales, enfrentamientos con los amerindios y adversidades climatológicas. Todo ello fue motivo de un amplio regocijo popular.

Sin embargo, esa satisfacción general por la construcción del ferrocarril, se veía empañada por el temor a que esta industria formase un monopolio. Con los años surgieron otras vías: la Northern Pacific (completado en 1883) y la Southern Pacific Line que completó una línea entre Nueva Orleans, San Francisco y Los Ángeles ese mismo año.

La expansión de este medio de transporte incentivó la compra de territorios por parte de las compañías ferroviarias, con objeto de fomentar el tráfico de personas y el comercio. Esto se hizo exagerando las características del terreno, para atraer al posible comprador. Desde 1850 a 1910, aparecieron numerosos pueblos debido al paso del ferrocarril, muchos de ellos de corta duración, pésima reputación y malas condiciones de vida. Sin embargo, algunos de ellos como Tacoma, Reno, Fresno y Albuquerque consiguieron prosperar.

ARMAS

En muchas de las áreas territoriales, donde la ley y la autoridad fueron inexistentes, las armas personales sirvieron para la defensa de los pioneros y como parte integral de su vida diaria. Entre la variedad de armamento personal estuvieron los revólveres, rifles, carabinas y escopetas, igualmente usados por cazadores, bandidos, actores, militares y la misma autoridad. Las compañías sobresalientes de producción eran las que manufacturaban los revólveres Colt y los rifles Winchester, a ambas se les atribuye el mote de «las armas que conquistaron el oeste».

El Colt .45 (inventado por Samuel Colt) fue inmensamente popular a finales del siglo. Se conseguía por 17 dólares en envío por correo. El modelo del año 1873 (llamado Single Action, Peacemaker o Frontier) fue usado por el ejército en dos diseños: uno para la caballería y otro para la artillería; ambos se conocieron como 45 Long Colt (.45 LC).



Para los civiles se fabricaron muchos modelos entre los que variaba el tamaño del cañón, siendo este de 4 $\frac{3}{4}$ a 12 pulgadas. Este revólver fue nuevamente producido en 1956 por su demanda en las películas de cine y televisión. En general su aceptación se debió por su diseño simple y la certeza en las distancias cortas, haciéndola un arma ideal para la defensa personal y la cacería.

Otro inventor, Oliver Winchester, organizó en 1867 lo que fue la Winchester Repeating Arms Company. Su jefe de planta (B.T. Henry) diseñó el rifle Henry, usado en la guerra civil, el cual fue el precursor de las armas Winchester, populares en el oeste. Las que alcanzaron mayor fama fueron los modelos de 1873 y 1894. El primero de ellos fue producido como rifles, carabinas y mosquetes cuyo cañón tenía un largo que variaba entre 14 y 36 pulgadas. Debido a su enorme producción se convirtió en un arma de uso común.

En 1883, un vendedor de la compañía se enteró del diseño de un rifle de un solo tiro manufacturado por un tal John Moses Browning. El modelo fue comprado y enviado a la fábrica para su revisión, y no tardó mucho para que la empresa comprara los derechos y encomendara a Browning el diseño de los rifles Winchester, desde 1883 hasta 1902. Por su parte, el modelo de 1894 era un rifle de cacería muy popular producido por 110 años consecutivos con un gran número de versiones, y primero de su clase en vender por encima del millón de copias. La variante más emblemática de esta arma es el calibre .30.-30, al que también se le adjudica ser el rifle que más simbolizó el romanticismo del viejo oeste.

A pesar de la popularidad del armamento, las poblaciones y sus líderes reclamaron un mayor control, pues su fácil compra no hizo más que invitar al peligro y la violencia. Hacia la década de los años 1880 hubo una mayor protesta, hasta el punto de pedir la total prohibición para la porta de armas. Un periódico de Montana en 1884 opinó así:

“Vemos muchos vaqueros prepararse para el trabajo del invierno y la primavera. Todos piensan que es absolutamente necesario tener un revólver. De las más tontas opiniones, esta es la peor.”

Incluso, una asociación de rancheros de Texas de la época impidió a sus vaqueros portar armas de seis tiros. El periódico Texas Live Stock Journal de 1884 mostró estas palabras:

“El arma de seis tiros con sus letales cargas es una peligrosa compañía para cualquier hombre, especialmente si desafortunadamente alguien está borracho de whisky. Los ganaderos se deben unir en hacer cumplir la ley en contra de portar armas letales.”

Otras armas fueron usadas en el oeste por el ejército en los conflictos contra los amerindios, entre ellas el Howitzer, y el rifle Springfield; también la compañía Smith & Wesson ha sido un importante fabricante de armas personales, etc.

El mantenimiento del armamento

El óxido, la acumulación de polvo, los golpes y un sinnúmero de cosas más podían hacer que las armas fallasen en el momento de los momentos. La pólvora no prendía si se mojaba, los cañones podían obstruirse, un gatillo o tambor desengrasado podía no funcionar como debería.

El mantenimiento básico no debería de resultar un problema para un curtido pistolero. Basta con superar una tirada de HAB + bricolaje a dificultad 15. Si al jugador se le olvida realizar un mantenimiento periódico (un par de veces por semana), o realiza alguna tontería con su arma (la mete en un río, la usa a modo de maza), la dificultad puede aumentar entre 3 y 9 puntos.

Si al jugador se le olvida cuidar de su equipo, el Master puede pedirle una tirada en el peor de los momentos para comprobar si su arma funciona correctamente. Un fallo por poco margen significaría que se le encasquilla cuando va a usarla, un fallo más amplio puede incluso provocar que le reviente en la mano (sobre todo, si ha jugado con arena).

CABALLOS Y DILIGENCIAS

El caballo salvaje aún puede ser visto en zonas de California, Oregón, Idaho, Montana, Wyoming, Utah, Nevada, Arizona, Colorado y Nuevo México.

Antes de la expansión de la frontera, el uso del caballo estaba muy extendido entre las naciones amerindias de las grandes llanuras y a su alrededor existía toda una cultura. El caballo fue introducido por los europeos en el siglo XVI y las tribus amerindias capturaron ejemplares durante los enfrentamientos que sostuvieron con ellos. La más significativa fue la rebelión Pueblo de 1680 en Nuevo México por la que las etnias Ute, Navajos, Apache y Comanches se hicieron con este animal.

A finales del siglo XVIII, todas las tribus de las praderas tenían caballos, que llamaban ponies. Su uso favoreció la caza del búfalo, esencial en la vida de las tribus. El caballo fue símbolo de prestigio y riqueza, y la destreza en su manejo todo un distintivo personal. Las técnicas de guerra se desarrollaron de forma sustancial. La relación de estas naciones con el caballo fue objeto de diversas manifestaciones artísticas, incorporándose de esta forma al romanticismo existente alrededor del oeste estadounidense.

En el siglo XIX, los caballos fueron muy importantes para los pioneros, que los usaron en sus desplazamientos hacia el oeste.⁸⁶ Los caballos tiraban de las carretas, pero también de los vagones y los arreos de labranza.

Para el vaquero, el caballo —que era llamado Bronco— era su posesión más preciada.³⁴ Primero lo dejaba vagar libremente de dos a tres años. Después lo capturaba y comenzaba a entrenarlo para hacer de él un cow horse, apto para el arreo de ganado. Las llanuras estaban pobladas de caballos salvajes que eran conocidos como mustangs. Algunos se habían escapado, otros fueron abandonados o nacieron en libertad. Algunos rancheros soltaban ejemplares de ciertas razas de caballo para favorecer el cruce y la reproducción en libertad. Cualquiera que los capturase podía quedarse con ellos. Llegado el momento, los animales eran utilizados en las labores de arreo de ganado, u otra requerida.

Con la llegada de los vehículos motorizados, muchos caballos fueron abandonados. Al final del siglo XIX, muchos caballos salvajes fueron exportados a las guerras de Europa y África para su uso en el campo de batalla. Este fue el caso de las guerras de los Bóers y el conflicto hispano-estadounidense.



A comienzos del siglo XX, el mustang, estuvo cerca de la extinción. Esto provocó que en 1971 se promulgara una ley para su protección y la del burro (Wild Free-Roaming Horse and Burro Act).

Carretas y diligencias

Las diligencias estaban tiradas por cuatro o seis caballos distribuidos en parejas.

Las carretas (covered wagons), conocidas como schooners, eran los vehículos que se utilizaban habitualmente en las migraciones hacia el oeste. El vehículo era de consistencia ligera para no agotar a las bestias que tiraban de él. En su interior se llevaba lo esencial para el viaje. El equipaje típico de un pionero incluía harina, frijoles, tocino, café, fruta seca, azúcar y vinagre; además del vestuario, utensilios de cocina, herramientas de labranza, libros escolares, la Biblia, instrumentos musicales, medicinas y repuestos para el vehículo. En su interior viajaban únicamente los enfermos y los niños. Una caravana de carretas recorría unos 24 kilómetros diarios (15 millas), por diversos terrenos y parajes.

La diligencia, por su parte (especialmente la conocida como Concord Stagecoach), fue fabricada originalmente en 1827. Primero se empleó con provecho para el transporte de correo y después para el de personas. En 1857 John Butterfield sr. ganó un contrato para llevar correspondencia desde San Luis a San Francisco en 25 días.

Entre las particularidades de este vehículo estaban los correajes de cuero por debajo de la estructura, a manera de suspensión, que le daba cierta comodidad. Antes de la llegada del ferrocarril, la diligencia era la forma más importante de transporte transcontinental. Para el transporte de valores, la diligencia era custodiada por hombres armados con rifles o escopetas. Un dicho popular de la época decía que éstas «podían ser cargadas el domingo y ser disparadas toda la semana».

Durante el viaje, el conductor hacía sonar una trompeta para avisar de su llegada en pasajes estrechos. Según un testimonio:

Sus largas notas (...) provocando ecos a través de las montañas, sonaban muy románticas.

Mark Twain escribió acerca del vehículo:

El Concord Stagecoach era como una cuna con ruedas.

Con todo, el viaje distaba de ser cómodo. La comida en las estaciones era mala, el lodo y el polvo eran intolerables, y durante las noches los viajeros dormían en corrales o al aire libre.

El final de las rutas de diligencias llegó entre 1890 y 1915 con la inauguración del servicio de autobuses.

Al trote y al galope.

Los diversos tipos de montura poseen un modificador de Maniobrabilidad (MV) que altera el resultado de las tiradas de montar; una Velocidad (VEL), que nos indica la distancia media recorrida por hora; y un Movimiento (MOV), que nos dice la velocidad por éxitos en la tirada.

Montura	MV	VEL	MOV
Carro	-7	10kph	2
Burro	-6	15kph	2
Diligencia	-5	20kph	3
Caballo	-3	30kph	4
Pura sangre	-1	40kph	5

Para resolver una carrera, habría que tirar por la Destreza + atletismo de la montura en cuestión. Una montura se crea igual que un PJ, pero tiene +6 en FUE, DES y CON, un -6 en INT, HAB, y un -3 en VOL y CAR.

Para esquivar un obstáculo, es el jinete el que ha de tirar Habilidad + Animales + MV, y comparar el resultado con la dificultad.

Ejemplo	Dificultad
Frenar a tiempo	10
Pasar por un paso estrecho	15
Saltar un objeto	18
Realizar un giro imposible	21

ESCENARIOS EN EL OESTE



LAS CIUDADES

En este periodo, circunstancias tan diversas como aprovechar un recurso natural — minería—, o desarrollar un negocio rentable, hacían aparecer con cierta rapidez asentamientos humanos conocidos como boomtowns. Las ciudades ganaderas (cow towns o cattle towns), por ejemplo, eran el destino de las rutas para el despacho del hato hacia grandes ciudades, y sede también de actividades relacionadas con la ganadería. En las líneas de ferrocarril surgían ciudades en cada estación. Hubo grandes metrópolis que albergaron florecientes industrias o importantes centros financieros. Todo este desarrollo conllevó la aparición de hospedajes, saloons, casas de juego y prostíbulos.

Muchos de estos asentamientos fueron abandonados al cesar su razón de ser. Las localidades mineras, además, causaron graves daños ecológicos al instalarse sistemas hidráulicos que devastaron los recursos naturales de la zona.

Algunas de estas urbes sobrevivieron a la posteridad, gracias a su rica historia: Dodge City era conocida en toda la nación como una ciudad violenta; Tombstone era llamada «la ciudad demasiado enérgica para morir»; Deadwood surgió de la riqueza minera de Black Hills; Tucson estaba localizada en asentamiento muy antiguo; Abilene pasó rápidamente de ser un villorrio a un importante centro de negocios ganaderos; St. Joseph fue un importante eje comercial en el río Misuri, etc.

En el oeste crecieron ciudades que rivalizaron con los grandes asentamientos de Chicago y Nueva York en el este. Tal es el caso de San Luis, que era el segundo puerto más importante a mediados del siglo, y punto de inicio de diversas rutas hacia la costa del pacífico. La historia de San Luis discurre paralela a la época dorada del barco de vapor del río Misisipi.

San Francisco, por su parte, fue un gran centro industrial, comercial y financiero. Importantes compañías madereras, mineras y del ferrocarril la convirtieron en su sede, y con ello se convirtió en la ciudad más destacada al oeste de las Montañas Rocosas.



Prostitución

En muchas ocasiones, las mujeres que se dirigieron al territorio oeste de los Estados Unidos no encontraron un futuro prometedor, pues en general las únicas opciones para vivir decentemente eran conseguir —con fortuna— un buen esposo o trabajar como empleada doméstica a cambio de un salario deficiente. La situación se agravaba con la escasa educación que muchas de ellas poseían, e incluso con el poco o nulo dominio del idioma inglés, pues no pocas eran extranjeras. En estas circunstancias, la prostitución era la alternativa más provechosa para tener unos ingresos económicos altos. Los términos para referirse a una prostituta eran variados, tales como «dama de la noche» (lady of the night), «palomas sucias» (soiled doves), «dama pintada» (painted lady), etc.

A medida que una mujer iba progresando en esta forma de vida, su estatus en una localidad se acrecentaba. Las que podían se asociaban con algún ricachón u hombre de negocios y esta relación mejoraba mucho su aceptación en un pueblo. El siguiente escalón lo formaban aquellas que trabajaban en elegantes casas de citas (parlor houses). Se trataba generalmente de chicas de 18 a 30 años que estaban bajo la supervisión de una madam. En este lugar podían pasar el día tranquilamente, pero durante la noche se les exigía trabajar duro. Muchos de los clientes eran reconocidas figuras del poblado. Después estaban los burdeles que variaban entre los más elegantes y los más corrientes.

En las ciudades que se fundaban en la frontera, la llegada de prostitutas eran bien recibida por los hombres. A medida que el asentamiento crecía, las casas se ubicaban en el red light district. La edad de las chicas variaba de 16 a 35 años. Después de retirarse, el destino de estas mujeres era dispar. Unas pocas llegaban a casarse, a formar algún negocio o a convertirse en madams. La mayoría, sin embargo, terminaban sus días sumidas en el olvido y la pobreza.

Saloons

Los saloons, o bares, fueron un importante lugar de reunión en el lejano oeste. Se pueden encontrar antecedentes de estos establecimientos en las cantinas mexicanas de territorios como Nuevo México o en las tiendas de campaña donde se vendía licor en las nacientes localidades.

Con el paso del tiempo, estos establecimientos se amueblaron con los distintivos por los que fueron después reconocidos: largas barras de caoba, enormes espejos, escupideras, caños para acomodar los pies, etc. En los saloons se consumía mucho alcohol (principalmente whisky), y combinaciones extravagantes (algunas incluían pólvora). Algunas bebidas tenían nombres curiosos como «zumo de tarántula» (tarantula juice).

Estos sitios tenían su propio código de conducta, como no rehusar nunca una invitación o el menosprecio a clientes de minorías étnicas. En algunos pueblos, la gente se reunía en el saloon pero, en general, las mujeres no eran admitidas a menos que fueran una bailarina del lugar. Los saloons podían ser salas de baile, billares, restaurantes o alojar casinos con dados y los naipes.

Algunos fueron el escenario del asesinato de importantes personalidades. Otros fueron administrados por agentes de la autoridad o reconocidos pistoleros.

Entre los saloons que pasaron a la posteridad por circunstancias diversas están el Bird Cage Theatre en Tombstone, donde murieron unas 26 personas; el Long Branch Saloon de Dodge City; el establecimiento número 10 de Nuttal & Mann's en Deadwood donde fue asesinado Wild Bill Hickock, el de La Mano del Muerto; el Jersey Lilly donde administró justicia el juez Roy Bean, etc.

Ciudades fantasmas

Tras la expansión de la frontera hacia el Pacífico, numerosas ciudades fueron abandonadas. Estos poblados decayeron una vez que cesó la causa principal de su existencia. Algunos de estos lugares, incluyendo asentamientos amerindios y fuertes militares, han sido reconstruidos y se pueden encontrar réplicas exactas de las antiguas edificaciones. Muchos de ellos, además, son puntos de interés turístico. Entre las ciudades mejor conservadas está la de St. Elmo, en Colorado. Esta ciudad dependía de las minas de oro de la zona y llegó a albergar a unos 2.000 habitantes. Al final terminó habitada por una sola familia antes de su abandono definitivo en 1952.



LOS FUERTES

El fuerte Defiance en Arizona según una pintura de Seth Eastman.

Los fuertes (forts) estaban localizados por todo el territorio estadounidense. Sus instalaciones se usaban como emplazamientos defensivos, como puntos de intercambio comercial, protección de los pioneros o sedes de negociaciones y firma de tratados entre el gobierno y los amerindios. Los regimientos allí acantonados tenían también la misión de impedir la entrada de colonos en las tierras de los nativos. Una vez terminada su necesidad eran abandonados.

Los primeros fuertes no fueron sólidamente erigidos. Algunos se construyeron bajo tierra o con una simple empalizada. A medida que se incrementaron las migraciones, el ejército acampó en las fortificaciones existentes, o erigieron otras nuevas. Los materiales de construcción variaban según el territorio donde estaba localizado el fuerte: en el desierto se usaba adobe; en los bosques, madera; en terrenos pedregosos, piedra. En suma, para ser designado un sitio como fortificación, debía haber un contingente asignado permanentemente en el lugar.

Hubo fuertes muy destacados.

En Wyoming estaban: el fuerte Laramie, que albergó importantes tratados en 1851 y 1868 entre representantes del gobierno y amerindios; el fuerte Phil Kearny, abandonado por las tropas militares e incendiado por Cheyennes durante la guerra de Red Cloud.

En Dakota del Norte: el fuerte Abraham Lincoln, considerado en su tiempo como el más grande e importante al norte de las Grandes Llanuras, el fuerte Mandan, erigido durante la expedición de Lewis y Clark.

En Arizona: el fuerte Apache, que estuvo en servicio hasta principios del siglo XX; el fuerte Defiance, primer emplazamiento construido en territorio de los Navajos.

En Kansas: el fuerte Dodge, ubicado en las cercanías de la ciudad del mismo nombre; el fuerte Hays, construido para la protección de los trabajadores del ferrocarril, etc.



LOS DUELOS

Gracias al cine y a la literatura, en la cultura popular estadounidense ha quedado reflejada de forma desvirtuada en muchos casos la caballerosidad y los supuestos épicos duelos del salvaje oeste. La sangre de un valiente en un salón o en la arena, que al final no fue lo suficientemente rápido forma parte de este folklore.

La mayoría de estas muertes eran por la espalda o en emboscadas y no precisamente a la luz del día. Un enfrentamiento de pistoleros uno enfrente del otro sin pestañear a la espera de desenfundar el arma solo es leyenda, exagerando hechos convenientemente en libros y periódicos de la época.

Toda esta literatura forjó la leyenda del oeste como un territorio brutal y salvaje, y debido a ello surgió el nombre de salvaje oeste, pero esto no era exactamente así.

En realidad solo se tiene constancia de un tiroteo abiertamente. Fue un duelo legendario que ocurrió en el O.K. Corral, llevado al cine en numerosas ocasiones. El suceso ocurrió 26 de octubre de 1881, en un establo para el ganado en Tombstone, Arizona. Los hermanos Earp, Wyatt, Morgan y Virgil, ayudados por Doc Holliday lucharon contra Billy Claiborne, Frank McLaury, Tom McLaury, Billy y Ike Clanton. Los hermanos McLaury murieron, al igual que Billy Clanton. En aquellas tierras se utilizaban rifles y pistolas para defender la tierra y las personas, pero también para infringir la ley y las pistolas eran parte del atuendo habitual.

Después de la guerra civil, muchas personas violentas llegaron al oeste. Los delitos más frecuentes eran el cuatreroismo, el asalto de diligencias, de bancos y trenes, los homicidios y linchamientos, etc. Las ciudades atraían a empresarios, comerciantes y colonos que las visitaban, pero también a pistoleros, prostitutas, proxenetas y apostadores.

El oeste ha pasado a la historia como una época salvaje y violenta, pero no deja de ser una exageración. Los delitos eran relativamente infrecuentes y aunque el promedio de homicidios era relativamente exagerado comparado con el resto del país, se debía más al consumo de alcohol y a las disputas entre vaqueros, que a otras cuestiones.

Los duelos legales seguían una serie de pasos:

Primero, ambos contendientes debían, con sus armas enfundadas, colocarse uno la frente del otro a una distancia de unos veinte pasos. Siempre debía de haber testigos.

Segundo, disparaban ambos a la vez. Para ver quien desenfunda primero, basta con una tirada enfrentada de iniciativa.

El primero en desenfundar es el primero en disparar. La tirada es una tirada simple de disparo a dificultad 18, más modificadores, si se desea atinar a una zona concreta del cuerpo. Si el rival sobrevive, podrá realizar su disparo.

Si ambos sobreviven, se puede realizar una segunda ronda, o dejar el duelo en tablas.



APÉNDICES

IDEAS PARA PARTIDAS

Algunas ideas para montar tú partida lo más rápido posible.

- Soy un puñado de rancheros, en plan bonanza, que ha de defender su rancho de cuatreritos, plagas, escasez de lluvia y continuos enfrentamientos con ganaderos rivales que no son muy honrados que digamos.
- Un puñado de inmigrantes están siendo acosados por los lugareños y vosotros, como buena gente que sois, no dudáis en ayudarlos en lo que sea posible. También podéis jugar como los inmigrantes propiamente dichos.
- Los personajes llegan, cada uno por su parte o todos juntos, un pueblo que está siendo acosados por un nutrido grupo de bandidos. Los caminos parecen cortados y el sheriff hace tiempo que desapareció en misteriosas circunstancias.
- Un grupo de indios ha comenzado a aparecer por el pueblo. En apariencia solo comercian con pieles, pero nadie sabe lo que traman. Por si fuese poco, la hija del alcalde, un tipo racista como pocos, ha desaparecido y todos creen que es obra de ellos. Intrigas, tiroteos, grandes recompensas y posible ilidio amoroso al canto.
- Recibís en herencia un burdel en la ciudad más puritana de todo el Oeste. Haber como os las apañáis.
- Cierta bandida se ha escapado de prisión y ronda la zona. A pesar de que los cargos no están claros, hay una nutrida recompensa por su cabeza.
- Ese chiflado que siempre estaba excavando en esa vieja mina te manda una carta pidiendo ayuda.
- Un par de diligencias cruzan un territorio inhóspito como pocos. En la diligencia, a parte de un puñado inútiles y dos bandidos famosos, también van los personajes, y cierto personaje de renombre al que muchos desearían ver muerto.
- Durante la guerra cuatro de los mejores soldados del ejército, que formaban un comando, fueron encarcelados por un crimen que no cometieron, no tardaron en fugarse. Hoy, buscados todavía por el gobierno, sobreviven como soldados de fortuna. Si usted tiene algún problema, quizás pueda contratarlos, ellos son el Equipo... en fin, seguro que ya sabes de que va esta idea. También puedes retroceder en el tiempo y montarte una misión de sabotaje durante la guerra.
- En el día el Salvaje Oeste es un lugar de rudeza, tiroteos, asaltos a trenes, conflictos entre nativos, y gente que enloquece por el oro. Pero por las noches hay lugar para la traición, los poderes de las sombras en la noche, la luna llena, las tribus y los pueblos fantasmas cambian su aspecto del todo. Misteriosas cosas suceden en los alrededores de Countville, cerca de la tribu Ho'néhenotse (de "Ho'néhenoo'ôtse" que significa "Canción de Lobo"), dónde se rumorea de nativos que tienen la capacidad de convertirse en lobos que aúllan a la luna llena. Se habla de que los "Omatova-Oetootman" pueden hacer que el fuego de sus fogatas camine por sí solo; o que los indios Mahta'sooma (de mâhta'sóoma, que significa "Sombra") desaparecen y se hacen uno con la oscuridad de la noche; incluso el poblado de Richdale y los nativos cercanos a ese pueblo siguen merodeando, pues están "muertos".

PERSONAJES DE EJEMPLO

Para que no pierdas tiempo en nada.

Amerindios

FUERZA	6	CONSTITUCIÓN	7
PERCEPCIÓN	8	VOLUNTAD	7
CARISMA	-3	DESTREZA	5
HABILIDAD	+3	INTELIGENCIA	3

Habilidades: Alerta +8, Sigilo +7, Pelea +8, Persuadir +3, Educación +3, Atletismo +7, Puntería +7, Supervivencia +7, Animales +7, Montar +5, Ciencia -3, Dirigir -3, Lucha +5.

Pioneros

FUERZA	6	CONSTITUCIÓN	8
PERCEPCIÓN	5	VOLUNTAD	6
CARISMA	5	DESTREZA	6
HABILIDAD	8	INTELIGENCIA	4

Habilidades: Alerta +4, Sigilo +3, Pelea +3, Persuadir +5, Educación +5, Atletismo +8, Puntería +4, Supervivencia +6, Animales +7, Bricolaje +7, Psicología +2, Medicina +2, Coraje +5, Disparo +3, Dirigir -3.

Sheriff

FUERZA	6	CONSTITUCIÓN	6
PERCEPCIÓN	7	VOLUNTAD	6
CARISMA	6	DESTREZA	6
HABILIDAD	6	INTELIGENCIA	4

Habilidades: Alerta +5, Sigilo +5, Pelea +5, Persuadir +5, Educación +3, Atletismo +5, Puntería +6, Disparo +8, Subterfugio +4, Coraje +7, Investigar +7, Animales +5.

Ranchero

FUERZA	8	CONSTITUCIÓN	8
PERCEPCIÓN	6	VOLUNTAD	4
CARISMA	5	DESTREZA	6
HABILIDAD	7	INTELIGENCIA	3

Habilidades: Alerta +4, Sigilo +4, Pelea +3, Persuadir +6, Educación +2, Atletismo +8, Puntería +5, Supervivencia +8, Animales +8, Bricolaje +7, Psicología +1, Concentración +2.

Cowboy

FUERZA	6	CONSTITUCIÓN	8
PERCEPCIÓN	7	VOLUNTAD	6
CARISMA	4	DESTREZA	7
HABILIDAD	6	INTELIGENCIA	4

Habilidades: Alerta +6, Concertación +3, Sigilo +5, Pelea +5, Persuadir +2, Educación +3, Atletismo +8, Puntería +7, Supervivencia +5, Animales +5, Disparo +5, Intimidar +5, Etiqueta -3, Coraje +5.

Chino trabajador

FUERZA	6	CONSTITUCIÓN	7
PERCEPCIÓN	7	VOLUNTAD	6
CARISMA	-3	DESTREZA	9
HABILIDAD	+1	INTELIGENCIA	4

Habilidades: Alerta +8, Sigilo +10, Pelea +3, Persuadir +7, Educación +5, Atletismo +5, Puntería +5, Coraje +2, Medicina +8, Subterfugio +4, Ocultismo +4.

Mexicano trabajador

FUERZA	8	CONSTITUCIÓN	8
PERCEPCIÓN	4	VOLUNTAD	8
CARISMA	4	DESTREZA	6
HABILIDAD	6	INTELIGENCIA	4

Habilidades: Alerta +5, Sigilo +5, Pelea +5, Persuadir +5, Educación +3, Puntería +5, Atletismo +8, Bricolaje +5, Coraje +3, Disparo +2, Psicología +5, Supervivencia +5, Animales +5, Medicina +2.

Bailarina de cabaret

FUERZA	4	CONSTITUCIÓN	4
PERCEPCIÓN	6	VOLUNTAD	6
CARISMA	8	DESTREZA	6
HABILIDAD	6	INTELIGENCIA	8

Habilidades: Alerta +9, Sigilo +9, Pelea +3, Persuadir +10, Educación +4, Atletismo +3, Puntería +3, Etiqueta +10, Actuar +10.

Montañés

FUERZA	8	CONSTITUCIÓN	8
PERCEPCIÓN	8	VOLUNTAD	6
CARISMA	5	DESTREZA	6
HABILIDAD	4	INTELIGENCIA	4

Habilidades: Alerta +9, Sigilo +3, Pelea +6, Persuadir +5, Educación +3, Atletismo +8, Puntería +5, Supervivencia +9, Disparo +5, Etiqueta +0, Animales +5, Medicina +3.

Bandido

FUERZA	6	CONSTITUCIÓN	6
PERCEPCIÓN	8	VOLUNTAD	6
CARISMA	8	DESTREZA	6
HABILIDAD	6	INTELIGENCIA	6

Habilidades: Alerta +8, Sigilo +8, Pelea +8, Persuadir +4, Educación +3, Atletismo +8, Puntería +8, Intimidar +7, Disparo +7.

Militar

FUERZA	6	CONSTITUCIÓN	6
PERCEPCIÓN	7	VOLUNTAD	4
CARISMA	8	DESTREZA	6
HABILIDAD	5	INTELIGENCIA	6

Habilidades: Alerta +7, Sigilo +6, Pelea +7, Persuadir +6, Educación +5, Atletismo +7, Puntería +8, Disparo +7, Ocultismo -2, Etiqueta +5, Artillería +2, Lucha +3.

Perro

FUERZA	6	CONSTITUCIÓN	6
PERCEPCIÓN	12	VOLUNTAD	7
CARISMA	6	DESTREZA	6
HABILIDAD	2	INTELIGENCIA	3

Habilidades: Alerta +10, Sigilo +7, Pelea +7, Persuadir +6, Educación +0, Atletismo +6, Puntería +0, Supervivencia +8, Investigar +10 Intimidar+5.

Trasfondos: Mandíbulas (Daño +3).

Mula / Burro

FUERZA	12	CONSTITUCIÓN	13
PERCEPCIÓN	5	VOLUNTAD	5
CARISMA	5	DESTREZA	5
HABILIDAD	1	INTELIGENCIA	2

Habilidades: Alerta +10, Sigilo +5, Pelea +10, Persuadir +6, Educación +0, Atletismo +15, Puntería +0, Supervivencia +9, Investigar +6.

Trasfondos: Cuadrúpedo (Movimiento x2).

Caballo

FUERZA	13	CONSTITUCIÓN	12
PERCEPCIÓN	5	VOLUNTAD	3
CARISMA	5	DESTREZA	7
HABILIDAD	1	INTELIGENCIA	2

Habilidades: Alerta +6, Sigilo +8, Pelea +12, Persuadir +4, Educación +0, Atletismo +16, Puntería +0, Supervivencia +8, Investigar +5.

Trasfondos: Cuadrúpedo (Movimiento x4).

Pura Sangre

FUERZA	12	CONSTITUCIÓN	10
PERCEPCIÓN	4	VOLUNTAD	3
CARISMA	5	DESTREZA	11
HABILIDAD	1	INTELIGENCIA	2

Habilidades: Alerta +7, Sigilo +7, Pelea +12, Persuadir +5, Educación +0, Atletismo +16, Puntería +0, Supervivencia +7, Investigar +4.

Trasfondos: Cuadrúpedo (Movimiento x5).

Oso

FUERZA	13	CONSTITUCIÓN	12
PERCEPCIÓN	5	VOLUNTAD	3
CARISMA	5	DESTREZA	7
HABILIDAD	1	INTELIGENCIA	2

Habilidades: Alerta +6, Sigilo +5, Pelea +14, Persuadir +3, Educación +0, Atletismo +9, Puntería +0, Supervivencia +7, Investigar +6 Intimidar+8.

Trasfondos: Mandíbulas y zarpas (Daño +3).

ESMERALDAS Y CABEZAS DE GANADO

A continuación dejamos una pequeña aventura introductoria para que puedas echar algunas partidas sin tener que calentarte mucho la cabeza.

DownTown

DownTown es un pequeño pueblo, e apenas 500 habitantes, situado en un lugar de paso estratégico entre las ciudades de Abeline y El Paso, de una fuerte tradición ganadera. Como todas las ciudades típicas del Oeste, el pueblo cuenta con una gran calle central, dividida en una amplia plaza circular, unas cuantas casas y edificios a su alrededor, y un puñado de ranchos en el área colindante.

Debido a su localización, recientemente se ha construido una estación de trenes y la localidad se ha agregado a la red ferroviaria del estado. Por ello, la ciudad ha su ido un apabullante aumento demográfico en los últimos años, y cientos de trabajadores, cowboys y forajidos han ido a asentarse en el lugar, sin que ello sea precisamente del agrado de los ciudadanos d e Downtown.

Las dos principales familias del pueblo son los Alcazar y los Traicy, ambas con una gran reputación dentro de la ganadería y el comercio. Aunque rivales, ambas familias han coexistido con relativa paz hasta hace unos cuantos días, cuando el hijo menor de la casa Alcazar, Steve, abatió en un duelo a uno de los hijos de la familia Traicy, Billy. Desde entonces, la tensión entre ambas familias no ha hecho más que aumentar. Una tercera familia famosa son los Grudings, recientemente asentadas en la zona, la cual ha intentado, con poco éxito, instaurar ganado ovino en las inmediaciones del pueblo.

El inicio

Los personajes son recién llegados al pueblo, por lo que poco sabrán sobre el lugar por ahora, atraídos por la posibilidad de encontrar trabajo o algo similar. La historia requiere que los personaje, más o menos, trabajen juntos, por lo que han de conocerse, bien porque trabajen para un mismo jefe, bien porque sena familiares, o bien porque contraigan alguna clase de deuda entre ellos. La excusa

más sencilla es que todos trabajen en el ferrocarril y se conozcan de ahí, que todos sean cowboys sin empleo, recientemente despedidos, pero la cosa puede variar en función de la historia de cada personaje.

Cuando los personajes lleguen al pueblo, deja que se aclimaten un poco, que recorran algo el escenario, entablen conversaciones, y tanteen el terreno. Alguno de los ciudadanos puede soltar algún comentario sobre el estado de la ciudad, y otro advertir a algún jugador sobre las rencillas familiares anteriormente citadas, para que lo tengan en cuenta.

En función de las conversaciones que tengan los personajes, y los lugares que visiten primero, es posible que la historia gire hacia un lugar u otro, si surgen “misiones secundarias” deja que las realicen durante la partida, si la cosa se queda “parada” sigue con la historia principal.

Lugares de interés

- **Salón El Olmo.** El Gran Salón, como se le conoce, es el lugar más popular de todo Downtown. Propiedad de la familia Traicy, actualmente está rentado a Jin-Lin, un chino inmigrante muy serio y reservado que ha logrado traer a toda su familia al país, y Antonio, un mexicano algo borracho al que se le suele soltar la lengua cuando bebe demasiado. Aquí se puede jugar al poker, ligar, emborracharse o meterse en una pelea, a gusto de cada jugador.
- **Almacenes T&Q.** Situado en la parte norte del pueblo, es una buena tienda de armas y explosivos a cargo de la familia Traicy. Aquí los personajes pueden abastecerse de armamento ligero. En función de lo bien que se lleven con al familia en cuestión, puede que los PJS logren algún descuento o que se les niegue el paso. Si indagan un poco, los personajes se enterarán que el Sr. Traicy busca buenos pistoleros para su cercano enfrentamiento con los Alcazar.

Almacén Principal. Situado en la parte sur del pueblo, es una buena tienda de comestibles y equipamiento. El dependiente, bastante charlatán, está deseoso de vender unas nuevas cámaras de fotos que le han traído de la capital. En función de lo bien que se lleven con al familia en cuestión, puede que los PJS logren algún descuento o que se les niegue el paso. Si indagan un poco, los personajes se enterarán que el Sr. Alcazar busca buenos pistoleros para su cercano enfrentamiento con los Traicy.

Banco Alcazar. Dirigido por Bartolomieu Alcazar, está situado en frente del Almacén Principal. Si algún PJ entra, tendrá ocasión de impedir un atraco a manos de dos pistoleros menores (personajes menores, con -2 en todos los atributos y habilidades señalados en la ficha de ejemplo). Si el robo es impedido, Bartolomieu hablará, discretamente, sobre un envío de gemas en el próximo tren, y de su temor al acabar de recibir un mensaje de que dicho tren se ha salido de los raíles cuando estaba a dos días (a caballo) de llegar a la ciudad. El dueño del banco ofrecerá una recompensa de 500\$ a cada uno y un salvoconducto (para los guardas) si cogen una carreta y le traen indemne el cargamento.

Personajes interesantes

El Sheriff Brax. Brax es el fofu y mezquino sheriff de Downtown. Mujeriego y corrupto, acepta sobornos de todos. Dejó libre a Steve Alcazar tras declarar “duelo justo” el disparo que este le propinó a Hill por la espalda y se encargó de que nadie lo supiese. Tampoco hace anda por detener a los hermanos Broux, a pesar de que tiene colgado un cartel de “se busca” en la puerta de su oficina. Brax lleva tres años jugando a dos bandos y parece ser que nadie se ha dado cuenta todavía.

Alcalde Scott Traicy. Pomposo alcalde del pueblo, que logró su actual puesto gracias a los contactos de su familia. Actualmente reside en una casa justo al lado del ayuntamiento, en la plaza central del pueblo. Posee una de los dos únicos juegos de llaves del banco y, secretamente, desea robar el cargamento

de gemas que traerá el próximo tren a la ciudad y sea guardado en el banco. Para ello, ha contratado a los Gemelos Broux.

Hermanos Broux. Son dos pistoleros gemelos, bastante conocidos en otros estados. Gracias a la pasividad del sheriff y a su trato con el alcalde pululan libremente por la zona. Si los personajes se han pasado por la oficina del sheriff podrán reconocerlos fácilmente (PER + Alerta a dif. 12) cuando estén en el salón o en la plaza, si no, solo podrán reconocerlos si son lo suficientemente cultos (INT + educación a dif. 18). Se ofrece una recompensa de 300\$ por cada cabeza, 500\$ vivos, por lo que puede que los PJS traten de echarles el guante. Si son capturadas, tratarán de negociar con los PJS para quedar libres, ya que sospechan que el alcalde tratará de eliminarlos cuando estén en prisión.

El Reverendo Raxown. Regente de la iglesia que hay en el centro del pueblo. Mantiene su peculiar guerra contra el alcalde y el salón El Olmo, ya que cree que es una indecencia para el nombre del pueblo. Según él, en el salón El Olmo, además de alcohol y mujeres hay drogas ilegales. Si algún PJ se pasa por la iglesia, igual trata de pedirle ayuda para que se cuele en el lugar en busca de pruebas. Si descubren el pastel, Jin-Li puede tratar de sobornar a los personajes para que cierren el pico.

Alan Baxquer. Líder de los Ganaderos de Baxquer. Es un bandido “camuflado” como ranchero. Al comienzo del juego se encuentra en las puertas del salón pregonando un nuevo trabajo. Según Alan, su destino es cruzar “Desert Valley” hacia el Sur, en un viaje de una semana, y vender las 2.000 cabezas de ganado que esperan fuera de la ciudad, pero para ello necesita reclutar un puñado de aventureros, ya que en la zona abundan los forajidos, depredadores salvajes y un grupo de indios renegados. Secretamente, lo que en realidad desea es vender el ganado robado y de un cargamento de rifles al grupo de indios renegados a cambio de una caja de esmeraldas.

John O'Reilly. El Irlandés. Un antiguo montañés bastante bruto y de muy malas pulgas, compañero y cómplice de Alan Baxquer. Es el encargado de reclutar nuevos miembros para los Ganaderos de Baxquer, aunque los PJS no lo sabrán si primero no escuchan el soliloquio de Alan. Al comenzar el juego se encuentra en el Salón del Olmo. No cree buena idea agregar nuevos miembros a la banda, por lo que solo admitirá a los PJS cuando demuestren lo que valen. Si los jugadores optan por unirse a la banda, hará todo lo posible para increparles y hacerles la vida imposible.

Bandidos de Baxquer. Junto con O'Reilly y Baxquer hay tres o cuatro bandidos de poca monta, leales a la causa. Son considerados personajes de segunda, por lo que calcula su vitalidad como CON x2, y quítales un punto en cada una de sus Características y Habilidades.

La Señorita Beratryx. Cortesana y bailarina de muy buen ver que trabaja en el Salón El Olmo. Es muy coqueta y pícaro, y seguramente tratará de vender sus favores a algún personaje. En el salón hay algunos borrachos bastante encaprichados con la dama, por lo que es bastante seguro que relacionarse con ella traerá dolores de cabeza a algún personaje. En una noche de borrachera, John O'Reilly le contó todo su plan con el ganado, pero no dirá nada a menos que el personaje en cuestión la trate como es debido, logre unas buenas tiradas de Carisma y demuestre ser de fiar. También conoce algún que otro secreto del alcalde y del sheriff de la ciudad.

Bud Morgan. Será el único pistolero, aparte de los jugadores, que se unirá a los Ganaderos de Baxquer cuando este busque nuevos trabajadores. Durante el viajes era el único que trataba de forma amistosa a los PJS, y trataba de ver si son "buena gente". En realidad, Bud es un ranger de Texas, que lleva cierto tiempo detrás de la banda de Alan. Si los PJS demuestran su valía, puede que les solicite ayuda, o les ofrezca alguna recompensa por su ayuda.

Cabo Abraham Moss. El, junto a otros soldados (usar las mismas estadísticas que con los bandidos de Baxquer), son los encargados de custodiar el cofre con las esmeraldas del descarrilado tren de mercancías. Hace menos de un día, ordeno a un jinete ir al pueblo por ayuda, ya que el accidente ha sido provocado por un grupo de indios renegados. Desde entonces, han sufrido el asedio constante de los forajidos. Actualmente, solo quedan tres trabajadores asustados y cuatro soldados.



El viaje

Si los personajes deciden acompañar a los ganaderos de Baxquer se encontraran con estas dificultades a lo largo de dos días de viaje:

- Tormenta de arena que desperdigara las reses.
- Una emboscada con unos cuatreros.
- El continuo desprecio del O'Reilly y su gente. Aunque Alan tratara de que la cosa no valla a más, es posible que lleguéis a las manos en algún momento.

Junto al ganado, ira un carromato sospechoso con el cargamento de rifles para los indios. Los PJS no tendrán acceso a dicho carromato, so peligro de enfrentarse al resto de la banda. Si logran entrar a hurtadillas por la noche, descubran a Bud Morga naciendo lo mismo, y podrán empezar a atar cabos.

Al tercer día, se encontraran con el ferrocarril descarrilado. El cabo Abraham Morgan les advertirá que no continúen en esa dirección, ya que un grupo de indios bandidos les han asaltado y robado parte del cargamento, aunque no dirá nada más. Un personaje perceptivo (dif. 18) desabrirá que el ranger Bud se hará el rezagado para poder mantener una conversación privada con el cabo.

Durante el día siguiente, se dará el intercambio poco después del amanecer. Si ningún PJ ha logrado deducir de qué va la cosa, serán sorprendidos por la traición de Alex y los suyos, que bajo ninguna circunstancia tenían intención de pagarles o de compartir el botín. Para colmo, seis indio americanos se unirán en su contra. Solo el ranger Bud permanecerá a su lado.

Si la cosa se pone muy fea para los PJS, puede hacer que el cabo Abraham llegue en el momento justo, ya que la charla que mantuvo con Bud fue precisamente para informarle del asunto.

Si los personajes optan por viajar en post de las esmeraldas, la cosa será similar, pero el enfrentamiento con los indios será más numeroso, y justo al llegar al tren descarrilado, por el contrario, el enfrentamiento con la banda de Alan se dará en el viaje de vuelta, justo cuando la tormenta de arena arrecie con más fuerza.

A cada PJ superviviente se le otorgaran 500 de recompensa. Las gemas, de por si pueden valer perfectamente 20.000, pero están talladas con el sello del banco, por lo que será difícil venderlas si los PJS optan por robarlas, sin contar que es casi imposible que el cargamento desaparezca así como así. En la carreta de Alex hay 100 rifles Winchester, que también serán requisados por el ejercito, aunque puede que alguno se extravié por el camino si los PJS son mañosos...

¿Y ahora qué?

Este escenario aún guarda algunas premisas que pueden explotarse en futuras partidas:

- ¿Qué ocurrirán con las cabezas de ganado? De momento, Bud contratara a los PJS para que las cuiden en las afueras de Downtown, pero los cuatreros y alguna que otra familia ganadera ya les han echado el ojo.
- Las esmeraldas también necesitan custodia. Sobre todo si el alcalde sigue libre de sospecha.
- ¿Qué ocurrirá con el conflicto de las familias Traicy y Alcazar? Steve Alcazar afirma que todo es un complot para que ambas familias se maten las unas a las otras...
- ¿Podrá el pueblo librarse alguna vez de tan nefasto sheriff?
- ¿Qué pasaría si un meteorito cayese en el cementerio y reviviese a todos los muertos como zombis? Si, vale, aquí ya nos hemos pasado...

ARMAS

Armas de fuego

1850- Colt 1851 Navy Revolver



Daño	4
Cargador	6
Recarga	1
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	+3
Rango	40
Puntería	+0
Coste	1

Samuel Colt diseñó el Colt Revolving Belt Pistol of Naval Caliber (esto es calibre .36) entre 1847 y 1850. Algunos de sus usuarios más famosos fueron Wild Bill Hickok, Richard Francis Burton, Ned Kelly, y Robert E. Lee. Aunque se

trató de un arma muy popular hasta la introducción de las modernas armas con cartuchería metálica en 1873.

Se trata de un arma de acción simple (lo que significa que el martillo ha de ser nuevamente montado antes de cada disparo) cañón de 6 pulgadas y capaz de 6 seis disparos. Sin embargo por seguridad era muy recomendable dejar una de las recamaras vacías. Esto es así por tratarse de un arma de percusión, lo que quiere decir que, como podéis observar en la foto inferior, cada recámara montaba una pequeña capsula fulminante en su parte trasera.

El proceso de recarga era bastante laborioso primero se debía presentar una recámara que sería cargada con pólvora negra y, dependiendo del usuario, un pequeño taco de algodón o lienzo después se colocaba un proyectil esférico de aproximadamente 86 grains y se aseguraba ejerciendo presión por último se colocaba el pistón en la parte trasera. En condiciones ideales era capaz de ofrecer 1000 Fps. una potencia similar al actual .380 ACP (o 9mm. Corto).

Durante la Guerra civil se intentó agilizar la recarga con cartucho de papel ya preparados. Pero la fiabilidad de estos es reducida. A diferencia de otras armas similares desmontar el cilindro es una actividad laboriosa y, al igual que todas sus cohetaneas, en absoluto compatible con un tiroteo.

1858- Coach gun



Daño	8
Cargador	2
Recarga	2
Cadencia	2
Modos	TT
Iniciativa	+0
Rango	40
Puntería	+0
Coste	4.5

El término de Coach gun tiene su origen en la línea de diligencias que durante 1858 Fargo & Co. entre Tipton, Missouri y San Francisco, California. Para proteger a los cocheros durante la peligrosa travesía de 2800 millas (unos 4500 Km.) la compañía les proporcionaba escopetas de dos cañones con una longitud que oscilaba entre las 12 y las 20 pulgadas (304.8 a 508 mm.).

En realidad no hubo un único fabricante siendo estas armas que fueron producidas por Remington Arms, Ithaca, Meriden, Buckley, Burgess, Colt's Manufacturing Company, Hunter Arms, Husqvarna, Lefever, Parker, Sharps Rifle Manufacturing Company, Savage-Stevens, Villegia, y Westly Richards entre otros. Cuando no eran directamente versiones de armas más largas encargadas a armeros locales. Lo que si compartían eran los dos cañones basculantes, el calibre #12, y (generalmente) los martillos externos.

Proyectiles (modernos) de izquierda a derecha .45 ACP, Galga 20, Galga 12, y Galga 10. Observad que las numéricamente inferiores son más grandes. Esto es así por que en realidad la Galga indica el número de bolas de plomo de diámetro igual al cañón que se podían obtener con una libra de plomo...

1860- Colt Army M. 1860



Daño	5
Cargador	6
Recarga	1
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	+2
Rango	40
Puntería	+0
Coste	1.4

La versión para caballería, infantería, y artillería del Navy fue adoptada y usada en grandes cantidades por las tropas unionistas durante la guerra civil. El arma era similar a su antecesora aunque refinaba el diseño e incorporaba un rudimentario seguro que impedía que el tambor girase si no era positivamente accionado (aun así seguía siendo muy recomendable dejar una recámara vacía). El arma cargaba un proyectil esférico o cilindroconico de plomo de calibre .44 que con una carga de 30 grain de pólvora negra ofrecía 750 Fps.

1860- .44 Henry



Daño	7
Cargador	16
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	-2
Rango	150
Puntería	+2
Coste	5.2

El .44 Henry, .44 Rimfire, .44 Long Rimfire, o 11x23RMF (11x23mm de fuego anular) fue diseñado en 1860 por Benjamín Tyler Henry y ampliamente usado en las populares carabinas de repetición del mismo nombre.

El .44 Henry y las carabinas Henry M. 1860 fueron ampliamente usadas en la Guerra Civil americana por las tropas Unionistas. Aunque eran también un botín muy apreciado entre los Confederados.

El proyectil suele impulsar una bala de plomo de 200 grains (13 g) a una velocidad aproximada de 1,125 ft/s (343 m/s). Con una precisión notable hasta su límite teórico de 200 yardas (182,88 m.)

1860- Henry Rifle



Daño	7
Cargador	16
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	+2
Rango	200
Puntería	+2
Coste	5.6

Esta predecesora del popular Winchester fue objeto de deseo para ambos bandos durante la Guerra Civil Americana. A pesar de no ser dotación oficial muchos exploradores y guerrilleros Unionistas la adquirieron con sus propios ahorros. Mientras que algunas unidades Confederadas se equiparon con aquellas capturadas o requisadas.

Su excepcional capacidad de carga (16 disparos) y la velocidad de disparo que permitía en manos cualificadas la hacían ideal para acciones de hostigamiento. Teniendo además una precisión envidiable hasta los 200m. La versión carabina parece haber sido producto de la ficción originada por las novelas de Karl May.

Su impacto mediático ha sido abundante, y la hemos visto en el cine en manos de Clint Eastwood en varias películas, o en las de Kevin Costner (Bailando con lobos). Actualmente se trata de piezas de coleccionista muy apreciadas que pueden alcanzar los 60000\$.

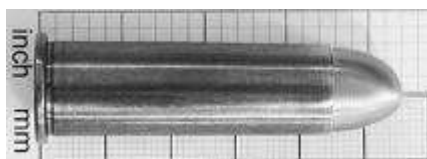
1860- 56-56 Spencer.

Daño	6
Cargador	5
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	-2
Rango	200
Puntería	+0
Coste	4

Usado en las carabinas y rifles del mismo nombre utilizados durante la Guerra Civil Americana se trata de un calibre de fuego anular con unas pobres prestaciones a largo alcance.

Nominalmente 14x22.2 mm. cargaba una bala de 350-360 gr. (22.7-23.3 g) sobre 42-45 gr. (2.7-2.9 g) de pólvora negra consiguiendo 1,200 ft/s (370 m/s). Aunque muchos usuarios intentaban exprimirle una precisión de la carecía mediante recargas manuales.

1866- .50-70 Government



Daño	7
Cargador	5
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	-2
Rango	200
Puntería	+2
Coste	5.6

El .50-70 Government fue adoptado en 1866 para el US Springfield Model 1866 Trapdoor Rifle tras los insatisfactorios resultados del .58 rimfire usado en el US Springfield Model 1865 Trapdoor Rifle. Aunque su producción fue limitada sirvió de base a la munición de las carabinas Sharp una vez reconvertidas estas para el uso de munición metálica.

Nominalmente 13,1 x 44mm. cargaba 70 grains (4.5 g) de pólvora negra que impulsaban una bala de plomo de 450 grains (29 g) a 1,448 ft/s (441 m/s). Aunque la versión usada en el Sharp cargaba una bala de 430-grain (28 g) y 45 grains (2.9 g) de pólvora.

1872- .45 Colt.



Daño	5
Cargador	6
Recarga	1
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	+2
Rango	50
Puntería	+0
Coste	1.4

El .45 Colt fue diseñado entre Colt's Patent Firearms Manufacturing Company, en Hartford, Connecticut, y la Union Metallic Cartridge Company of Bridgeport. Siendo registrada la patente en 1872.

Una vez aceptado por US. Army en 1873 fue utilizado varias armas. Y ha mantenido una alta popularidad gracias a las nuevas versiones con pólvora nitrogenada.

Nominalmente 12,2 x 40,6 mm. El .45 original cargaba de 28 a 40 grains (2.6 g) de pólvora negra y una bala de plomo de 255-grain (16.5 g) consiguiendo velocidades superiores a 1000 Fps. (305 m/s).

1873- Colt Peacemaker



Daño	5
Cargador	6
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	+2
Rango	50
Puntería	+0
Coste	1.6

También conocido como Colt Single Action Army handgun (de hecho su nombre oficial), Single Action Army o SAA, Colt .45 y, ocasionalmente, The Equalizer o Colt Peacekeeper. El Peacemaker fue adoptado por el US. Army en 1873 para

sustituir a los ya obsoletos Colt 1860 Army de percusión Gozando rápidamente de una amplia popularidad.

Se fabricaron decenas de versiones en varios calibres y longitudes de cañón desde la normal de 7 pulgadas y 1/2, hasta "Civilian" o "Gunfighter" de 4 y 3/4, pasando por el de artillería de 5 y 1/2.

Se trataba de un arma de acción simple (lo que significa que el martillo ha de ser nuevamente montado antes de cada disparo) con capacidad para seis disparos. El arma se municionaba mediante una ventana situada en el lado posterior derecho del cilindro, ante esta recámara y bajo el cañón se situaba una varilla extractora para asistir a la expulsión de aquellos casquillos que por la dilatación del disparo hubieran quedado atrapados. A diferencia de las anteriores armas de percusión el reemplazo del cilindro era factible, aunque requiere practica.

1873- .44-40 Winchester

Daño	7
Cargador	15
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	SA
Iniciativa	-2
Rango	500
Puntería	+3
Coste	7

El .44-40 Winchester, .44 Winchester, .44 WCF (Winchester de Fuego Central), o .44 Largo en los países hispanohablantes fue puesto en producción por Winchester Repeating Arms Company en el año 1873. Aunque Union

Metallic Cartridge Co. (U.M.C.) también lo produjo.

Se trata del estándar del Winchester M. 1873. Aunque Colt lo oferta como calibre alternativo para su Peacemaker (renombrado como Frontier Six-Shooter)

Nominalmente 11,3 x 33,3 mm. Fue inicialmente cargado con 40 Grains (2,6 gramos) de pólvora negra, que propulsaban una bala de 200-grain (13 g) a aproximadamente 1,245 ft/s (379 m/s). En 1886 U.M.C. ofrece una versión mas pesada de 217-grain (14.1 g), impulsada a 1,190 ft/s (360 m/s), con 40 grains (2.6 g) de pólvora negra.

En 1895 Winchester oferta un nuevo proyectil de 17-grain (1.1 g) cargado con 200-grain (13 g) de pólvora sin humo (nitrogenada o moderna) DuPont No. 2 consiguiendo 1,300 ft/s (400 m/s), y en 1896 U.M.C. reintroduce la munición de 217-grain (14.1 g) consiguiendo 1,235 ft/s (376 m/s). Ambas compañías ofrecieron la munición en versiones total o parcialmente encamisadas (con la bala recubierta de latón).

En 1903 Winchester la mayor performance de este calibre el W.H.V. (Winchester High Velocity), consiguiendo una velocidad de 1,500 ft/s (460 m/s) con una bala de 200-grain (13 g) semiblandada desde un cañón de 24-pulgadas (610 mm).

1860- Carabina y Rifle Spencer

Daño	7
Cargador	7
Recarga	2
Cadencia	2
Modos	TT
Iniciativa	-2
Rango	100
Puntería	+2
Coste	4.6

Utilizado conjuntamente con los mosquetes rayados por las tropas Unionistas en la Guerra Civil Americana (especialmente por la caballería), el Spencer era un arma de repetición municionada desde un cargador interno con 7 proyectiles 56-56

Spencer rimfire. A diferencia de las Posteriores carabinas Martin-Henry al accionar la palanca se extraía la vaina usada y se cargaba un nuevo proyectil pero no montaba el martillo.

A pesar de la oposición del departamento de guerra Christopher Spencer consiguió realizar una demostración de tiro para el presidente Abraham Lincoln. Quien ordeno su adopción por la armada y, posteriormente, por el ejercito americano. Durante la Guerra civil las armas de repetición demostraron su eficacia en las batallas de Hoover's Gap o Gettysburg Campaign entre otras.

Sin embargo las pobres prestaciones balísticas de su munición reducían su alcance preciso por debajo de los 200m. Incluso la adopción de calibres mas eficaces como el 50-56 apenas si conseguían dotar a la carabina de precisión a los 100m. Paradójicamente la opinión popular de la época era que se trataba de armas muy precisas dentro de su rango. Esto quizás sea debido a la combinación del bajo retroceso con una configuración particularmente afortunada para el tiro de pie o rodilla a tierra.

1871- Sharp M.1874



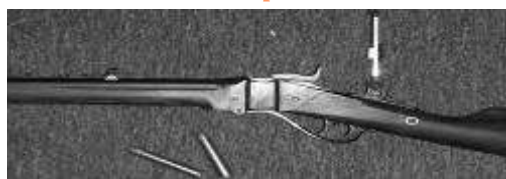
Daño	7
Cargador	5
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	-2
Rango	500
Puntería	+3
Coste	7.6

A pesar de tratarse de una larga saga que hunde su raíces en las unidades de "tiradores" unionistas de la guerra civil y sus armas de avancarga. El termino Sharp suele ser inmediatamente vinculado con estos potentes rifles

generalmente calibrados en el potente .50-90 Sharp y utilizados en la caza del bison. La combinación de potentes municiones, largos cañones (aunque se ofrecían carabinas 21,5 hasta rifles 36 pulgadas), y cuidados dispositivos de puntería (siendo comunes las cerradas de acero, e incluso primitivas ópticas) permitían hacer fuego de forma precisa hasta 500m. Aunque Billy Dixon consiguió durante la segunda batalla de Adobe Walls en Junio 27 de 1874 su legendario disparo de 1538 yardas (1400m.).

El arma utilizaba un mecanismo Breech-loading que accionando el guardamonte hacia descender el pesado bloque de cierre permitiendo la recarga de otro potente cartucho. Este sistema se adaptaba más fácilmente a la limitada capacidad para producir cierres lo suficientemente resistentes para las municiones más potentes. Y supuso la clave del éxito del Sharp hasta que la mejora de los materiales y técnicas de construcción lo desbancaron en favor de los sistemas de cerrojo.

1872- .50-90 Sharp



Daño	8
Cargador	5
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	-4
Rango	500
Puntería	+3
Coste	8.6

Concebido para caza del Bison americano, esta pesada y masiva munición de fuego central era ideal para el fuego a largas distancias. Y a distancias menores era de las pocas que podían garantizar la incapacitación de un gran y resistente animal como el Bufalo Americano. Nominalmente 13x64 mm. Montaba balas entre 365 gr (23.7 g) y 550 gr (36 g), que ofrecían 1,814 ft/s (553 m/s), 1,448 ft/s (441 m/s).

1873- Winchester 1873



Daño	7
Cargador	15
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	SA
Iniciativa	-2
Rango	500
Puntería	+3
Coste	7

Precedido por la "Yellowboy" (llamada así por el tono amarillo de su cajón de mecanismos) de 1866 el Winchester 1873 fue "el arma que conquisto el Oeste". Recamarado inicialmente para el mas que adecuado .44-40

Winchester ofrecía gracias a su cañón de 30 pulgadas (76.2cm) una mas que razonable precisión hasta los 200m. Cargando, su versión larga, 15 disparos en un cargador tubular interno que podían dispararse con una cadencia difícilmente igualable por otras armas largas de la época gracias a su mecanismo lever action de repetición

Tres años después, y coincidiendo con la celebración del centenario de la independencia americana, apareció el M. 1876 (o Centennial) inicialmente recamarado en el aun mas potente .45-75 WCF. Esta segunda encarnación gozo de gran popularidad, aunque no fue tan ampliamente distribuida, siendo adoptada por la Policía montada de Canadá. O utilizada por el futuro presidente Theodore Roosevelt.

1870- Smith & Wesson No. 3



Daño	6
Cargador	6
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	+1
Rango	50
Puntería	+0
Coste	1.9

El Smith & Wesson No. 3 (también conocido como Smith & Wesson Russian y Schofield Revolver) era un revolver de acción simple, con cañón de cinco o siete pulgadas, tambor abatible y capacidad para seis disparos de los calibres .44 S&W American, .44 Russian, y .45 Schofield (además de otros añadidos posteriormente). Lo que lo convierte en el primer revolver de cartuchería metálica que doto al US-Army.

En 1870 el US-Army adoptó el .44 S&W y el revolver No.3 para sustituir a las más lentas, imprecisas, y vulnerables a los efectos climatológicos pistolas de pólvora negra. En 1875 el ejército americano decidió adoptar el calibre .45 Colt. Gracias a la intermediación, y a las modificaciones, del Mayor de caballería George W. Schofield el S&W n.3 por la caballería Americana en ese mismo año (renombrado como Schofield) cargando el más corto .45 S&W (o .45 Schofield).

Casi simultáneamente a su adopción por parte del US-Army la Rusia Zarista realizó una petición a Smith & Wesson para producir esta arma. Tras la visita del Inspector de Ordenanza el Russian No.1 fue modificado produciéndose la entrega de los modelos No. 2 y No. 3. Sin embargo el contrato fue suspendido. Y se aplicó retroingeniería sobre las armas produciéndose poco después una auténtica explosión de réplicas de enorme calidad en Europa fabricadas entre otros por el arsenal de Tula, Alemania, o Webley & Scott.

El No.3 fue usado masivamente en las Guerras Indias, y tuvo una cierta participación en la Guerra de Cuba, y los conflictos en las Filipinas. Pero fueron usuarios como Jesse James, John Wesley Hardin, Pat Garrett, Theodore Roosevelt, o Virgil Earp quienes popularizaron esta arma. Junto con la conocida Wells Fargo Road cuyos agentes solicitaron la posteriormente muy apreciada versión con cañón de cinco pulgadas.

1877- Colt Lightning



Daño	5
Cargador	6
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	SA
Iniciativa	+3
Rango	50
Puntería	+0
Coste	2

Entre 1877 y 1909 produjo sus modelos Lightning y Thunderer en calibre .38 y .41 Colt. Con una línea similar, aunque más depurada, a Peacemaker utilizaban un tambor de seis disparos municiónable mediante una ventana en su lado derecho. Y se fabricaban con los habituales cañones de 7, 3 y 1/2, y 2 y 1/2 pulgadas.

El aspecto que realmente diferenció a estas armas fue su doble acción. Esto quería decir que, a diferencia de la mayoría de sus cohetaneos de acción simple, el martillo no necesitaba ser montado antes de cada disparo. Quizás fuese este aspecto, junto con el bajo retroceso y alta precisión del .38 Colt, lo que determinó su utilización por William Bonney (más conocido como Billy El Niño).

NAA22S mini-revolver.22 Short



Daño	3
Cargador	4
Recarga	2
Cadencia	3
Modos	TT
Iniciativa	+3
Rango	30
Puntería	-2
Coste	2

Ya al norte de Río Grande, son varias las firmas que comercializan revólveres compactos. En un concepto puro de arma de respaldo, los mini-revólveres que North American Arms fabrica, en su planta de Spanishfork (Utah), son simples en cuanto a su concepto mecánico, y muy portables por su tamaño y peso; aunque algo pobres de potencia por la cartuchería que disparan.

Pueden alojarse perfectamente en un bolsillo.

1894 Diana Pattern



Daño	8
Cargador	2
Recarga	2
Cadencia	2
Modos	TT
Iniciativa	+0
Rango	40
Puntería	+1
Coste	40\$

Escopeta de cartuchos de dos cañones y acción sencilla. 95 cm. de longitud y 3.600 gramos de peso. Un arma fabricada en Bélgica por H. Pieper y comercializada en Estados Unidos a través del catálogo de venta por correo de Montgomery Ward.

1883 Colt New Hammerless



Daño	9
Cargador	2
Recarga	2
Cadencia	2
Modos	TT
Iniciativa	-2
Rango	40
Puntería	+0
Coste	45\$

Escopeta de cartuchos de dos cañones, amartillada a gatillo. 105 cm. de longitud y 4.200 gramos de peso. Fue considerada como una de las mejores escopetas fabricadas en Estados Unidos, pero no pudo competir con importaciones europeas más baratas. Se fabricaron 7.366 unidades hasta 1895.

L.C. Smith Hammerless Gun (1890)



Daño	9
Cargador	2
Recarga	2
Cadencia	2
Modos	TT
Iniciativa	-2
Rango	80
Puntería	+1
Coste	50\$

Escopeta de cartuchos de dos cañones, amartillada a gatillo. 100 cm. de longitud y 4.100 gramos de peso. Eficaz con cartuchos de gran carga y a largas distancias. Se fabricaron 60.000

unidades hasta 1913.

1890 Parker Hammerless DH



Daño	8
Cargador	2
Recarga	2
Cadencia	2
Modos	SA
Iniciativa	+0
Rango	40
Puntería	+0
Coste	45\$

Escopeta de cartuchos de dos cañones, amartillada a gatillo. 95 cm. de longitud y 3.900 gramos de peso. Un ejemplo de artesanía extraordinaria; algunas incorporaban un expulsor de cartuchos automático. Se fabricaron 48.000

unidades.

1891 Daly Hammerless



Daño	7
Cargador	2
Recarga	2
Cadencia	2
Modos	TT
Iniciativa	-1
Rango	40
Puntería	+0
Coste	30\$

Escopeta de cartuchos de dos cañones, amartillada a gatillo. 90 cm de longitud y 3.200 gramos de peso. Escopeta de gran calidad que la firma de Charles Daly importaba de Alemania.

Armas blancas

Arco y flechas



Daño	5
Iniciativa	-2
Rango	FUE x 10m
Puntería	+2
Coste	-

El arma más importante para las tribus indias de las llanuras, y usada por todas las demás. Siempre convivió con las pistolas y los

fusiles; hay que recordar que su disparo era mucho más veloz que el de las armas de fuego de avancarga que solían tener los indios. Las flechas de cada tribu tenían un diseño reconocible (por la madera y plumas que usan, las ataduras), y cada guerrero se construía sus propias flechas personales (colores, dibujos) para evitar disputas en las cacerías. Podían hacer las puntas de pedernal tallado, de cobre, de hueso, o incluso de garras de oso o puma (que gozan de propiedades místicas), pero eran mejores las de hierro que les vendían los blancos. En la guerra se ataba floja la punta, para que se quedara dentro de la herida.

Lanza de guerra



Daño	6
Iniciativa	+2
Rango	-
Puntería	+1
Coste	-

Los indios no usaban demasiado esta arma en la guerra, era sobre todo un elemento ceremonial y un distintivo de ciertas sociedades guerreras. Los materiales de las puntas eran los mismos que en las flechas.

Cuchillo Bowie

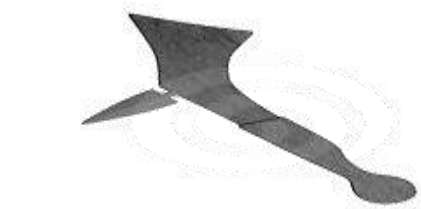


Daño	2
Iniciativa	+3
Rango	0
Puntería	+0
Coste	-

La tradición dice que en 1830 el coronel Jim Bowie, de Kentucky, visitó en Arkansas al cuchillero James Black. Se discute si el diseño era suyo o de su hermano, pero al verlo Black reconoció que podía

ser de valor. El resultado fue la hoja más famosa de la historia de Estados Unidos, el cuchillo Bowie o "Palillo de Arkansas". Bowie quería un cuchillo de monte con el que pudiera despellejar animales, pero resultó ser también óptimo como cuchillo de pelea, para la lucha cuerpo a cuerpo. La hoja es de un solo filo, con un dorso recto y fuerte, una punta muy afilada, y un filo que se curva suavemente hacia ella. Existían muchos tamaños, pero los Bowie legítimos miden entre 25 y 33 cm., bastante más que un cuchillo normal. Desde mediados del siglo XIX la mayoría eran fabricados en Sheffield, Inglaterra, y luego exportados a América.

Mazas



Daño	6
Iniciativa	+2
Rango	0
Puntería	+0
Coste	40\$

Las más frecuentes eran de piedra, labradas en forma esférica u ojival y unida a un mango de madera fuerte. También podían ser de madera tallada o de cobre.

Un tipo especial era la maza ritual, usada en las ceremonias mágicas de los chamanes, fabricada con los cuernos o huesos del sagrado búfalo.

Sable de caballería



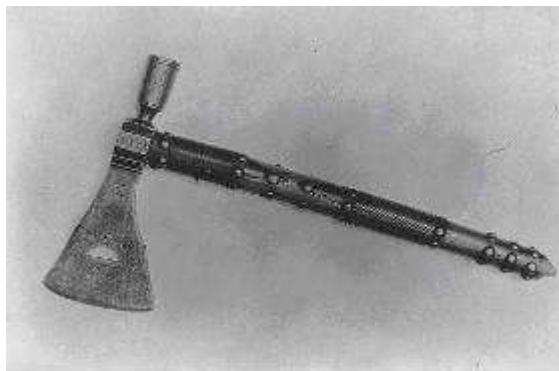
Daño	6
Iniciativa	+2
Rango	0
Puntería	+0
Coste	40\$

El sable usado por los Dragones estadounidenses para arrebatar el oeste del continente a México, el utilizado por ambos bandos durante la Guerra de Secesión, y el empleado dos

décadas después para perseguir a los indios, fueron en esencia el mismo. El Sable de Dragón Modelo 1840, una espada adoptada por el Departamento de Guerra en 1840 y basada en un modelo francés de 1822. Aunque bella y de aspecto elegante, era un arma voluminosa, larga (88-90 cm de longitud) y mal equilibrada (la apodaban “*Rompemuñecas*”). También se fabricó una variante de ese modelo, el Sable de Caballería Ligera de 1860, pero a pesar de llamarse ligero medía lo mismo y adelantaba poco al arma anterior.

En el resto del Ejército los oficiales y suboficiales llevaban espadas para designar el rango y la rama de servicio; oficialmente existían 10 tipos diferentes (incluida la corta, ancha y recta espada de artillería, casi un *gladius* romano), pero en la práctica, y especialmente durante la guerra civil, los oficiales llevaban espadas de una variedad casi ilimitada. Los oficiales que querían usar un arma práctica solían elegir la Espada de Infantería de 1850 (100 cm. de longitud) o una de sus variantes.

Tomahawk



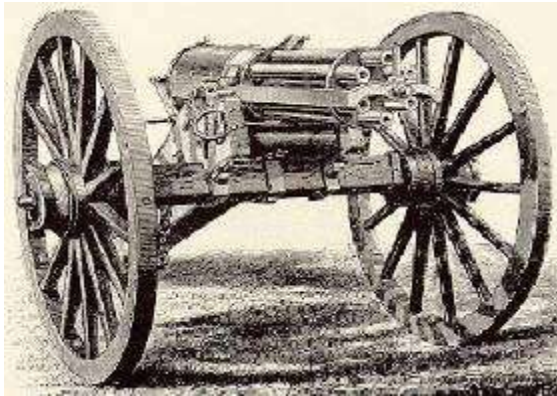
Daño	4
Iniciativa	+3
Rango	0
Puntería	+0
Coste	-

La pequeña hacha de guerra que se puede usar cuerpo a cuerpo, o lanzarse contra un enemigo a corta distancia. Aunque las originales tenían una cabeza de pedernal, desde la llegada de los

primeros colonos fueron más habituales las de hierro o acero, producidas en masa por los blancos para cambiarlas por pieles o entregarlas como regalo. Se crearon en una infinidad de diseños, a veces muy elaborados (en forma de cabeza de bison, o con la hoja calada), y fueron muy característicos y valorados los tomahawk-pipa (con una cazoleta en el reverso de la hoja, unida a un mango perforado).

Armamento pesado

Gatling Guns



En 1861 R.J. Gatling, dentista de profesión, tenía 43 años y ya había inventado una sembradora automática que le había hecho rico. Al empezar la Guerra de Secesión tuvo una idea dotada de una extraña lógica. En los campos de batalla estaban luchando decenas de miles de hombres, cada uno con un fusil; si existiera un arma capaz de disparar de forma automática una gran cantidad de balas, unas decenas hombres tendrían tanta potencia de fuego como una gran formación de fusileros, y los ejércitos podrían ser mucho más pequeños. Y al haber menos soldados en el frente de batalla, inevitablemente habría menos muertos y heridos. También se ahorraría dinero: dos ametralladoras Gatling, a 1.500 dólares cada una, equivalían a todo un regimiento de infantería, en el que se gastaban 150.000 dólares cada año. No se puede negar que tuviera buenas intenciones. En realidad, no se llegaron a emplear ametralladoras Gatling durante la Guerra de Secesión; el ejército federal probó los prototipos, pero el arma todavía no estaba lo bastante perfeccionada para el campo de batalla. Además Gatling era de Carolina del Norte (su padre era un rico plantador), por lo que los nordistas no se fiaban un pelo de él y temían que entregara su invento al otro bando.

En 1862 Gatling exhibió el primer modelo de su invento, que usaba como munición cartuchos de papel y cápsulas de percusión independientes. Un ingenio bastante complicado y falible pero que funcionaba: por sus seis cañones disparaba 200 balas por minuto, cuando el soldado medio hacía 2 disparos por minuto.

Lo siguiente fue modificarla para que usara cartuchos metálicos, lo que simplificó mucho el mecanismo del arma. Esta se componía de una serie de cañones de fusil, que formaban un cilindro giratorio accionado con una manivela. Cuando un cañón llegaba a la posición superior, su recámara estaba abierta y desde el cargador se introducía en ella un cartucho. A medida que giraba 180 grados, la recámara se cerraba, se armaba el percutor, y la bala era disparada. El cañón volvía a girar hacia arriba, se abría la recámara, el expulsor retiraba el casquillo, y el ciclo volvía a comenzar. Y así con todos los cañones, una y otra vez. Aunque costó bastante conseguir que el mecanismo de alimentación funcionase bien: tenía tendencia a destrozar la munición.

El resultado de ese salto a la munición completa fueron el Modelo 1865, de seis cañones y calibre 1 pulgada, y su hermano menor el Modelo 1866, en calibre .50-70 Gov. Las dos usaban como cargador sencillas cajas de hojalata de 50 cartuchos, fueron compradas al momento por el ejército estadounidense (50 unidades de cada una), y estaban pensadas para ser montadas en una cureña de artillería.

Lo siguiente fue el Modelo 1871, en los mismos calibres que los anteriores pero ahora con diez cañones; usaba un cargador curvo, o un tambor-cargador que contenía 400 balas (un contenedor con 20 cargadores de 20 balas; cuando uno se vacía, se gira el tambor para usar el siguiente).

Luego el Modelo 1874, calibre .45-70 Gov, con recámaras de bronce, más cortas y ligeras, que redujeron el peso de la ametralladora y la hicieron más robusta; sus diez cañones podían ser de dos medidas, siendo la más corta conocida como “ametralladora para camellos”, en teoría un arma idónea para unidades de caballería o infantería ligera. Después vinieron los Modelos 1875, 1876 y 1877, todos con mejoras en los cargadores, mecanismos de alimentación y expulsión, recámaras y cerrojos, disminuyendo los encasquillamientos y aumentando la potencia de fuego.

El Modelo 1877 “Bulldog” fue la primera Gatling en la que tanto los cañones como las recámaras estaban ocultos por una cubierta de bronce. Tenía 5 cañones, calibre .45, y venía de fábrica montada en un trípode. La manivela de accionamiento no estaba situada en un lateral del arma, como hasta entonces, sino en su parte posterior, lo que permitía alcanzar una cadencia superior a los 1.000 disparos por minuto (que viene a ser el doble que las ametralladoras usadas en la 2ª Guerra Mundial). Igual que en los modelos anteriores, se usaba sobre todo con un cargador vertical de 40 balas.

El resto de la historia de las Gatling es una larga lista de modelos cada vez más perfeccionados, con cambios de calibre y tamaño, pero no mucho más: Modelo 1879, Modelo 1881, Modelo 1883 (disparaba 1.500 balas por minuto y usaba el cargador Accles, que recuerda a un donut hecho de hojalata), Modelos 1885, 1886, y 1887 (tres mejoras del 1883).

Las gattling son las únicas armas en todo el Oeste que pueden usar la modalidad de fuego automático y fuego a ráfagas. Si bien un disparo individual puede causar 5 de daño a unos 100 metros, la cadencia de estas armas perfectamente puede ser de 40 ó 50. Podríamos dar más detalle, pero como que sobra: cualquiera que no se ponga a cubierto, será completamente acibillado.

Explosivos



En la segunda mitad del XIX se produce una gran revolución pirotécnica, aunque todavía en la Guerra de Secesión la pólvora negra es prácticamente el único explosivo que se emplea.

Pero en 1864 Alfred Novel produce una sustancia con una fuerza siete veces mayor que la pólvora: la nitroglicerina. Un líquido inodoro y aceitoso, más pesado que el agua, que por desgracia es inestable y puede estallar por efecto del calor, del roce o de un choque. Y en 1867, combinando la nitroglicerina con diversas sustancias porosas y dando forma cilíndrica a la mezcla, el mismo Novel inventa la dinamita, mucho más segura (excepto si hace mucho calor y los cartuchos “sudan” nitroglicerina pura).

Desde 1870, aproximadamente, la dinamita será el explosivo de uso universal, en combinación con las mechas de combustión rápida. En términos de juego es un Explosivo Medio, y un cartucho estándar (sin entrar en complicaciones de tamaños: cartuchos de 2 onzas, de 9½, etc.) vale 5.00\$, más 2.00\$ por 10 metros de mecha.

Un cartucho de dinamita puede ocasionar sin problemas 30 puntos de daño en el centro de la explosión. Por cada metro de distancia, el daño se reduce un punto. Generalmente un cartucho tarda un par de turnos en explotar, por lo que podríamos decir, para simplificar, que cada éxito en la tirada de correr reduce en dos los puntos de daño ocasionados. Si el personaje logra ocultarse o cobijarse en lugar seguro, puede que salga indemne.

OBJETOS COTIDIANOS

OBJETOS VARIADOS	\$
Alforjas	4.00
Armónica	0.25
Arneses	15.00
Banjo	4.50
Baúl	14.00
Baraja de cartas	3.00
Biblia	10.00
Brújula	2.00
Cámara fotográfica	20.00
Canana	1.50
Candado	0.20
Cartuchera	0.75
Catalejo	6.00
Corneta	2.00
Cuaderno de notas	0.20
Cuerda (10 m)	1.50
Espejo bolsillo, Tinta china	0.10
Esposas o grilletes	2.00
Espuelas, Cantimplora	0.50
Funda de rifle	1.15
Jabón	0.08
Lápiz de grafito	1.50
Lupa	1.20
Maleta	2.50
Manta	1.50
Navaja de afeitar, Pipa	1.00
Pluma estilográfica	2.00
Prismáticos	10.00
Raquetas de nieve	6.50
Reloj (de bolsillo)	10.00
Saco	0.50
Saco de dormir	3.00
Silla de montar	20.00
Termómetro	1.00
Tienda de campaña	9.00

REPUESTOS PARA CARROS	\$
Asiento	1.50
Ballestas (pareja)	6.00
Eje metálico	7.00
Rueda	5.00

TRANSPORTES	\$
Barca desmontable	55.00
Bicicleta	35.00
Caballo	30.00
Pura sangre	180.00
Canoa	37.00
Carreta	65.00
Coche de caballos	45.00
Mula	25.00
Trineo	7.00
Establo (por noche)	1.50
Forraje (por noche)	0.25
Herraje (por cada)	0.45

VESTUARIO	\$
Abrigo	7.00
Abrigo de cuero	9.50
Antifaz	0.75
Billetera	0.40
Bombín	2.00
Botas	3.00
Camisa	0.75
Cinturón	0.60
Corbata	0.20
Chaleco	1.25
Chaleco de cuero	3.00
Chaparreras	8.50
Chaqueta	2.00
Chaqueta de cuero	5.00
Chistera	5.00
Gorra	0.50
Guantes	1.00
Pantalones (jeans)	1.25
Pantalones de cuero	5.50
Pañuelo	0.25
Paraguas	2.00
Sombrero	2.50
Tirantes	0.30

HERRAMIENTAS	\$
Alicates, Martillo	0.50
Cacerola	0.95
Cafetera	1.00
Cedazo	0.35
Cubo	0.62
Fuelle	3.50
Herradura	0.18
Lámpara de petróleo	0.85
Lima	0.10
Pala, Sartén	0.65
Pico	0.75
Sierra	1.25
Taza	0.23
Tijeras	0.40
Yunque	7.00

COMIDA Y ALOJAMIENTO	\$
Habitación doble (por día)	3.50
Habitación individual (por día)	2.00
Botella de vino	0.65
Botella de whisky	1.25
Vaso de whisky	0.20
Jarra de cerveza	0.30
Provisiones (1 mes)	19.50
Provisiones (1 semana)	5.00
Rancho (comida un día)	0.75

MUNICIONES	\$
Cartuchos de escopeta (25)	2.00
Cartucho de dinamita (daño 20)	5.00
Mecha (10m)	2.00

C – SYSTEM

NOMBRE	
CONCEPTO	

ATRIBUTOS

FUERZA		CONSTITUCIÓN		AGUANTE (CON + VOL) x3	
PERCEPCIÓN		VOLUNTAD		VITALIDAD (CON x 5)	
CARISMA		DESTREZA		RAZÓN (VOL x 2)	
HABILIDAD		INTELIGENCIA		DEFENSA (Alerta+DES+5)	

EXPERIENCIA	TRASFONDOS
Total:	
Sin gastar:	

HABILIDADES

ALERTA	3+	PUNTERÍA	3+	SIGILO	3+	EDUCACIÓN	3+
PERSUASIÓN	3+	PELEA	3+	ATLETISMO	3+	CONCENTRACIÓN	3+
BRICOLAJE		PSICOLOGÍA		CIENCIA		LUCHAR	
ACTUAR		ACROBACIA		CORAJE		SUBTERFUGIO	
LIDERAZGO		INTIMIDAR		JUEGO		ETIQUETA	
DIRIGIR		ARTILLERÍA		DISPARO		SUPERVIVENCIA	
INVESTIGACIÓN		MEDICINA		OCULTISMO		ANIMALES	

ARMAS	MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG

PROTECCIONES	PENA	VALOR	NOTAS

INVENTARIO	INVENTARIO

