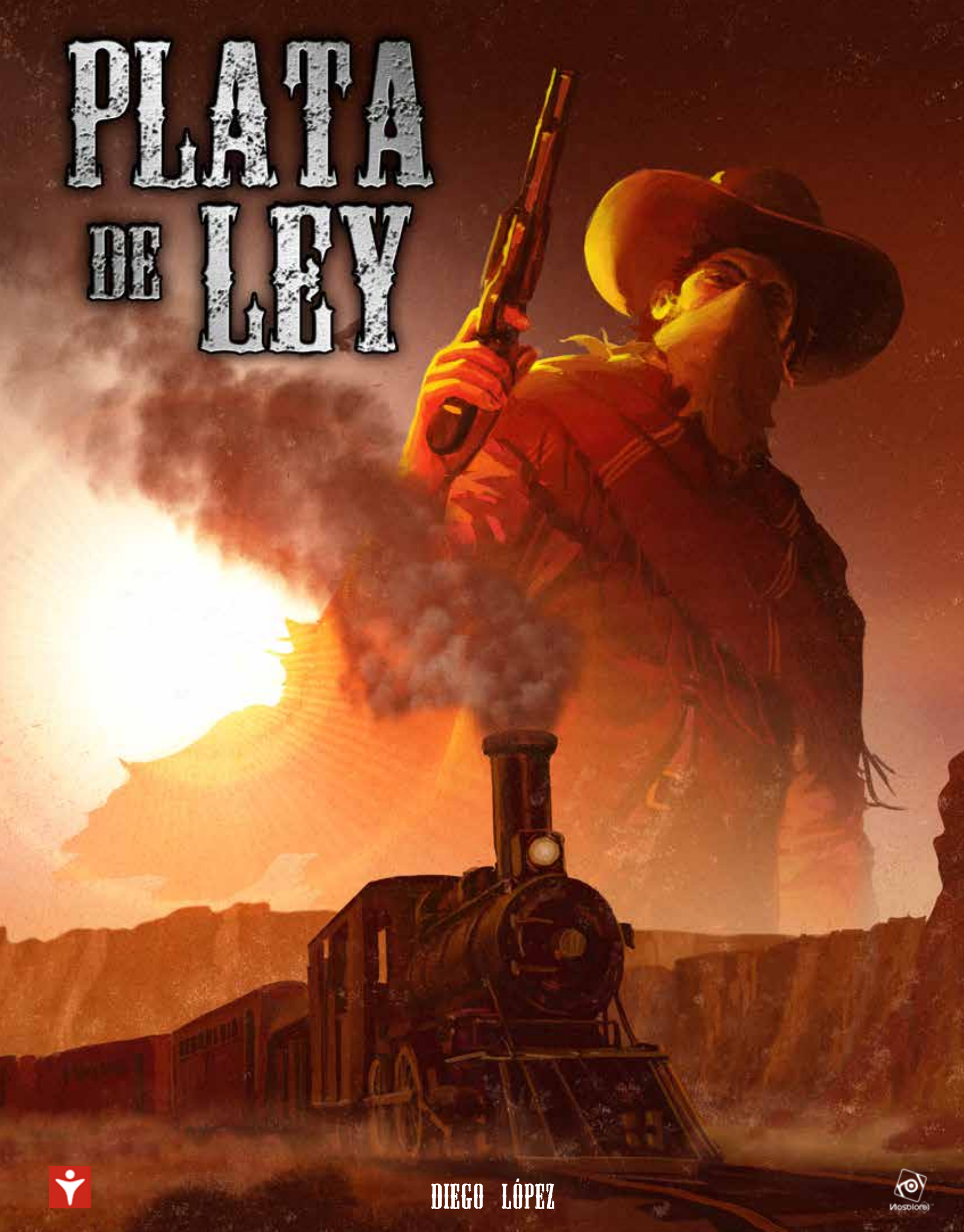


PLATA DE LEY



DIEGO LÓPEZ



Mosolorel

Diego López

PLATA
DE LEY



Nosoloro®



PLATA DE LEY

Escrito por

Diego López

Ilustrado por

Javier Charro

Maquetación y diseño adicional por

Ana Doreste y Sergio M. Vergara

Corregido por

Ana Navalón

Para Pili, Isabel y mis amigos del Dado Blanco, porque todavía nos queda mucho por jugar.

Las reglas y mecánicas de juego incluidas en este libro se declaran *open content*.

El resto del material, incluyendo las ilustraciones, se declaran *product identity*.

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2014

Copyright © Diego López, 2014

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

PLATA DE LEY

INTRODUCCIÓN	4
HOJAS DE PERSONAJE	5
CAPÍTULO I. LA FUGA DE LONEGAN	14
CAPÍTULO II. LAS CURCES, NUEVO MÉXICO	18
CAPÍTULO III. <i>FLASHBACK</i> : EL CHAMÁN Y EL INDIO	20
CAPÍTULO IV. <i>FLASHBACK</i> : ASALTO AL TREN DE UNION PACIFIC	22
CAPÍTULO V. VISITAS INESPERADAS	26
CAPÍTULO VI. REGRESO A ST. ELMO	30
CAPÍTULO VII. HACIENDA: «LE PARSIE»	36
APÉNDICE I. PERSONAJES NO JUGADORES	40
APÉNDICE II. VAGONES DEL UNION PACIFIC	43
APÉNDICE III. PLANOS Y MAPAS GENERALES	44
APÉNDICE IV. GUÍA HITOS	50

INTRODUCCIÓN

Plata de Ley es una campaña ambientada en el Salvaje Oeste de finales del siglo XIX, alrededor del año 1890. Está diseñada para jugarse solamente con este libro. Se divide en siete partes que se juegan de forma sucesiva. En cada una de ellas los personajes avanzan un paso más en su intento de hacerse ricos y de librarse de las fuerzas de la ley que los persiguen.

Con respecto a las reglas de juego, se basa en el sistema **Hitos**. Simplemente indicar que a lo largo de la campaña encontrarás que se hace referencia a tiradas de habilidad, que vienen siempre indicadas con un icono. Por ejemplo, todos los personajes tienen una habilidad de forma física 🐾, aunque se llame de forma diferente en cada uno de ellos. Algunas veces se podrá utilizar una habilidad en lugar de otras y otras veces no se podrá. Esto sucede especialmente en el caso de habilidades de cultura 📖 o de profesión 🛠️, donde se da por hecho que tiene que ser una habilidad relevante, de forma que un viejo ermitaño con la habilidad de cultura 📖 «Costumbres indígenas 5» y de profesión 🛠️ «Cuidar de su huerto 4» difícilmente podría utilizar su habilidad para la tirada de 📖 o de 🛠️ requerida para herrar un caballo. De la misma manera, si se pide una habilidad pero el personaje tiene otra más relevante, se puede permitir que use esa. En caso de duda, remitimos siempre a al sentido común del director de juego.

Si piensas jugar esta aventura con un papel distinto al de **director de juego**, deberías dejar de leer a partir de este punto si no quieres arruinar algunas sorpresas.

El **CAPÍTULO 1 – La fuga de Lonegan** (pág. 14) comienza con la sección **INTRODUCCIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO** donde se detallan una serie de sucesos ocurridos años atrás, tras el último robo cometido por la banda de Lonegan, y que culminaron con la muerte de dos de sus miembros y con la detención de su líder. Tras esto, los jugadores encarnan a un grupo de delincuentes y forajidos que se reúnen para planear y ejecutar la fuga de Jack Lonegan, uno de los bandidos más famosos de los últimos tiempos, durante su traslado a la prisión de Tucson. Para ello tendrán que asaltar su transporte y, probablemente, realizar una espectacular huida.

En el **CAPÍTULO 2 – Las Cruces, Nuevo México** (pág. 18) los personajes intentarán recuperar el botín de su último golpe, oculto desde hace tres años a la espera de su regreso. La tarea no será tan sencilla como ellos esperaban, pues se reencontrarán con un viejo e inesperado enemigo y descubrirán que no todo está donde lo dejaron.

En el **CAPÍTULO 3 – Flashback: el chamán indio** (pág. 20) los miembros de la antigua banda de Lonegan revivirán un reencuentro del pasado que la mayoría de ellos había olvidado y que otros recordaban de una forma muy distinta.

En el **CAPÍTULO 4 – Flashback: asalto al Unión Pacific** (pág. 22) los miembros de la antigua banda de Lonegan revivirán su último y exitoso robo. Un golpe que les hizo ricos durante varias semanas y que cambió a uno de sus miembros para siempre.

En el **CAPÍTULO 5 – Visitas inesperadas** (pág. 26) los personajes se reencontrarán con dos personas de su pasado que vienen a ofrecerles un trato

sumamente beneficioso para sus intereses. A cambio, tendrán que viajar hasta la población de St. Elmo y ayudar a encontrar al causante de una serie de misteriosas muertes, que podría ser un viejo amigo de la banda.

En el **CAPÍTULO 6 – Regreso a St. Elmo** (pág. 30) los personajes regresarán a la ciudad en la que planearon su último gran robo. Allí podrán formar nuevas alianzas y harán nuevos y peligrosos enemigos, a la vez que tratan de localizar al causante de las muertes y desapariciones que asolan el lugar.

En el **CAPÍTULO 7 – La hacienda «Le Parisien»** (pág. 36) los personajes se infiltrarán en la propiedad de un viejo amigo, convertido ahora en uno de los líderes de la comunidad y en un peligroso adversario. Lo que allí descubran y sus acciones posteriores marcarán el futuro inmediato de St. Elmo.

Este libro incluye, además de esta introducción y los siete capítulos mencionados, varios apéndices que detallamos a continuación.

En el **APÉNDICE I – Personajes No Jugadores** (pág. 40) encontrarás la relación de todos los PNJ, y sus estadísticas, que aparecen en esta aventura y que interactuarán con los personajes para impedirles o para ayudarles a que consigan su objetivo.

En el **APÉNDICE II – Vagones del Union Pacific** (pág. 43) aparecen los planos en blanco del tren Union Pacific, que los personajes asaltarán en el **CAPÍTULO 4**, para ayudar a los jugadores con su misión.

En el **APÉNDICE III – Planos y mapas generales** (pág. 44) te ofrecemos algunos planos y mapas que os podrán ser de utilidad para situar la acción.

En el **APÉNDICE IV – Guía Hitos** (pág. 50) recoge las reglas del sistema **Hitos** con todo lo que necesitas saber para llevar **Plata de Ley** a tu mesa de juego.

PERSONAJES JUGADORES Y FLASHBACKS

Al final de este apartado encontrarás a los antiguos y a los nuevos integrantes de **la banda de Lonegan**, nueve personajes listos para empezar a jugar.

La campaña está pensada para ser jugada con cinco personajes. Los personajes principales son: Jack Lonegan, James R. McReady y Juanita «Dinamita» Rosales, pues ellos pertenecían a la banda original y deberían ser la primera elección en caso de jugar un grupo pequeño de jugadores. El resto de personajes que se pueden entregar son: Pancho Castillo, Michael Maverick, «Diamond» Sue Dawson y Malcolm Johnson, según las preferencias y el número de personas que conformen el grupo de juego, hasta un máximo de siete.

Los dos últimos personajes que se incluyen, Pierre Grimauld y J.J. Thomas, tan solo se utilizarán en dos capítulos en los que los personajes revivirán, a modo de *flashback*, recuerdos de situaciones vividas con la banda original. Los jugadores que no interpreten a los miembros de la banda original deberán sustituir sus personajes por estos dos durante dichos capítulos.

Si el número de jugadores es superior a cinco, en los *flashbacks* varios de los jugadores podrían no tener un personaje que interpretar. La mejor opción para solucionar este problema es modificar ligeramente la historia de Michael Maverick y/o de Sue Dawson, incorporándolos a la formación original de la banda de Lonegan.



JACK LONEGAN

Famoso foragido

CARACTERÍSTICAS

FOR	////	Delgado pero fuerte
REF	////	Ambidiestro
VOL	////	Carismático
INT	////	Siempre calmado

HITOS

- ♣ Ha recorrido todo el oeste como forajido.
- ♦ Respetado, temido u odiado, según a quin preguntes.
- ♥ Se le aparece el fantasma de un indio muerto.
- ♠ Los tres años en prisión le han pasado factura.

HABILIDADES

- 3 Correr es de cobardes
- 7 Desenfundar muy rápido
- 3 No es amigo de grandes discursos
- 6 Reconocer el terreno
- 6 Emboscar
- 3 Tratar heridas e infecciones
- 7 Planear robos

COMPLICACIONES

- ★ La cicatriz de su mano izquierda nunca se ha curado del todo.

ARMAS

- Colt Peacemaker(mM+1)
- Cuchillo(C+2)

COMBATE

ACUMULO	PUNOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	BANDA DE DISTANCIA	BAÑO CUERPO A CUERPO
6	18	18	8	11	12

DRAMA

ESTADO

5

H

I

M

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Alto y delgado, de cuerpo fibroso y presencia amedrentadora. Suele vestir ropas oscuras, sombrero y botas con espuelas, al más puro estilo de pistolero. Le gusta llevar dos revólveres idénticos, uno en cada cadera, aunque la mano izquierda ya no es tan hábil como antiguamente a causa de la profunda cicatriz que cruza su dorso. La inactividad también va pasándole factura.

HISTORIAL

Ya desde pequeño su futuro quedó marcado por una infancia difícil, con un padre irascible y violento que les hacía la vida imposible al pequeño Jack y a su madre. A los dieciséis años comenzó su vida al margen de la ley después de disparar a su padre con su propio revólver tras una terrible discusión.

Su fuerte personalidad le ayudó a sobrevivir en un mundo de tipos duros y traicioneros y le permitió ganarse la confianza y el respeto de muchos de ellos. Su carácter frío y sereno pronto le otorgó una reputación de hombre peligroso, algo que el propio Lonegan se encargó de corroborar en más de una ocasión.

En su última etapa lideró una banda de forajidos que llegó a ser conocida como la banda de Lonegan, formada por otros cuatro miembros: James R. McReady, Juanita «Dinamita» Rosales, Pierre Grimauld, alias «el Francés», y el joven J. J. Thomas, más conocido como «el Chico». Tiene una relación más o menos estable con Junita, aunque la engañó con una corista de Albuquerque.

La cicatriz

Una extraña noche hace tres años, días antes del último golpe de la banda, un anciano indio moribundo le hizo un corte en el dorso de la mano izquierda con un colmillo de algún tipo de animal al tiempo que pronunciaba unas palabras ininteligibles. El indio murió instantes después, apretando el colmillo entre las manos de Jack.

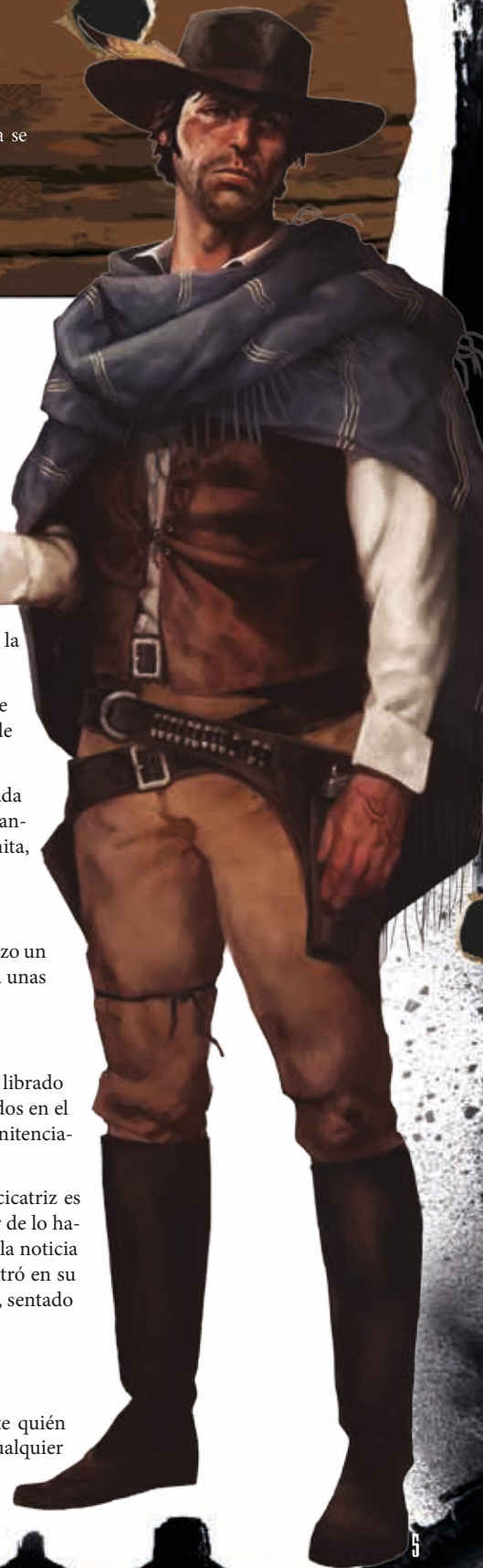
Los últimos tres años

Lonegan ha pasado estos tres últimos años en la penitenciaría de Silver City, en Nuevo México. Solo se ha librado de la horca por la presión del First Bank de los Estados Unidos, que aún trata de recuperar los bonos robados en el último trabajo de la banda de Lonegan. Tras dos revueltas y cinco intentos de fuga, los responsables de la penitenciaría han decidido trasladar a Lonegan a la prisión que el ejército tiene en Tucson, Arizona.

En todos estos años, la herida de su mano izquierda nunca ha terminado de curarse perfectamente. La cicatriz es pálida y blanquecina, como si fuera producto de un corte reciente, y al realizar un esfuerzo un poco mayor de lo habitual, vuelve a abrirse y a sangrar. El peor momento fue hace menos de un mes. Poco después de conocer la noticia de su traslado, la herida comenzó a dolerle más que nunca y Lonegan tuvo una visión: el indio muerto entró en su celda, le apuntó con un dedo unos segundos y desapareció. Desde entonces Lonegan lo ha visto otras veces, sentado o caminando a su lado, siempre acompañado de un intenso dolor en el dorso de su mano izquierda.

PERSONALIDAD

Lonegan es un líder, su carisma y su presencia suelen bastar para que todo el mundo sepa rápidamente quién manda. No es amigo de grandes discursos y no le gusta repetir las cosas. Suele mantenerse calmado en cualquier circunstancia y no olvida fácilmente una afrenta.



JAMES MCREADY

Antiguo soldado

CARACTERÍSTICAS

FOR Fornido
 REF Buena puntería
 VOL Pesimista
 INT Cumplir órdenes

HITOS

- ♣ No le gustan los abusos ni la gente que juega sucio.
- ♦ Su sentido de la lealtad le llevó a cometer un asesinato.
- ♥ En el fondo no le gusta la vida que lleva y añora el ejército.
- ♠ Su vieja cazadora del ejército es como un amuleto para él.

*El rifle remington que lleva McReady es un arma de precisión que puede alcanzar los 1000 metros de distancia. Tan solo lleva una bala que hay que recargar tras cada disparo.

COMBATE

ACERCADE PUNTOS DE RESISTENCIA DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DISTANCIA DAÑO CUERPO ACERCADE

HABILIDADES

- 6 Seguir rastros
- 5 Francotirador
- 4 Saber escuchar
- 5 Fijarse en los detalles
- 7 Permanecer inmóvil
- 4 Amante de la cultura indígena
- 4 Criado en el ejército

COMPLICACIONES

- ★ Nunca abandona a un amigo.

ARMAS

- Colt Army (mM+1)
- Remington* (CM+2)

DRAMA

ESTADO

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Fornido, aunque no demasiado alto, con una complexión física más próxima a un leñador que a un jinete. Lleva el cabello largo y una poblada barba de aspecto descuidado. Sus ropas también presentan un aspecto algo desaliñado y suele llevar una vieja cazadora del ejército bastante remendada.

HISTORIAL

Nacido en el seno de una familia de clase media, la carrera militar siempre fue la mejor opción para el joven James. Al poco de alistarse fue destinado a los puestos de avanzada que se abrían paso en las nuevas tierras del Oeste. Todo parecía ir bien, el soldado James cumplía con sus obligaciones y pronto ascendió al puesto de cabo gracias a su buen hacer como tirador, ya que siempre demostró una magnífica puntería con el rifle.

Con el tiempo fue puesto a las órdenes del Teniente O'Malley, que lo designó como su ayudante directo. Entre ambos se formó una relación cercana a la amistad, de respeto mutuo y de admiración hacia su superior por parte de McReady. Pero O'Malley tenía un rival dentro del propio ejército, su propio capitán y superior directo, Brett Morris.

El capitán Morris estaba encaprichado de la esposa del teniente, una belleza sureña a la que acosaba sin reparo y con creciente intensidad, hasta que un día el teniente no pudo soportar la humillación y se enfrentó a su superior. El capitán asesinó al teniente y McReady abatió al capitán, terminando en ese mismo instante su carrera militar. Meses después se unió a la banda de Lonegan, junto a Juanita «Dinamita» Rosales, Pierre Grimauld, alias «el Francés», y el joven J. J. Thomas, más conocido como «el Chico».

Los últimos tres años

Ha pasado los tres últimos vagando de un lado para otro, cometiendo pequeñas fechorías y malviviendo como ha podido. Hace dos semanas conoció a un tipo mexicano en un tugurio de Willcox, un tal Pancho. Le aseguró que le habían contratado para trasladar a un preso peligroso desde Silver City hasta Tucson, un forajido llamado Lonegan. No fue necesario regatear demasiado para convencer al tipo de participar en el plan de fuga de Lonegan.

Además de Pancho, James cuenta con Juanita Rosales, la chica de Lonegan, a la que ha procurado no perder el rastro en todos estos años. Juntos han reclutado a un par de personas más para afrontar el rescate de Lonegan con garantías de éxito.

PERSONALIDAD

McReady es un buen hombre que se ha visto obligado a vivir al margen de la ley a causa de su sentido de la lealtad. De natural pesimista, en el fondo cree que es algo que le tenía que suceder de un modo u otro. Se siente más cómodo bajo las órdenes de otro que tomando las decisiones por sí mismo y cuando concede su amistad, la mantiene hasta las últimas consecuencias. En la actualidad, su mejor amigo es Jack Lonegan.

JUANITA «DINAMITA» ROSALES

Mujer explosiva

CARACTERÍSTICAS

FOR	////	Baja estatura
REF	////	Escurridiza
VOL	////	Irritable
INT	////	Sin pensarlo demasiado

HITOS

- ♣ Toda su vida la ha pasado rodeada de hombres rudos.
- ♦ La pólvora y las explosiones forman parte de su vida.
- ♥ Su mayor ilusión sería convertirse en una dama respetable.
- ♠ Su rostro es casi tan conocido como el de Lonegan.

HABILIDADES

- 6 Lanzar cosas muy lejos
- 3 Abofetear
- 4 Discutir acaloradamente
- 6 Se maneja bien a oscuras
- 7 Esconder cosas
- 5 Cantar y bailar
- 4 Trabajó en las minas

COMPLICACIONES

- ★ Cada día toma menos precauciones con los explosivos.

ARMAS

- Colt Frontier (mM)
- Dinamita (mCM)

COMBATE

AGUANTE	PUNOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	BANDA DISTANCIA	BANDO CUERPO A CUERPO
5	15	17	8	40	4

DRAMA

ESTADO

5

H

I

M

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Morena, de cabello largo y ojos oscuros de mirada intensa. Su belleza latina resulta evidente cuando viste ropas femeninas, algo que no suele suceder a menudo, ya que se siente más cómoda con pantalones, camisas y botas altas.

HISTORIAL

Nacida en Hermosillo (México), Juanita se crio en un ambiente rodeado de hombres. Marcada por la muerte de su madre cuando solo tenía cinco años, su infancia se desarrolló entre juegos con sus cuatro hermanos varones y bajo la tutela de su padre, Alfonso, un buen hombre que se ganaba la vida como barrendero en una mina.

Años más tarde, con Juanita convertida en una atractiva jovencita, una terrible explosión en la mina dejó muy malherido a su padre y acabó con la vida de dos de sus hermanos. Con su padre sordo y postrado en una cama, Juanita comenzó a trabajar en la mina junto a sus otros hermanos. Todo fue bien hasta que un día decidió aumentar la fortuna familiar añadiendo a sus pertenencias un hermoso trozo de plata que nadie vigilaba... o eso creía ella.

Cuando la descubrieron, despidieron a toda su familia y a ella la encerraron en una celda en la oficina del *sheriff* local a la espera de juicio. En la celda contigua, a la espera del juez al igual que ella, Juanita encontró al hombre más fascinante, peligroso y embaucador que había conocido en su vida: Jack Lonegan. Dos días después ambos se fugaban de la prisión dejando tras de sí un enorme agujero en la pared. El *sheriff* aún se pregunta dónde escondía la chica los explosivos. Junto a Lonegan formó parte de una banda de forajidos a la que también pertenecían James R. McReady, Pierre Grimauld alias «el Francés» y el joven J. J. Thomas, más conocido como «el Chico».

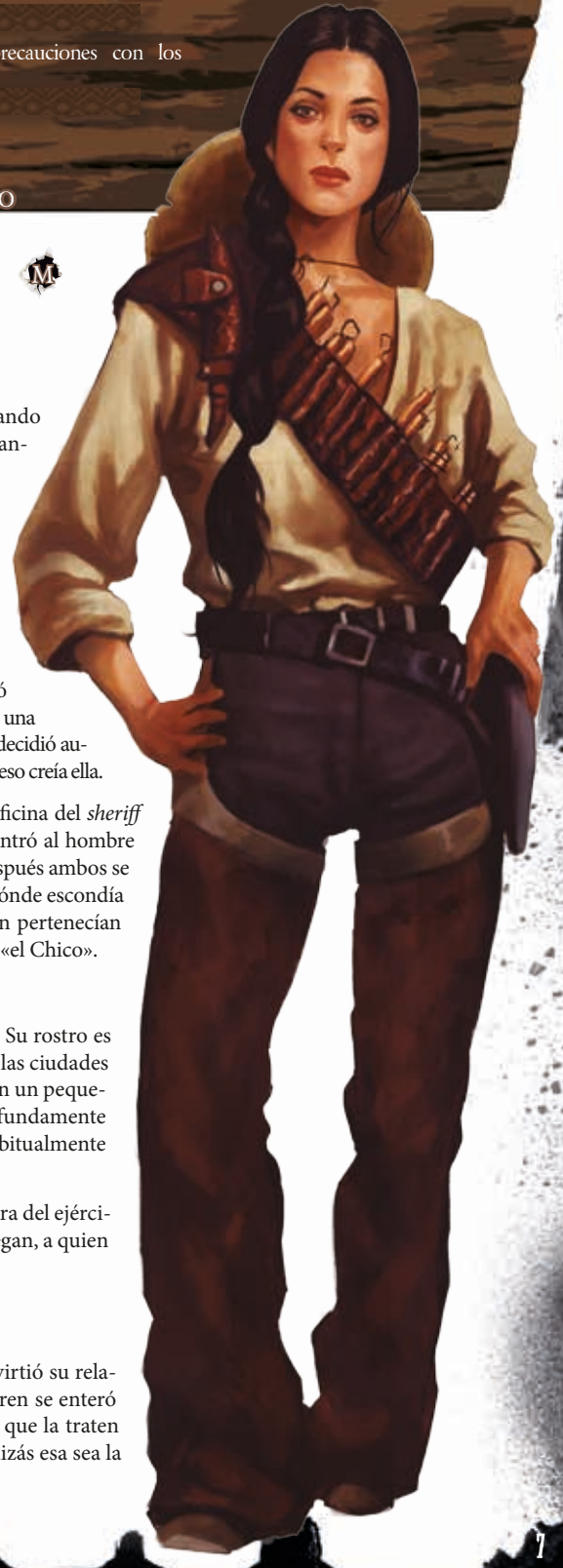
Los últimos tres años

Desde que la banda se disolvió y encerraron a Jack, Juanita no ha sabido qué hacer con su vida. Su rostro es casi tan conocido como el de Lonegan, de modo que no ha tenido más remedio que apartarse de las ciudades más grandes. Hace algo más de un año encontró una tapadera perfecta como corista y bailarina en un pequeño local de Bisbee, al Sur de Arizona, cerca de la frontera con México. El trabajo le desagrada profundamente y en más de una ocasión ha tenido que patear a algún campesino de manos largas de los que habitualmente visitan el local, pero le proporciona cama, comida y cierta seguridad.

Hace poco más de un mes, McReady apareció por el local, vistiendo su vieja y remendada cazadora del ejército. No hablaron, pero Juanita está segura de que su viejo amigo tiene un plan para rescatar a Lonegan, a quien van a trasladar de prisión en pocos días.

PERSONALIDAD

Alocada e impulsiva, propensa a fuertes cambios de humor y fácilmente irritable, algo que convirtió su relación con Jack Lonegan en una montaña rusa de sentimientos enfrentados. Antes del atraco al tren se enteró de que Jack tuvo un *affaire* con una corista de Albuquerque. En el fondo lo único que desea es que la traten como a una mujer, algo que nunca ha tenido en su vida, siempre rodeada de hombres rudos. Quizás esa sea la razón por la que aún sigue en Bisbee.



PIERRE GRIMAUD «EL FRANCÉS»

Aventurero trotamundos

CARACTERÍSTICAS

FOR Veterano
 REF Ilusionista profesional
 VOL Insistente
 INT Quiere saber más

HABILIDADES

5 Juegos malabares
 5 Disparar en movimiento
 6 Hablar en público
 5 Buena memoria
 6 Escamotear objetos
 4 Estudios en la Sorbona
 4 Artista circense

HITOS

- ♣ Nació en el seno de una familia rica.
- ♦ Se marchó de casa en busca de una vida de emociones.
- ♥ Pasó quince años en un circo ejerciendo de mago.
- ♠ Se fugó de una prisión gracias a sus habilidades.

COMPLICACIONES

- ★ La curiosidad mató al gato.

ARMAS

Colt Frontier (mM+1)
 Pelea (m + 2)

COMBATE

ACERCADE PUNTOS DE RESISTENCIA DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DISTANCIA DAÑO CUERPO CERCA

DRAMA

ESTADO

DESCRIPCION FÍSICA

Pierre ha superado ya de sobra los cuarenta años y, aunque su cuerpo aún responde a las exigencias, ya empieza a notar el cansancio de toda una vida de aventuras. Le gusta vestir con ropas caras y elegantes, siempre aseado y limpio. Siente un especial aprecio por su bigote.

HISTORIAL

Pierre podía haber sido un hombre rico y acomodado, disfrutando de los placeres de la vida en la alta sociedad parisina. Sin embargo, desde niño mostró un carácter curioso y una enorme necesidad por descubrir nuevos horizontes. Por esta razón, sin llegar a terminar sus estudios, cuando apenas tenía quince años, se marchó de casa y se unió a un circo itinerante.

Con el paso de los años, el dueño del circo decidió que trasladarse al territorio americano podría traerle grandes beneficios y, aunque fueron muchos los artistas que se quedaron atrás, Pierre no desaprovechó la oportunidad y cruzó el océano en pos de nuevas experiencias. En el nuevo continente la vida les sonrió al principio, pero todo se complicó con la llegada al circo de una nueva artista: una bailarina llamada Annelise.

La hermosa y exuberante Annelise se convirtió con rapidez en el objeto de deseo de la mayoría de los hombres del espectáculo, solteros o casados. Pierre no quedó al margen de semejante influencia, por supuesto, y, como muchos otros, se enamoró perdidamente de ella. La joven, atractiva y provocadora, jugaba con las ilusiones de muchos y satisfacía las de unos pocos, lo que fue su ruina y la del circo.

Una terrible noche, uno de los acróbatas a los que la joven frecuentaba, un agresivo muchacho italiano llamado Cassemiro, decidió que ya no estaba dispuesto a consentir más coqueteos por parte de Annelise, a la que consideraba de su propiedad y la encerró en su carramato. Los gritos y los golpes se escucharon por todo el recinto y, aunque muchos lo pensaron, tan solo Pierre acudió en su ayuda.

Cuando por fin consiguió entrar en el carramato a la fuerza, la joven había sufrido tal paliza que yacía sangrando en el suelo de madera. Pierre y Cassemiro se enfrentaron, luchando dentro y fuera del carramato durante varios minutos, hasta que un cuchillo atravesó el corazón del acróbata.

Pierre fue detenido por las autoridades y encerrado en prisión, acusado de asesinato. Esa misma noche se fugó ante las narices de sus vigilantes y se marchó hacia el Oeste. Pocos meses más tarde acabaría unido a la banda de Lonegan.

PERSONALIDAD

A pesar de su edad, las ganas de aventura y su enorme curiosidad no han menguado con los años. Por lo general, a Pierre es muy difícil sacarle una idea cuando se le mete en la cabeza y hace lo imposible por llevarla a cabo.



«DIAMOND» SUE DAWSON

Belleza Letal

CARACTERÍSTICAS

FOR	////	Dura
REF	////	Equilibrio perfecto
VOL	////	Sin remordimientos
INT	////	Gran memoria

HITOS

- ♣ Hija de un magnate ganadero.
- ♦ El único hombre que le importó murió por una paliza.
- ♥ Los hombres tienden a tratarla como una muñeca o un trofeo.
- ♠ Ha matado a muchos hombres.

HABILIDADES

- 6 Usar el lazo
- 4 Gatillo rápido
- 6 Seducir a los hombres
- 4 Calar a la gente
- 5 Engañar y mentir
- 5 Educada y con modales
- 5 Ladrona de ganado

COMPLICACIONES

- ★ Siempre espera lo peor de todos los hombres.

ARMAS

- Colt Peacemaker (mM+1)
- Cuchillo (C+2)

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	BAJADA DE DISTANCIA	BAJO CUERPO A CUERPO
6	18	16	7	1	2

DRAMA

ESTADO

5

H

I

M

DESCRIPCION FÍSICA

Sue Dawson es una preciosa jovencita de aspecto delicado, ojos claros y cabello rubio. Cuando viste ropas femeninas y elegantes, parece la perfecta damita de alta sociedad.

HISTORIAL

Sue nació en el seno de una familia rica y acomodada. Como hija del magnate ganadero Ted Dawson su vida pudo ser sencilla y rodeada de lujos, pero vivir entre vacas en Kansas nunca fue su destino y menos aún ser la tercera esposa del socio de su padre, el señor Rooth, treinta años mayor que ella.

Sus sirvientes, su madre, sus hermanos mayores..., todos la trataban como a una muñequita. Todos excepto John Crowe, el joven capataz de su padre, el primer amor de Sue cuando tan solo tenía 15 años. John le enseñó a disparar, a usar el lazo y... bueno, a cabalgar también.

Dos años después, John y Sue se fugaban del rancho con algo de dinero y un puñado de joyas robadas del tocador de la señora Dawson, camino de Dodge City y de ahí rumbo al Oeste. La fuga no duró demasiado, en Dodge City tres hombres del señor Dawson les dieron alcance. La vida de John terminó tras una brutal paliza, una caída corta y una parada en seco. A Sue la atraparon para llevarla de nuevo a casa.

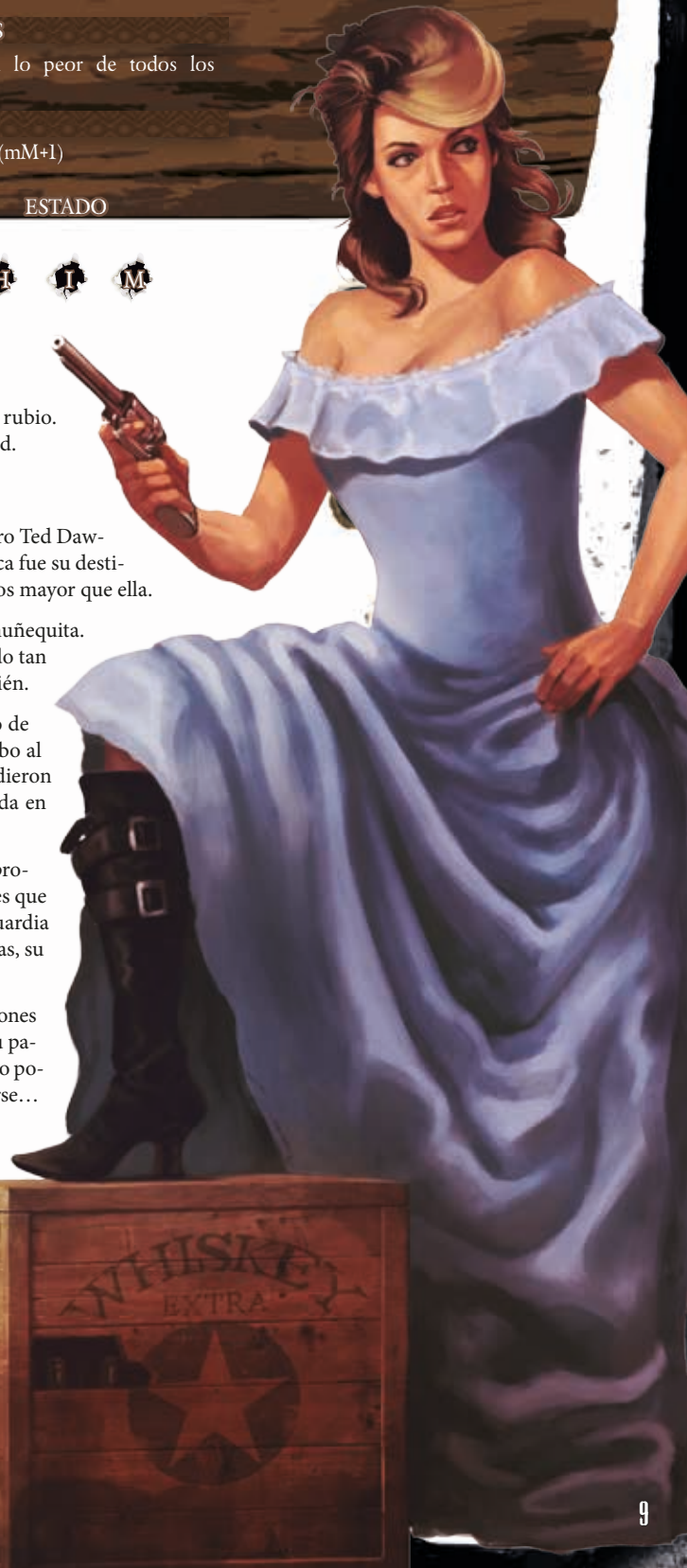
Durante el viaje de regreso, Sue tomó la decisión que marcaría el resto de su vida. Aprovechando un descuido durante la noche, se apropió del revólver de uno de los hombres que dormía plácidamente. Sin ningún tipo de remordimiento disparó sobre el que hacía guardia y luego sobre los otros dos, aún aturcidos y a medio despertar. Después cogió sus armas, su dinero y sus caballos y se marchó rumbo al Oeste.

Han pasado casi dos años desde aquello. Durante un tiempo se unió a una banda de ladrones de ganado, disfrutando especialmente cuando sus actos perjudicaban los intereses de su padre, pero también en la banda la trataban como a un miembro de segunda, alguien que no podía cuidarse por sí misma. Por supuesto, les demostró que no era cierto antes de marcharse...

Últimamente se ha ganado la vida aprovechando los puntos débiles de los hombres: los atrae, los engaña, les tima y les roba, marchándose después, aunque su deseo siempre ha sido volver a formar parte de una banda que la acepte como uno más. La aparición de McReady, con un plan para rescatar a Jack Longan, ha sido una señal del destino.

PERSONALIDAD

Sue está terriblemente desencantada con los hombres y sus actitudes prepotentes y protectoras, con el tiempo su carácter se ha endurecido, quizás demasiado. Ha matado y no le importa volver a hacerlo, aunque nunca se ha encontrado en la situación de tener que disparar a una mujer y no sabe si podría.



MICHAEL MAVERICK

Tahur afortunado

CARACTERÍSTICAS

FOR Solo fachada
 REF Manos rápidas
 VOL Atractivo
 INT Perspicaz

HABILIDADES

4 Salir por piernas
 5 Pegar primero
 6 Caer simpático
 5 Descubrir el farol
 6 Prestidigitación
 4 Lector habitual
 5 Jugador profesional

HITOS

- ♣ Siempre ha vivido por encima de sus posibilidades.
- ♦ Normalmente la suerte le sonrío.
- ♥ Deja enemigos en todos los pueblos por los que pasa.
- ♠ Las mujeres no se le resisten, pero él tampoco se resiste a ellas.

COMPLICACIONES

- ★ No sabe rechazar una apuesta, por rara que sea.

ARMAS

Colt Frontier (mM+1)
 Pelea (m+2)

DRAMA

ESTADO

COMBATE

ACERCADE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO A DISTANCIA	DAÑO CERCA				

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Michael es un hombre atractivo que cuida mucho su aspecto. Aseado, afeitado y correctamente vestido para la ocasión, como corresponde a un caballero y un profesional del juego como él. Su mirada de ojos azules ha turbado a más de una jovencita y a unas cuantas no tan jóvenes.

HISTORIAL

Michael ha sido siempre un vividor que ha exprimido al máximo su buena estrella, aunque nunca ha tenido la suficiente fuerza de voluntad como para tener unos buenos ahorros para retirarse. Al final siempre ha terminado viviendo por encima de sus posibilidades y necesitando una última partida para recuperarse y pagar las deudas. Más de una vez ha tenido que abandonar una población al galope y hay algunos sitios a los que no le conviene volver.

Aparte del juego, las mujeres son su otra pérdida. Le resulta fácil conquistar a la que se proponga, pero le resulta imposible resistirse a las que tratan de conquistarle a él. Esto le ha costado más de un enfrentamiento con un marido despechado y en una ocasión le costó un duelo del que casi no sale con vida, como puede demostrar con la cicatriz de bala que tiene en el pecho, a escasos centímetros de su corazón. Su habitual buena fortuna hizo que un famoso cirujano que estaba de paso salvase su vida.

Su último «lío de faldas» fue con la mujer de un gran magnate minero. Michael conquistó a la hermosa mujer sin hacerle muchas preguntas y descubrió demasiado tarde que era la esposa de un hombre muy influyente en Durando. Consiguió escapar por muy poco de las balas del malhumorado marido y de sus secuaces y se marchó de aquella ciudad sin mirar atrás, sabiendo que no volvería a ser bienvenido al oeste de Colorado.

Conoció a McReady hace unas semanas en una timba de póquer. No sabe si fue gracias a su habilidad con las cartas o porque parece un tipo despierto, pero enseguida el viejo militar le ofreció un suculento trato que no pudo rechazar. A cambio de ayudar a rescatar a Jack Lonagan de prisión, se llevará un buen pico del botín del atraco al tren del Union Pacific.

Michael Maverick nunca ha formado parte de una banda de forajidos y, aunque no le gusta mancharse demasiado las manos, finalmente ha aceptado el trato de McReady. Al fin y al cabo, necesita dinero para saldar sus deudas y no le vendrá mal desaparecer de la vista de sus acreedores durante un tiempo. Si a todo esto se le suma que en la banda hay dos hermosas mujeres, Juanita y Sue, no tiene razones para decir que no. Hará todo lo posible por rescatar al antiguo líder de la banda y llevarse su trozo del pastel, por supuesto.

PERSONALIDAD

Alegre, extrovertido, mujeriego, provocador y, sobre todo, amante del juego, las apuestas y el dinero. Todo esto define a la perfección a Michael Maverick.



PANCHO CASTILLO

Jinete Experto

CARACTERÍSTICAS

FOR Hombre de hierro
 REF Se guía por su instinto
 VOL Cabezota
 INT Piensa con lentitud

HITOS

- ♣ Le gustan más los caballos que las personas.
- ♦ Perdió la última pelea a puñetazos a los diez años.
- ♥ Fue ahorcado y tiene una terrible cicatriz para demostrarlo.
- ♠ Siempre lleva una botella de tequila a mano.

COMBATE

AGUANTE PUNOS DE RESISTENCIA DEFENSA INICIATIVA RAÍDA BAÑO DE RESISTENCIA BAÑO DE CUERPO A GUERRO

HABILIDADES

- 7 Cabalgar durante horas
- 6 Peleas de taberna
- 5 Intimidar
- 5 Orientarse
- 4 Inventar excusas
- 3 Educado en un monasterio
- 5 Conductor de carruajes

COMPLICACIONES

- ★ Ha visto la muerte de cerca y no le gustó.

ARMAS

- Colt Peacemaker (mM+1)
- Puñetazo (m+3)

DRAMA

ESTADO

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Pancho es un mexicano grandote y fornido, con la constitución de un boxeador y una salud de hierro. Acostumbra a vestir botas de caña baja, siempre con espuelas, un raído poncho al que tiene tanto cariño como a sus enormes bigotones y un sombrero mexicano bastante gastado por el uso. Suele llevar un pañuelo al cuello que oculta una terrible cicatriz.

HISTORIAL

Pancho asegura que nació en un carro al galope entre Tijuana y el monasterio de San Felipe, donde lo recogió el hermano Agustín del interior de una caja recubierta de paja que alguien abandonó en la puerta. Por supuesto, aún no ha encontrado a nadie que pueda corroborar su historia.

El pequeño Pancho fue un niño muy inquieto, siempre metido en peleas y travesuras arriesgadas, con chicos más mayores que él pero a los que era capaz de enfrentarse sin pestañear, aunque lo habitual era que tales enfrentamientos le costasen un labio roto y algunos moratones. Aparte de eso, lo que Pancho prefería por encima de todo lo demás eran los caballos. Entre los animales y Pancho siempre hubo cierta afinidad, un entendimiento que escapaba a la comprensión del hermano Agustín y del resto de los monjes. Con diez años montaba con la soltura de un jinete experimentado.

A los diecisiete años, Pancho abandonó la seguridad del monasterio y, con un caballo que le regalaron los monjes y unas pocas monedas, se lanzó a la vida. Su carácter imprudente y su falta de experiencia en el mundo le llevaron a rodearse de la peor compañía posible y pronto se vio envuelto en robos y atracos junto a un grupo de maleantes de baja estofa. Sus puños unas veces, y su habilidad con el caballo otras, lo libraron de acabar mal en muchas ocasiones... menos en una, que acabó llevándole a la horca.

Cuando su cuerpo ya permanecía suspendido en el aire y la respiración comenzaba a faltarle, alguien cortó la cuerda y arrojó su cuerpo de la tarima, cayendo de bruces sobre el lomo de un caballo al que instintivamente puso al galope. Cuando pudo volver la vista atrás distinguió la figura del hermano Agustín mientras lo arrastraban y un grupo de hombres del gobernador que salían tras él. Ninguno de ellos logró darle alcance y pocos días después Pancho cruzaba la frontera de Estados Unidos.

Un hombre llamado James Carter, en nombre del First Bank de los Estados Unidos, le ha contratado para guiar el carruaje que transportará a uno de los forajidos más famosos de Arizona de los últimos años: Jack Lonegan, el tipo del golpe al Union Pacific. Pocos días después, Pancho ha conocido a J. R. McReady, un antiguo compañero de Lonegan... y hay ofertas que no se pueden rechazar.

PERSONALIDAD

Pancho es un tipo difícil de clasificar, es buena gente pero actúa movido por impulsos, lo que a veces le lleva a enfrentarse a situaciones peligrosas o fuera de su control. Los caballos son su única y verdadera pasión, por encima de las personas.



J. J. THOMAS «EL CHICO»

Joven entrometido

CARACTERÍSTICAS

FOR Pinta de crío
 REF Ágil como un mono
 VOL Sin miedo
 INT Sabelotodo

HITOS

- ♣ Su madre era una prostituta que murió al darle a luz.
- ♦ Se crió en un burdel del Medio Oeste.
- ♥ Con doce años mató a su primer hombre... y a varios más.
- ♠ Tiene la necesidad de una figura paterna en su vida.

COMBATE

ACERTE PUNTOS DE RESISTENCIA DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DISTANCIA DAÑO GUERRO ACERDO

HABILIDADES

- 6 Tregar por cualquier sitio
- 5 Nacido con un revolver
- 6 Convencer con una sonrisa
- 5 Registrar a fondo
- 7 Parecer inofensivo
- 4 Entiende de armas
- 2 Arendiz de barman

COMPLICACIONES

- ★ Le falta experiencia.

ARMAS

- Colt Army (mM+1)
- Colt Deringer (mM+1)

DRAMA

ESTADO

DESCRIPCIÓN FÍSICA

A pesar de que ya tiene edad para ser considerado un hombre, con dieciséis años cumplidos, su pinta de crío hace que no siempre lo tomen en serio. Por esta razón siempre se viste con ropas elegantes que le hagan parecer mayor, lo que no siempre consigue.

HISTORIAL

Nunca conoció a su madre, de la que sabe que era una prostituta que murió al darle a luz. Ninguna de las chicas del burdel en el que se crió fue capaz de decirle nunca quién fue su padre, había demasiadas opciones, simplemente.

De crío su vida se desarrollaba entre mujeres medio desnudas, clientes sudorosos y alcohol. El propietario del burdel toleraba su presencia por la insistencia de las chicas y sobre todo de Anaï, la *madame* de aquel burdel, quien se convirtió rápidamente en una madre para el joven Thomas.

Según pasaba el tiempo, la presencia del chico molestaba cada vez más al propietario del burdel, a quien incluso llegó a ver como un futuro competidor. Sin embargo, pronto consiguió sacarle utilidad a aquel muchachito despierto y sabelotodo.

Una noche, cuando tan solo tenía doce años, el burdel fue invadido en tropel por un grupo de malolientes bandoleros mexicanos que, a punta de pistola, se hicieron con el local y con las chicas, dispuestos a una noche de juerga gratuita. El chico se las ingenió para caerle en gracia al líder de los bandoleros y se dedicó durante horas a servir bebidas a los miembros de la banda.

Sin embargo, repartir bebidas no fue lo único que hizo Thomas. También se dedicó a robar las armas de aquellos salvajes mientras estaban con las chicas. Ninguno hizo caso a la presencia de un crío que entraba a dejar un par de tequilas sobre una mesa, un grave error por su parte.

Comenzó por el jefe de la banda. El grandullón mexicano estaba vistiéndose en la habitación de una de las chicas cuando advirtió la ausencia de su revólver. Lo encontró en las manos del chico, apuntando a su cabeza. No tuvo tiempo ni de hablar. Después, habitación por habitación, entregando armas a las chicas que liberaba, el joven Thomas y las prostitutas acabaron con una decena de hombres aquella noche.

Pocos meses después, la banda de Lonegan pasó por el pueblo. El jovencísimo Thomas se pegó a ellos y algo debió de ver Jack en aquel chico de aspecto añinado que, contra todo pronóstico, le permitió acompañarlos. Por su parte Thomas vió en Lonegan al padre que nunca tuvo.

PERSONALIDAD

Aunque ya no es un crío, el carácter de Thomas le hace seguir comportándose de forma impulsiva en ocasiones. Le disgusta que el resto de la banda lo siga tratando como a un miembro de segunda y que se refiera a él como «el Chico», por lo que siempre está tratando de demostrar su valía. Cuando se trata de desconocidos, a veces, parecer joven e inofensivo es una buena opción.



MALCOLM JOHNSON

Esclavo fugitivo

CARACTERÍSTICAS

FOR Forjado a golpes
 REF Veloz
 VOL Superviviente
 INT Desconfiado

HABILIDADES

6 Levantar grandes pesos
 5 Improvisar armas
 4 Llevar la contraria
 7 Difícil de sorprender
 6 Evitar a los perseguidores
 4 Saber popular
 3 Esclavo de plantación

HITOS

- ♣ Nacido y criado en una plantación, hijo de esclavos.
- ♦ Cada intento de fuga era castigado mediante latigazos.
- ♥ Incendió toda la propiedad de su amo para escapar.
- ♠ Nunca ha tenido nada de su propiedad, ni siquiera su vida.

COMPLICACIONES

- ★ Demasiado orgulloso.

ARMAS

- Colt Peacemaker (mM+1)
- Pelea (m+2)

DRAMA

ESTADO

COMBATE

ACUANTE	PUNOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	BAÑADA DISTANCIA	BAÑO CUERPO A CUERPO				
									M

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Alto y bien formado. Su cuerpo no tiene un gramo de grasa y está plagado de cicatrices de todo tipo, sobre todo en la espalda, surcada por decenas de marcas de latigazos. Viste ropas resistentes y gruesas robadas a lo largo de su camino, ya que nunca ha tenido nada propio.

HISTORIAL

Malcolm nació y se crió en una plantación del Sur de Texas, nacido de padres esclavos. Desde muy pequeño fue obligado a trabajar en los campos de algodón junto a otros muchos niños y pronto aprendió lo doloroso que resultaba equivocarse u holgazanear durante sus tareas.

Sus padres nunca fueron personas valientes que se enfrentaran a su situación, más bien al contrario. Su actitud sumisa era algo que Malcolm no podía comprender y que le causaba vergüenza. En poco tiempo comenzó a rodearse de otros que pensaban como él y a los dieciséis años, junto con media docena de hombres, lideró su primer intento de fuga. Apenas lograron alejarse un par de kilómetros de la plantación antes de que los atrapasen. Esa fue la primera vez de muchas que probó la mordedura del látigo. Los años siguientes fueron una sucesión de intentos fallidos de fuga, actos de rebeldía y crueles sesiones de castigo por parte de su amo.

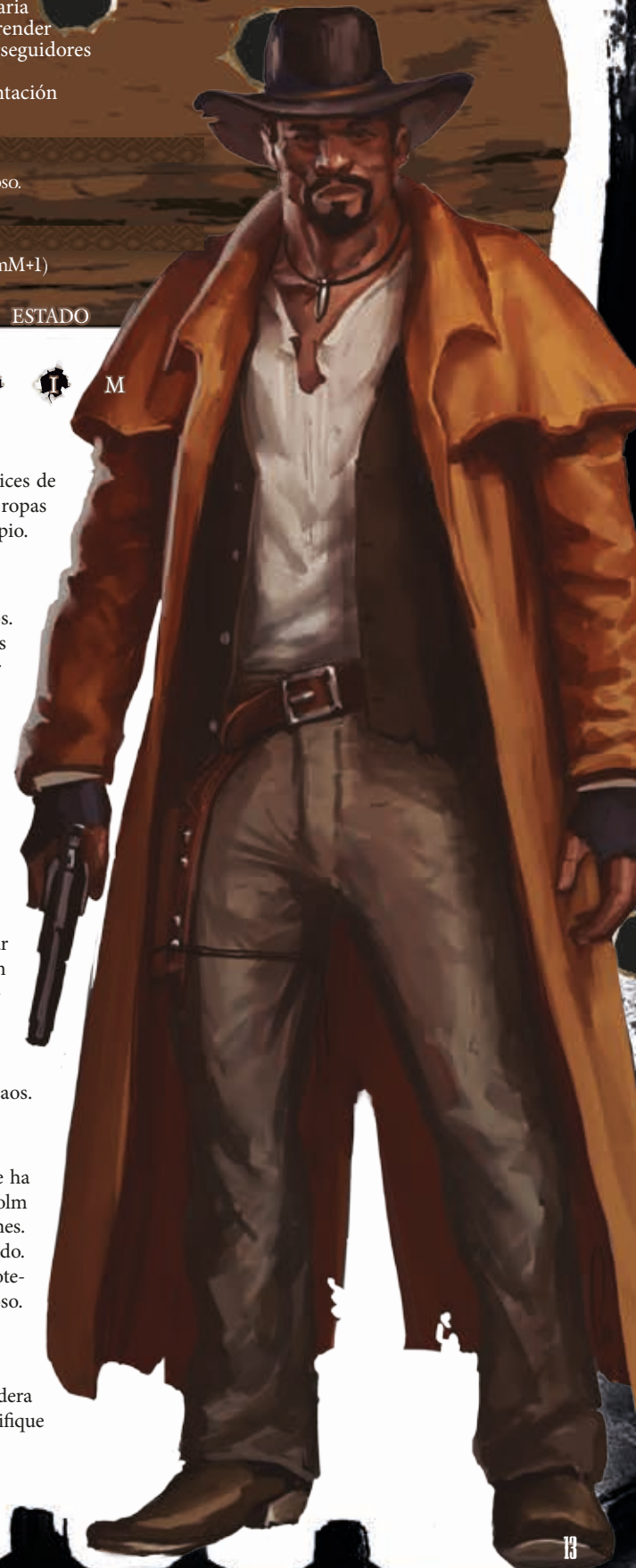
Hace pocos años, un caluroso verano se llevó la vida de su madre, incapaz de soportar por más tiempo el agotador trabajo y las palizas constantes. A pesar de que la relación con ella y con su padre se había enfriado hasta el punto de ser casi inexistente, su muerte despertó en su interior sentimientos largo tiempo olvidados. Llevado por una furia homicida, Malcolm acabó con la vida del capataz, golpeándolo hasta la muerte con una de las herramientas de labranza. A continuación se hizo con un par de lámparas de petróleo que utilizó para provocar un incendio en los campos y huyó en medio del caos.

Los últimos seis meses

Desde que se escapó de la plantación, se ha dedicado a robos con violencia, lo que le ha costado estar entre rejas. Tras una corta estancia en la penitenciaría de Silver City, Malcolm está siendo trasladado a Tucson, donde será juzgado y condenado a muerte por sus crímenes. Junto a él, también encadenado y con grilletes, viaja un hombre blanco de aspecto cansado. Malcolm ignora de quién se trata pero, por la cantidad de hombres armados que viajan protegiendo la diligencia en la que ambos están siendo trasladados, debe de ser alguien peligroso.

PERSONALIDAD

Malcolm no se conforma con el destino que la vida le ha deparado y tampoco se considera una víctima. Está dispuesto a luchar por ser un hombre libre, aunque esa libertad signifique vivir al margen de la ley.



CAPÍTULO I

LA FUGA DE LONEGAN

La nueva banda se reúne para rescatar a Jack Lonegan emboscando a la diligencia que lo transporta en el paso de Adams Peek. Tras el tiroteo y la posterior huida a caballo, los personajes tendrán que subir en marcha al expreso de Yuma para lograr escapar de sus perseguidores. Una vez a salvo en el tren, deberán escoger el modo y el lugar para abandonarlo con discreción, evitando así a las fuerzas de la ley de Tucson.

INTRODUCCIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Hace poco más de tres años, la banda de Lonegan era una de las bandas de forajidos más buscadas del Medio Oeste. Jack Lonegan era su líder, un temible pistolero con coraje para acometer los más descabellados robos. Su banda la completaban James R. McReady, Juanita «Dinamita» Rosales, Pierre Grimauld, alias «el Francés», y J. J. Thomas, más conocido como «el Chico».

Lonegan y su gente llevan tiempo estudiando dar un gran golpe tras el cual pudieran retirarse una buena temporada y disfrutar de un poco de paz al otro lado de la frontera mexicana. La oportunidad se presentó cuando el First Bank de Estados Unidos llegó a un acuerdo con varios propietarios mineros del Condado de Chaffee para adquirir varias de las minas y realizar una gran compra de plata que se trasladaría hasta su sede en Filadelfia a través de la Union Pacific Railroad Company, la compañía ferroviaria Union Pacific. El asalto al tren de la Union Pacific es algo que no se olvidará en mucho tiempo.

Con cinco mulas cargadas de plata y un premio adicional, consistente en una gran cantidad de bonos estatales al portador que uno de los representantes del banco llevaba consigo, la banda tomó rumbo Sur, a través de bosques y de pasos de montaña, cruzando los peligrosos territorios apaches de Nuevo México.

Estaban ya a pocos días de Juárez, lugar por el pretendían cruzar la frontera, cuando la banda fue sorprendida por un grupo de

agentes de la ley bajo el mando del *marshall* Ben Foster. Estos les tendieron una emboscada en las cercanías de la pequeña localidad de Las Cruces. El grupo se dividió y se dispersó y ya no volvieron a encontrarse...

McReady y «el Francés» huyeron juntos, cabalgaron a toda velocidad intentando llevar consigo las mulas cargadas de plata y distanciarse del grupo de *marshalls* que los perseguían, pero «el Francés» había resultado herido en el tiroteo posterior a la emboscada y terminó cayendo del caballo. Cuando los *marshalls* dieron con él, ya estaba muerto. McReady logró huir y ocultarse en las montañas, pero resultaba imposible moverse por la zona con cinco mulas cargadas, de modo que una noche se deslizó de nuevo hasta las afueras de Las Cruces y ocultó la plata en el interior de la tumba de «el Francés».

Juanita también logró huir cuando rompieron el cerco de los *marshalls*. Sus cartuchos de dinamita fueron la clave para lograr distanciarse, ya que las tremendas explosiones que provocó ahuyentaron a los caballos de sus perseguidores.

Lonegan y «el Chico» acabaron entrando en Las Cruces seguidos por los *marshalls*. Los forajidos se ocultaron en el pequeño saloon y sostuvieron un intenso intercambio de disparos con sus perseguidores. Lonegan resultó herido y «el Chico» cayó abatido. En un último esfuerzo, Lonegan se ocultó en el sótano del *saloon* y allí permaneció hasta que no le quedó otra opción que rendirse, aunque antes ocultó lo único de valor que llevaba encima: los bonos estatales y sus dos revólveres.

BISBEE, ARIZONA

La pequeña población de Bisbee, situada a unos 130 kilómetros al Sur de Tucson, se fundó hace solo unos pocos años, en 1880. El pueblo ha ido creciendo desde entonces en torno a la creciente actividad minera de la zona que, año tras año, atrae nuevos pobladores. Es un lugar árido y seco, con un paisaje montañoso alrededor y un valle de tierra rojiza solo interrumpida por el verde apagado de los arbustos que conforman la escasa vegetación.

Es una fría tarde de invierno y el lugar más cómodo y caliente de Bisbee es el local de Jimmy, la taberna del pueblo. Jimmy mantiene la gran chimenea encendida y a sus chicas sobre el escenario, lo que asegura la presencia de la mayoría de hombres de la comarca en días así. Sobre el escenario está Juanita, la estrella local, cantando una típica canción mexicana para deleite de su público.

Sentado al fondo del local, bebiendo solo, James McReady ha observado a su antigua compañera de asaltos y fugas en varias ocasiones, esperando la oportunidad para hablar con ella. Hace casi tres años ya desde que la banda de Lonegan se disolvió, aunque McReady sabe desde hace unos meses que Juanita trabaja en este local, lejos de las rutas más transitadas y representando un papel que sin duda hace imposible que se la asocie con la peligrosa Juanita «Dinamita» de la banda de Lonegan.

Esta tarde de invierno, cuando Juanita termina su número, Jimmy le indica que un cliente quiere invitarla a una copa. Es entonces cuando la cantante reconoce a McReady. La sorpresa no es tanta como cabría esperar tras tres años, ya que está segura de haber visto la cara de James por el local en alguna ocasión anterior. En la mesa, junto a él están sentados otro hombre y una mujer. Tras los saludos obligados y una breve charla entre dos viejos amigos, James le presenta a sus acompañantes: Maverick y «Diamond» Sue. Le cuenta el motivo de que se haya arriesgado justo ahora a hablar con ella: tiene un plan para rescatar a Jack Lonegan.

En unos días van a trasladar a Jack de la prisión de Silver City a una más segura que el ejército tiene en Tucson. Jack viajará en el interior de un carruaje acompañado por un grupo de soldados y James ha contactado con el tipo que irá conduciendo la diligencia, un mexicano llamado Pancho Castillo, que ha aceptado jugarse su modo de vida y el cuello a cambio de entrar en el reparto de los bonos y la plata como un miembro más de la banda. El plan, a grandes rasgos, consiste en emboscar a la diligencia en un paso montañoso con buenos lugares donde apostarse para disparar o provocar destrozos con la dinamita y huir con la diligencia y su «cargamento».

La diligencia estará escoltada por soldados y agentes de los *mars-halls*, James no sabe con exactitud cuántos. Además, algún soldado viajará en el interior acompañando a Jack, que supuestamente irá esposado con grilletes o quién sabe qué más. Eso quiere decir que aparte del ataque sorpresa, de los disparos desde lejos, de las explosiones y de lo que sea que organicen, alguien debería intentar subir a la diligencia para ayudar a Jack y evitar que, en el interior, sus acompañantes lo conviertan en rehén o le disparen directamente.

Aspectos de situación

Durante la lectura de la aventura podrás observar que en algunos párrafos aparece una pequeña frase o parte de una frase «entrecorillada». Estas frases son sugerencias de aspectos de situación que podrían ser aplicables a la escena, siempre según el criterio del director de juego, que puede eliminar, sustituir o añadir los que considere oportunos.



ADAMS PEAK, ARIZONA

El paso de Adams Peak es un estrecho cañón de algo menos de una milla de largo, bastante angosto, con menos de diez metros en su parte más ancha. Está situado a unos 70 kilómetros al Norte de Bisbee, entre las localidades de Benson y Willcox, a unas doce millas al Oeste de Benson. Los personajes necesitarán un par de días para llegar hasta aquí desde Bisbee si viajan a caballo.

Por las características del lugar, cuando lo estudien sobre el terreno verán que es posible provocar una explosión que bloquee el camino de la caravana (mediante una prueba apropiada de ☹ 13 o de ☹ 18) mientras varios asaltantes abren fuego desde la pared del cañón, obligando a los asaltados a intentar cubrirse entre las rocas. Sin embargo, el carruaje todavía podría darse la vuelta y emprender la huida por el mismo camino por el que ha venido. Nada impide realizar una segunda detonación y provocar otro pequeño desprendimiento en el extremo opuesto del cañón lo suficientemente grande para cortar el paso a un carruaje (es necesaria una segunda prueba de ☹ 13 o de ☹ 18).

Esta opción les obliga a tener que liberar a Lonegan de la diligencia y a huir a caballo, ya que si dejan paso para la diligencia, sus perseguidores también pasarán fácilmente.

A continuación encontrarás una descripción de la situación desde el punto de vista de los diferentes personajes.

Los asaltantes

Si tienen ocasión de examinar la situación antes de acercarse hasta Adams Peak, comprobarán que la diligencia en la que transportan a Lonegan va escoltada por un grupo de cuatro soldados a caballo, un quinto acompaña a Pancho en el pescante y en el interior del vehículo se pueden ver a dos soldados más. Aparte de estos, cuatro pistoleros contratados por el First Bank siguen al grupo a una distancia de unos 200 metros y dos más viajan por delante de la diligencia a la misma distancia. Si no tienen ocasión de observarlos antes de que lleguen a Adams Peak, los irán viendo llegar poco a poco.

Todos los soldados llevan revólveres y rifles. Los jinetes llevan el rifle en una funda del caballo y el que va en el pescante lo tiene en las manos. Los del interior del vehículo solo llevan revólveres. Los pistoleros van armados del mismo modo, pero a diferencia de los soldados, la mayoría llevan los rifles en las manos a pesar de ir a caballo.

Es fácil notar la tensión en todos ellos. En cuanto los caballos comienzan a recorrer el cañón, no dejan de vigilar ni un solo momento las paredes que los rodean. Si los personajes no han buscado un sitio fuera del alcance la vista, tendrán que hacer una prueba de ☹ 15 si permanecen quietos o de ☹ 18 si por alguna razón han de cambiar de posición. Es media tarde y «el cielo está oscuro y anuncia tormenta», lo que evita que algún destello del sol en un arma delate su posición.

Pancho Castillo

El viaje ha sido bastante plácido hasta ahora y aunque el cielo amenaza lluvia, aún no ha caído ni una sola gota. El soldado sentado junto a él en el pescante no es muy charlatán, más bien lo contrario, aunque ha sido bastante correcto todo el viaje. La llegada de los pistoleros a sueldo del First Bank le ha pillado por sorpresa. En total, contando los dos soldados del interior de la diligencia, son trece tipos armados los que custodian a Jack Lonegan.

La situación parece bastante complicada de afrontar con solo cinco hombres, seis si Lonegan es capaz de intervenir desde el interior. Además, Pancho no sabe cuándo ni de qué modo van a asaltar la diligencia, por lo que también tiene que estar en tensión y atento a intervenir en cuanto algo suceda. Según lo que habló con McReedy, es muy posible que todo empiece con una gran explosión.

Jack Lonegan

El viaje está siendo terriblemente tedioso y en el interior de la diligencia hace bastante frío. Jack lleva «grilletes en las manos» y también en los pies, que están encadenados entre sí y al suelo, con una «movilidad bastante escasa» que ni tan siquiera le permite cambiar de una ventanilla a otra de la diligencia. Frente a él están sentados dos soldados con los revólveres metidos en las fundas.

Cuando la comitiva llega al paso de Adams Peak, sus guardianes se ponen ligeramente más tensos, recordando sin duda que este es el mejor punto del viaje para ser objeto de una emboscada. Casi al mismo tiempo, el fantasma del viejo indio hace su aparición en el carruaje, precedido de una quemazón en el dorso de la mano izquierda de Lonegan, su vieja cicatriz le arde, como siempre que el indio aparece. Al igual que otras veces, el indio no hace ningún tipo de ruido. Tampoco habla, solo saluda a Lonegan y a continuación se sitúa junto a los soldados, haciendo el gesto imaginario de degollarlos. Luego señala las cadenas de Lonegan y hace un gesto como de romperlas y liberarse. Por último, se despide y desaparece. La «quemazón en la mano izquierda» todavía durará unas horas, como las otras veces.

EL RESCATE

Cuando comienza el rescate de Jack, los soldados sacan sus armas y se colocan alrededor del carro, cogiendo sus rifles si el asalto es lejano o sus revólveres si los asaltantes se aproximan mucho a la diligencia. Los pistoleros de delante y de atrás también toman posiciones para repeler el ataque, unos protegen la diligencia y otros devuelven el ataque. Si es necesario, irán a buscar al enemigo.

Cuando Pancho se lanza a la huida con la diligencia, pilla por sorpresa tanto a soldados como a pistoleros. Además, Pancho es un experto conductor de carruajes y muy rápido, tan solo algunos de los pistoleros serán capaces de seguirle el ritmo si decide hacer que los caballos corran al límite de sus fuerzas. De hecho, si se lo propone, es posible que acabe dejando atrás al resto de la banda, lo que probablemente no sea del todo buena idea.

En el interior de la diligencia, Lonegan sigue maniatado y con escasa movilidad, pero cuando sus guardianes se acercan a las ventanillas para ver qué sucede o para repeler el ataque, los tendrá lo suficientemente cerca como para poder lanzarles un golpe, o agarrar a alguno, y luchar por conseguir un arma. No tiene modo de soltarse de los grilletes, a no ser que durante la refriega consiga arrancarles las llaves al soldado que las lleva y, aunque lo logre, tan solo podrá usarlas para soltarse los grilletes de los pies, ya que los de las manos están unidos a una pequeña barra fija que le mantiene las manos separadas y no le permite acceder a la cerradura. Mientras las tenga unidas de esta forma, tendrá penalizadas todas las acciones que requieran usar las manos, como disparar, pelear, preparar, etc. Si finalmente alguien acude a liberarle de los grilletes, pero no dispone de las llaves, será necesaria una prueba de ☹ 20 para forzar la cerradura.

Combatir a lomos de un caballo al galope requiere una prueba de 15. Si no se supera, el personaje recibe el aspecto temporal «galope descontrolado» hasta que decida emplear una acción para intentar superar de nuevo dicha prueba. Si los caballos sufren «pánico a causa de las explosiones» que pueda provocar Juanita, controlarlos será más difícil y requerirá una prueba de 20 o de otra habilidad apropiada. Dentro, o encima, de la «diligencia al galope» también es complicado actuar con libertad, un fallo puede causar daños al personaje y una pifia puede acabar con el mismo fuera de la diligencia. Activar un aspecto apropiado permite una nueva tirada para agarrarse en el último momento, pudiendo subir de nuevo o acceder al interior de la diligencia en el siguiente turno.

Una vez salgan del cañón, comienza la persecución. Los que se desplazan a caballo (incluida la diligencia) tienen que superar pruebas de 15 o de 15 mientras vayan por el camino, aumentando la dificultad a 17 si lo abandonan. Fuera del camino puede haber algún obstáculo o dificultad adicional que requiera una tirada más difícil, según el criterio del director de juego. La diferencia por la que se supere la tirada enfrentada marcará quién avanza más rápido durante la persecución.

Siempre que la persecución sea por el camino, asaltantes y perseguidores estarán a la vista unos de otros, ya que el camino discurre bastante recto. Si los personajes jugadores consiguen ganar suficientes pruebas enfrentadas durante la persecución, es posible que alguna colina los oculte un instante y tendrán la opción de intentar esconderse. Fuera del camino es más sencillo ocultarse.

Para perderse de vista hay que superar una prueba enfrentada de 15 contra 15. Los personajes pueden aprovechar los «desniveles del terreno» para ocultarse, mientras que los perseguidores pueden verse penalizados si continúan con la «montura al galope» por estos terrenos. Sin embargo, ocultar la diligencia no es tan sencillo, ya que es «demasiado grande para esconderla».

Esconderse con una diligencia no es tarea fácil a pesar de las montañas y, salvo que hayan acabado con todos sus perseguidores, los jugadores pueden estar seguros de que acabarán dando con ellos tarde o temprano. Tienen que abandonar pronto la zona y la mejor solución aparecerá silbando y lanzando humo por la chimenea.

VIAJEROS AL TREN

Los jugadores se encuentran en plena persecución cuando llega a sus oídos el inconfundible silbido del tren y pueden observar cómo se aproxima rápidamente su clásica columna de humo desde el Sur. Se trata del expreso de Yuma, que recorre todo el Sur de Arizona, con parada en Tucson, Phoenix y otras localidades importantes.

Teniendo en cuenta la cantidad de soldados que les siguen los pasos, subir al tren en marcha debería parecerles una buena opción para salir de esta situación. El tren viene desde el Sur, de modo que a los que encabezan la persecución (Pancho y su diligencia, con toda probabilidad) les dará tiempo a ponerse en paralelo a la vía del tren, prácticamente a la altura de la locomotora. El resto irá alcanzando el tren en diferentes puntos y los que se hayan quedado descolgados necesitarán un último esfuerzo de sus caballos para arrimarse al último vagón (si es que los caballos no están ya agotados).

Mientras tanto, el tren avanza velozmente en dirección a un inestable puente de madera que une los dos extremos de un enorme cañón de más de cincuenta metros de ancho. Para alcanzar el tren desde el caballo es necesario mantenerse a su lado y superar una tirada de 20 antes de 10 turnos, que es el tiempo que tardará el tren en alcanzar el puente. Si un personaje desea asegurar el salto, obtendrá una bonificación +1 a la tirada por cada turno que logre estar en paralelo con el tren en el punto escogido para el salto. Para reflejar esto, el personaje se enfrentará al tren en una prueba de persecución, necesitando superar una dificultad de 15. De este modo, los diferentes jinetes se irán desplazando hacia atrás o hacia delante respecto al tren. Aquellos que estén más allá de la cola del tren, necesitarán tiradas realmente buenas con sus monturas si quieren alcanzarlo.

Si alguno tiene la desgracia de caerse al saltar, además del daño M recibido por la costalada, probablemente sea capturado por sus perseguidores. Estos lo llevarán arrestado a la localidad cercana de Tucson, donde pasará un par de días en las dependencias del *sheriff* antes de ser juzgado y enviado a prisión. Si el capturado es Longan, irá directo a prisión, que para eso lo están esperando.

Por supuesto, los personajes no van a ser los únicos capaces de subir al tren. Alguno de los soldados también logrará encaramarse en el último segundo a algún vagón más atrás o desde el otro lado del tren. Esto puede dar lugar a una buena pelea sobre un «techo inestable y no demasiado ancho». Todo ello aderezado, cómo no, con un par de buenos túneles que dejen la situación «totalmente a oscuras» poco después de haber superado el puente.

Se puede conseguir entrar al tren desde el exterior rompiendo alguna de las ventanas o a través de las puertas situadas en los extremos de cada vagón. También hay un par de vagones de carga a los que se puede acceder desde el tejado abriendo una portezuela situada en el techo. Desplazarse de pie por el techo del tren o mantener el equilibrio mientras se realizan otras actividades requiere una prueba de 15. Un fallo hará que el personaje se caiga a cuatro patas y una pifia lo enviará rodando fuera del tren (aunque el director de juego podría permitirle activar algún aspecto para que tenga la oportunidad de agarrarse en el último momento).

Al poco de finalizar la pelea y, seguramente, con buena parte de los pasajeros al tanto de lo que sucede, el tren llega a la bulliciosa ciudad de Tucson, donde el revisor da la voz de alarma y, en pocos minutos, unos cuantos hombres armados comienzan a registrar el tren mientras llega el *sheriff* con sus ayudantes. Los jugadores tienen la opción de esconderse o de huir a la ciudad, donde es más fácil pasar desapercibido, aunque es posible que aún tengan a Longan con grilletes en manos y pies.

Si el rescate tiene éxito y los personajes eluden a sus perseguidores, tendrán la ocasión de realizar las debidas presentaciones y ponerse al día después de tres años. Longan es el único que sabe dónde están ocultos los bonos y McReady conoce el paradero de los lingotes de plata, por lo que tendrán que poner rumbo a Las Cruces, en Nuevo México, en un viaje de casi diez días a través de trescientos kilómetros de áridas llanuras, para intentar recuperar el botín del asalto al tren y, por fin, retirarse a una vida cómoda al otro lado de la frontera. El indio no volverá a aparecerse ante Jack en unos cuantos días.

CAPÍTULO II

LAS CRUCES, NUEVO MÉXICO

Los personajes llegan al pequeño pueblo de Las Cruces en busca de la plata y los bonos que escondieron aquí, sin embargo nada está donde debería estar. En primer lugar, el antiguo *saloon* es ahora la oficina del nuevo *sheriff*, que resulta ser un viejo enemigo de los personajes. En segundo lugar, la plata no está enterrada en la tumba de «el Francés», de hecho, ni siquiera el cuerpo está en su propia tumba. Para terminar, una banda de forajidos mexicanos aparece en el pueblo para rescatar a su líder y complicarlo todo aún más.

El pequeño pueblecito de Las Cruces no ha crecido demasiado en los últimos tres años, tan solo se pueden ver un par de nuevas construcciones bajo la «intensa lluvia» que está convirtiendo en un barrizal la calle que cruza el pueblo. Sin embargo, una cosa sí que ha cambiado desde la vez que Jack pasó por aquí perseguido por los *marshalls* y que afectará directamente a los personajes: en el lugar donde se encontraba el *saloon* en el que Jack resistió sus últimas horas (y donde ocultó los bonos estatales) se levanta ahora la oficina del *sheriff*.

A pesar de un cambio tan drástico, Jack no se da cuenta de este detalle desde el primer momento. Su entrada al pueblo fue de noche, perseguido de cerca por los agentes de la ley y bajo una gran presión. Si el *saloon* estaba en un lado u otro de la calle, es algo que no recuerda con claridad (tendrá su oportunidad algo más adelante).

A pesar de que han pasado ya tres años desde que la banda cesó su actividad, todavía hay quienes recuerdan el nombre de Lonegan con temor y son muchos los que podrían reaccionar al ver su rostro o el de Juanita. Ambos decoraron durante mucho tiempo las paredes de la oficina del *sheriff* en muchas localidades, por no hablar de su presencia en algunos panfletos periodísticos de la época. Además, el rumor de la fuga de Jack Lonegan está empezando a correr como la pólvora. Los personajes (principalmente Jack y Juanita) deberían andar con precaución y no llamar demasiado la atención para evitar poner a las autoridades sobre su pista.

Observar el pueblo discretamente, o una visita al mismo por parte de alguno de los personajes menos reconocibles por la población, les permitirá recabar algo de información sobre este. Según las acciones que realicen, el director de juego puede darles toda o parte de la siguiente información:

El *saloon* está regentado por Isaías Callaway. La mayoría del pueblo lo considera un buen hombre, es una persona respetada y querida. Actualmente lleva el local en solitario, desde la muerte de su esposa hace un año y medio. En la planta alta viven y trabajan tres prostitutas: Carla, Mary Elizabeth y Margarita.

Margarita es la más joven y es propensa a ataques de llanto en los momentos más inoportunos, esta profesión no es la que buscaba cuando se aventuró hacia el Norte a través de la frontera. Carla es la mayor, aunque maquillada y arreglada nadie le echaría la edad que realmente tiene. Adora su trabajo, los hombres rudos y el dinero por encima de todo lo demás. Mary Elizabeth es una auténtica belleza y los hombres hablan maravillas de ella (en el ámbito de su profesión), lamentablemente también es portadora y transmisora de toda suerte de desagradables enfermedades venéreas.

En la planta superior del local también hay una sala de juego privada, donde se juegan altas sumas de dinero al póquer.

El viejo *saloon* sufrió un terrible incendio hace algo más de dos años. Para cuando lograron contener el fuego, el sitio ya era una ruina humeante y se derribaron sus restos. Provisionalmente se abrió un nuevo negocio en la esquina de enfrente que acabó asentándose con el tiempo, el actual local de Isaías, de modo que cuando levantaron el nuevo edificio sobre los restos quemados, acabó convirtiéndose en la oficina del nuevo *sheriff*: el ex *marshall* Ben Foster.

Foster tiene dos ayudantes permanentes y un par de voluntarios habituales colaboran con él cuando hay problemas. Joey Ballard, uno de sus ayudantes, es un muchacho joven y concienciado con su labor, quiere ser *sheriff* algún día. Tiene un gran sentido del deber que seguramente le acarreará la muerte. Jackson, por el contrario, es un gigantón barbudo y hostil. Le gusta ayudar al *sheriff* porque eso le permite moler a palos a la gente de forma legal. Los gemelos Andrés y Juan Gonzales son los dos ayudantes voluntarios.

Bartholomew Rubbins es el barbero, el dentista y el doctor del pueblo. Ninguna de las tres cosas las hace con suficiente solvencia. Es un tipo afable, aunque apocado y cobarde. A pesar de su modesta tienda, tiene unos buenos ahorros escondidos en alguna parte. Es un habitual del *saloon*, donde Carla se dedica a sacarle el dinero. Esta ha rechazado ya cuatro propuestas suyas de matrimonio.

El carpintero del pueblo también hace las veces de sepulturero cuando llega la ocasión. Su nombre es Edmund Toll, aunque todos le llaman señor Toll. Es serio, callado y bastante alto, tiene casi 60 años y un cuerpo enjuto y duro como un madero viejo. Su esposa, la señora Toll, es la fundadora del club de damas de El Cruce, a cuyas reuniones apenas asisten dos o tres mujeres. Normalmente el señor Toll va armado. Nunca se le ha visto usar el revólver, pero en el pueblo todos están seguros de que sabe cómo hacerlo, y realmente sabe, pues luchó durante la guerra en el bando confederado y hace muchos años que se mueve por estas tierras salvajes. En su juventud era conocido como «Colt» Toll.

La herrería y los establos son un negocio conjunto de los hermanos Gonzales, dos mexicanos bajitos y achaparrados, idénticos como dos gotas de agua. Ambos son muy buenos en su trabajo, divertidos y juerguistas. Si no están en sus negocios, están bebiendo hasta quedarse inconscientes o jugando a las cartas.

La tienda y el almacén son propiedad de Jebediah Schneider, que también es el sastre local, y de su familia: su esposa Martha, sus hijas Judith y Sarah, sus hijos Aaron, David y Eber y el abuelo Ezequiel. La familia conoce bien a todos los del pueblo.

El abuelo intenta controlar a los suyos con mano de hierro, pero no resulta sencillo. En concreto Sarah mantiene una relación en secreto con otro chico del pueblo, con el que planea fugarse. David y Eber también quieren dejar el pueblo y dedicarse a algo más emocionante que a vender comida y ropa. Eber, en particular, siente admiración por la vida de los forajidos famosos y podría reconocer a algunos de los personajes.

La iglesia la lleva el pastor Pdraig O'Connell, un irlandés obeso y cincuentón, aficionado a la comida y la bebida (y a las mujeres, concretamente mantiene un tórrido romance con la estirada y, sin embargo, fogosa, señora Toll).

El resto del pueblo queda al criterio de cada director de juego, quien puede darle más colorido aportando sus propios personajes si así lo desea.

El saloon

Sin duda, los personajes entrarán a este lugar en busca de los bonos que Jack ocultó en el sótano. La primera señal de que algo no va del todo bien es cuando comprueban que la puerta que hay bajo las escaleras no lleva más que a un pequeño armario escobero, ya que el local no tiene sótano. Además, este saloon es considerablemente más grande que el que Jack recuerda.

En el piso superior, las habitaciones 5, 6 y 7 son de Margarita, Carla y Mary Elizabeth, respectivamente. La habitación número 8 es la sala privada donde se organizan las partidas de póquer, que mueven sumas de dinero interesantes, sobre todo cuando vienen forasteros, ya que en el pueblo no son muchos los que se animan a apostar fuerte. Las habitaciones 9 y 10 son el despacho y el dormitorio de Isaías, al que el negocio no le va nada mal.

En la planta baja está la cocina, el almacén y un gran salón con una decena de mesas y un piano, aunque hace meses que nadie toca una buena melodía. El local suele estar concurrido a partir de la caída de la tarde, o en días como hoy en los que la intensa lluvia invita a estar a cubierto. Está lleno de gente, hay algunas partidas de póquer en las mesas del rincón y parroquianos bebiendo o comiendo en las demás (y visitando a las chicas en riguroso orden). Isaías lleva el local en solitario, lo que le provoca una gran tensión a partir de ciertas horas. Algunos días cuenta con la ayuda de Hong, un joven oriental con muy buena mano en la cocina, que puede hacer un guiso con cualquier tipo de carne... y siempre sabe igual.

La oficina del sheriff

La actual oficina del sheriff se levantó sobre los restos del antiguo saloon y es el lugar que los personajes tienen que visitar si desean conseguir esa parte del botín que está enterrada aquí.

En la oficina «siempre hay alguien de servicio», bien el sheriff, bien uno de sus ayudantes, a los que suele tocarles alternarse en el turno de noche (tira al azar para ver quién está de guardia la primera noche). Durante el

día se encuentra allí siempre Ben Foster, acompañado por alguno de los ayudantes. De todos modos, los tres acuden pronto en caso de problemas. Foster suele frecuentar el saloon un rato a última hora de la tarde y puede quedarse hasta bien entrada la noche en caso de participar en alguna partida de cartas interesante. Algunas noches las pasa en la planta de arriba, en la habitación de Carla. También es posible encontrarlo de vez en cuando durmiendo en alguna celda de la planta baja de la oficina del sheriff, sobre todo si ha bebido demasiado.

El sótano de la oficina del sheriff tan solo tiene dos celdas. En una de ellas, la número 6, se encuentran las viejas losas del suelo bajo las que Jack ocultó los bonos, sus armas y un colgante de cuero con el colmillo que le hizo la cicatriz de la mano (aunque Jack no recuerda haber guardado el colgante aquí e ignora en qué momento lo perdió o se deshizo de él).

Actualmente la celda número 6 tiene un ocupante: Joaquín Orosco, un bandido mexicano al que Foster ha arrestado hace apenas un par de días y que está a la espera de que llegue la orden para su ejecución en la horca.

El cementerio

Las tumbas de «el Chico» y de «el Francés» están en el cementerio de Las Cruces, al Sur de la iglesia. Por las noches es un sitio «oscuro como boca de lobo», por lo que los personajes pueden moverse por allí sin temor a ser descubiertos, aunque no está a más de veinte metros de los establos, por lo que algún ruido demasiado alto podría atemorizar a los caballos. Por supuesto, si se mueven totalmente a oscuras, será todo bastante más difícil y si utilizan una luz, podrían llamar la atención del pastor O'Connell.

Tardan un buen rato en cavar hasta encontrar el ataúd, por suerte, la lluvia de los últimos días les facilita en parte la tarea, ya que la tierra está más blanda y suelta. Finalmente escuchan el sonido de las palas tocando madera. Minutos después tienen ante ellos un ataúd abierto y vacío, donde lo único que queda es polvo y arena. No hay rastro de la plata ni de «el Francés».

La visión provoca en los miembros supervivientes de la banda original que se encuentren presentes una sensación de *déjà vu*, como si anteriormente se hubieran encontrado ya en una situación parecida. Es el momento de jugar el **CAPÍTULO 4. Flashback: asalto al tren de la Union Pacific.**

LA BANDA DE OROSCO

Para amenizar un poco más el asunto, los miembros de la banda de Joaquín Orosco han decidido rescatar a su jefe de la prisión, acabar con el sheriff y, de paso, incendiar lo que puedan de Las Cruces.

La banda llega en el momento en el que el director de juego decida, preferiblemente una noche en la que la intensa lluvia de los últimos días haya remitido un poco, mientras el sheriff está bebiendo o jugando a las cartas. Entran al pueblo por el Sur, con antorchas para prender algunas casas y el saloon y disparando a quien se encuentren por la calle (aunque a esas horas no hay casi nadie, por fortuna).

Con el revuelo, Orosco aprovecha para hacerse con las pistolas de Lonegan que hay escondidas en su celda (la noche anterior encontró por casualidad la losa suelta y aún no puede creerse su suerte). Por supuesto, también se lleva los bonos. El colgante con el colmillo lo deja donde estaba, ya que es un poco supersticioso y no quiere tocar algo que claramente parece indio.

EL COLGANTE INDIO

Si Jack y el resto de supervivientes de la banda original están juntos cuando recuperan el colgante, este despertará en su mente unos recuerdos olvidados hace tiempo, recuerdos borrosos de un encuentro con una tribu indígena. Será el momento de jugar el **CAPÍTULO 3. Flashback: el chamán indio.** Si no llegan a recuperar el colgante o solo está uno de los personajes pertenecientes a la banda original, dejaremos este *flashback* para más adelante.

CAPÍTULO III

FLASHBACK: EL CHAMÁN Y EL INDIO


Los personajes recuerdan un suceso que todos habían olvidado y que ocurrió días antes del asalto al tren de la Union Pacific. Tras defender a dos jóvenes indios y a un viejo chamán del ataque de un grupo de vaqueros, reviven cómo se hizo Lonegan su cicatriz en realidad y escuchan una leyenda que les resulta difícil de creer.




Director de juego, para jugar este *flashback* y el del capítulo siguiente, tienes que entregar a los dos jugadores que no lleven a antiguos miembros de la banda de Lonegan las hojas de personaje de Pierre Grimauld y J. J. Thomas.

El jugador que lleve a Jack Lonegan también debe hacer un par de cambios en su hoja de personaje para el *flashback*: sus hitos «Se le aparece el fantasma de un indio muerto» y «Los tres años en prisión le han pasado factura», se cambian por «Algunas mujeres se sienten fascinadas por ti» y «Mataste a tu padre defendiendo a tu madre». La complicación también se tiene que cambiar, sustituyendo «La cicatriz de su mano izquierda nunca se ha curado del todo» por «Muchos buscan la fama intentando matarle».

Los personajes están a pocas millas de la localidad de St. Elmo, en el condado de Chaffee, Colorado. Está atardeciendo y los personajes se encuentran sobre una loma, observando las vías del ferrocarril. Faltan pocos días para que el tren de la Union Pacific se detenga en el pueblo y cargue una gran cantidad de plata de las minas locales con destino a la costa este. Los miembros de la banda están estudiando el terreno, decidiendo dónde y cómo asaltar el tren para robarlo. Sus caballos se encuentran a un centenar de metros, junto a un pequeño grupo de árboles en el llano que hay a sus espaldas.

Un disparo lejano llama la atención de los personajes y, al girarse, ven que por la llanura, cabalgando aproximadamente hacia ellos, vienen tres figuras a las que persigue otra media docena de jinetes. Los disparos provienen de los rifles que portan los perseguidores. Una prueba de 

12 les permite reconocer la indumentaria india del grupo que huye. Si la prueba de  supera una dificultad 16, el personaje además está seguro de que el grupo está formado por un chico, una chica y un anciano.

Los que les persiguen son un grupo de vaqueros de regreso a St. Elmo que se han cruzado con los indios por casualidad y han decidido divertirse un rato. Resulta evidente que van a darles alcance rápidamente. La situación y los gritos de los vaqueros no auguran nada bueno para los hombres y promete ser aún peor para la joven muchacha india. Es de esperar que los personajes decidan intervenir, principalmente James McReady (y si no, el director de juego debería instarlo a ello a través de sus aspectos, al fin y al cabo estamos jugando un recuerdo).

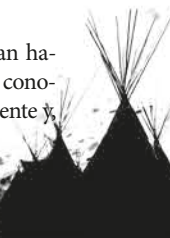
Mientras los personajes corren hacia sus caballos para ir al encuentro de los vaqueros, uno de los disparos alcanza al anciano indio, derribándolo de su montura. Los jóvenes detienen sus caballos y retroceden hasta donde el hombre ha caído. Allí ambos desmontan y el joven guerrero se planta delante del cuerpo, armado con un *tomahawk* en actitud protectora, mientras la muchacha intenta ayudar al anciano.

Si los personajes no han llamado todavía la atención de los vaqueros, el joven indio recibe un disparo letal y uno de los caballos lo arrolla mientras los agresores rodean a la joven y al anciano, girando alrededor de ellos con sus caballos y gritando obscenidades. Si los personajes actúan antes de que esto ocurra, el destino del joven guerrero podría cambiar (según el criterio del director de juego).

La escena debería resolverse con un tiroteo y, quizás, algo de combate cuerpo a cuerpo. Los vaqueros huyen si varios de ellos caen abatidos. Están poco dispuestos a jugarse la vida contra un grupo de pistoleros experimentados.

LA CICATRIZ



El anciano indio está herido de muerte y no hay nada que puedan hacer por él, como puede dictaminar cualquiera con unos mínimos conocimientos. Si Jack no se acerca a él, el indio lo llama de forma insistente y



cuando lo tiene a su alcance, sujeta su mano izquierda con firmeza haciéndole un corte en el dorso con un colmillo de animal que lleva encima. Luego entrega el colmillo a Jack, apretándolo firmemente en su mano. Hace todo esto mientras canturrea una letanía india ininteligible. Luego muere.

Una leyenda india


La joven india (aunque si el chico ha sobrevivido, esta escena la representan entre los dos) afirma que sus acompañantes y ella han venido a este lugar en busca de Lonegan, a quien señala con el dedo mientras lo llama «Wanikly Qochata», que puede traducirse como «hombre blanco salvador». Pero antes de explicarse, prepara los cuerpos de sus compañeros caídos para llevarlos de regreso a su tribu, donde serán enterrados.

La muchacha no sabe hablar nada más que su idioma nativo, por lo que es McReady quien, a duras penas, va traduciendo sus palabras (pues tiene una habilidad de  5 «Amante de la cultura indígena»). Si el director de juego lo desea, puede pedirle al jugador que haga alguna prueba de  15 para algunos conceptos o palabras concretas, como el apodo que la muchacha ha dado a Lonegan, por ejemplo.

Tras preparar los cuerpos, la joven india enciende una hoguera y se sienta en frente de ella, negándose a contar nada si los personajes jugadores no la acompañan y se sientan a su lado alrededor del fuego. Cuando los jugadores acceden, la chica comienza a hablar mientras extrae unas mezclas de hierbas que lanza al fuego, generando una humareda densa y de olor intenso. La muchacha empieza presentándose, su nombre es Keezheekoni («fuego que quema») y sus acompañantes eran el joven Cheveyo («espíritu guerrero») y Qaletaga («guardián de las personas»). El anciano era el chamán de su tribu y quien les condujo hasta este lugar. La joven lamenta su muerte porque ya no puede contarle a Wanikly todo lo que necesita saber, aunque ella les cuenta hasta donde sabe.

Qaletaga llevaba varias noches recibiendo la visita de Masauwu en sus sueños, en los que le advertía acerca de las acciones que el hombre blanco está realizando en estas tierras. Estas acciones han llevado a liberar por error el temible espíritu Yietso de su prisión de roca. Cuando Yietso despierte, según decía el anciano chamán, todos los hombres sufrirán su hambre y la de sus vástagos, pues todos ellos se sacian de carne humana. Según la joven, Qaletaga vino hasta aquí a buscar al hombre cuyas accio-

nes causarán de nuevo la derrota de Yietso, y señala de nuevo a Lonegan. No obstante, su muerte no le ha permitido contarle todo lo que necesita saber. Aun así, afirma que no deben preocuparse ni mostrar temor, ya que el chamán ha marcado a Wanikly y ahora es Istaga, por lo que cuenta con la guía del astuto espíritu coyote para poder cumplir su sagrado deber. No obstante, todos pueden ver que todo esto no son más que palabras valientes de alguien en cuyo rostro se refleja la tristeza de las pérdidas sufridas.

Es necesaria una prueba de  20 para identificar los nombres de los que habla Keezheekoni. Si los jugadores no superan esta prueba y preguntan, es ella misma quien les aclara las dudas.

Masauwu, para las tribus hopis, es el dios del fuego y de la muerte. Se encarga de gobernar todo el mundo hopi tanto en la superficie de la Tierra como en el subsuelo. Se le representa como un ser terrorífico, grande y fuerte. Su atuendo está formado por pieles de animales sin curtir y una máscara sencilla, manchada de sangre. Por la noche, Masauwu se pasea por el filo del mundo sosteniendo una antorcha. En ese momento los hombres no pueden verlo, porque si lo hicieran podrían morir de miedo, pues su rostro es el rostro de la muerte.

Yietso es una terrible criatura de la mitología indígena. Se trata de un gigante que asoló la tierra junto a sus hijos, alimentándose todos ellos de carne humana. Los ancestros de los hopis derrotaron y quemaron a todos los vástagos de Yietso, pero no pudieron hacer lo mismo con la criatura, a la que sepultaron bajo las montañas.

Istaqa se puede traducir como «hombre coyote». El coyote es un espíritu poderoso de la mitología indígena, cuyas acciones traen tanto cosas buenas como desastres. Se le conoce como un embaucador o un bufón. Sus hazañas lo convierten en un héroe mítico más que en otra cosa y puede usar su poder para realizar buenas acciones.

REGRESO AL PRESENTE

El *flashback* llega hasta aquí. Los personajes recuerdan cómo se marchó la chica dejándolos junto a la hoguera, tras quemar unas extrañas hierbas que desprendían un intenso aroma y que los sumieron en un extraño sueño. En todos estos años ninguno de ellos había vuelto a recordar esa extraña noche, hasta que han vuelto a ver el colgante con el colmillo.



CAPÍTULO IV

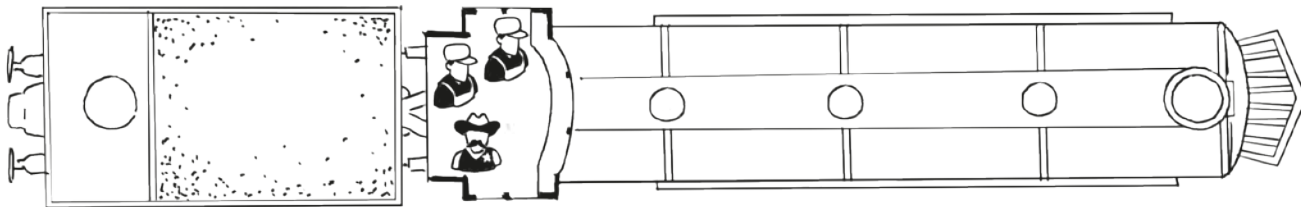
FLASHBACK: ASALTO AL TREN DE LA UNION PACIFIC

Los personajes reviven el último golpe que dio la banda antes de disolverse forzosamente. Planean y ejecutan el asalto al tren que transporta el cargamento de plata del First Bank, lo que les da la oportunidad de conseguir una gran cantidad de dinero en honos del estado y de echar un vistazo a un misterioso cargamento que varios hombres del banco protegen en uno de los primeros vagones.

Los personajes están a punto de comenzar su asalto al tren de la Union Pacific, el cual vienen planeando y estudiando desde hace algunas semanas. A continuación se indica lo que los personajes saben y no saben acerca de la composición del tren y sus defensas. El director de juego dará esta información a los jugadores junto con la descripción de los diferentes vagones, dejándoles después un tiempo para que discutan y decidan un plan de ataque.

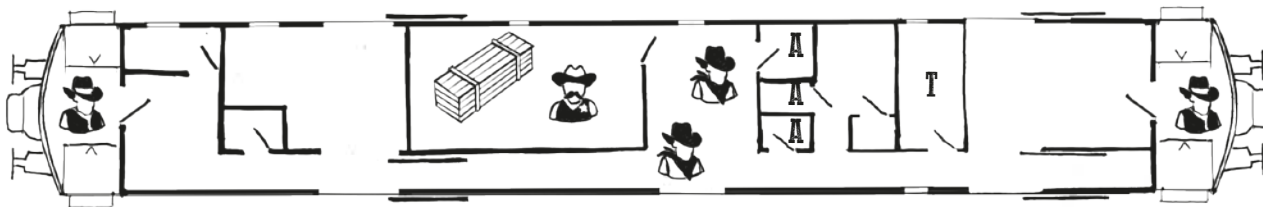
Al final de la aventura, en el APÉNDICE II, se incluye una imagen en blanco de todos los vagones para imprimir y entregar a los jugadores.

Locomotora



Lo que los personajes saben: En la locomotora viajan siempre dos maquinistas, que se encargan de suministrar el combustible a la caldera y mantener el tren en movimiento. Junto a ellos viaja uno de los *marshalls* contratados por el First Bank y la Union Pacific para proteger el transporte de la plata hasta la costa este.

Primer vagón: carga

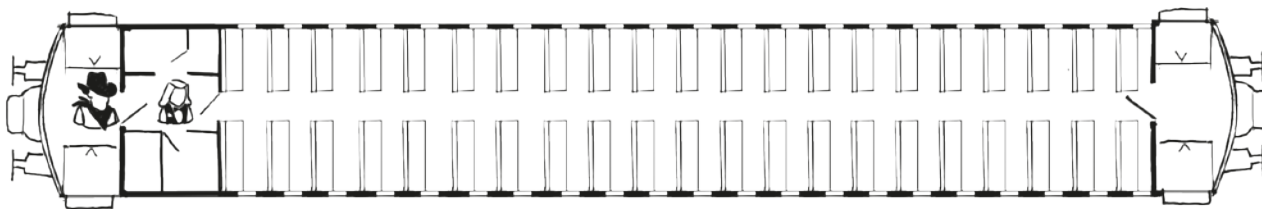


Lo que los personajes saben: En el primer vagón va el equipaje de los pasajeros de primera clase, colocados en diferentes compartimentos o armarios (A). Se puede acceder a él desde el exterior a través de una trampilla de carga (T) situada en el techo del compartimento central. Dos agentes de la compañía de trenes vigilan las puertas de acceso a este vagón en sus dos extremos. Dos empleados del First Bank han subido un gran cajón a bordo. Los personajes ignoran qué contiene, aunque están bastante seguros de que no es la plata.

Lo que los personajes no saben: En el gran cajón que hay en el compartimento central viaja un cargamento muy particular que los operarios del First Bank han encontrado en las profundidades de una de sus minas. Este cargamento va protegido por un *marshall* y otro par de agentes contratados por el banco. El contenido de este compartimento y cómo afecta a los personajes se detalla más adelante.

Además, los agentes del banco han decidido a última hora trasladar el cargamento de plata a este mismo vagón, dejando a los hombres de los vagones de cola como señuelo.

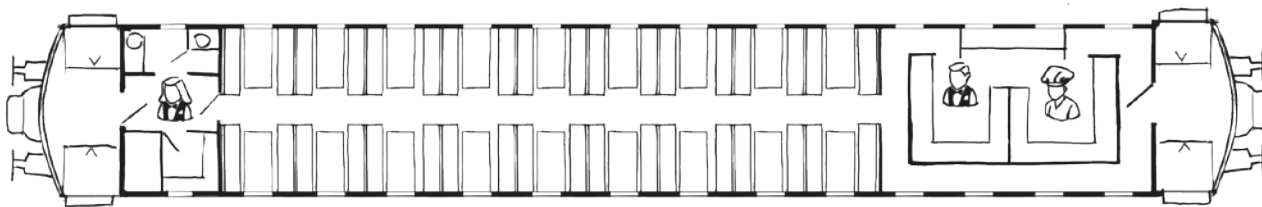
Segundo vagón: primera clase



Lo que los personajes saben: El segundo vagón corresponde a los pasajeros de primera clase. En esta parte del trayecto este vagón suele ir casi vacío. Una chica de la compañía se encarga de atender a estos clientes preferentes. En este vagón viaja uno de los hombres fuertes del First Bank, un tal James Carter, que se ha encargado de gestionar el traslado de la plata. Por lo que han escuchado, es muy probable que el señor Carter lleve consigo una gran cantidad de dinero.

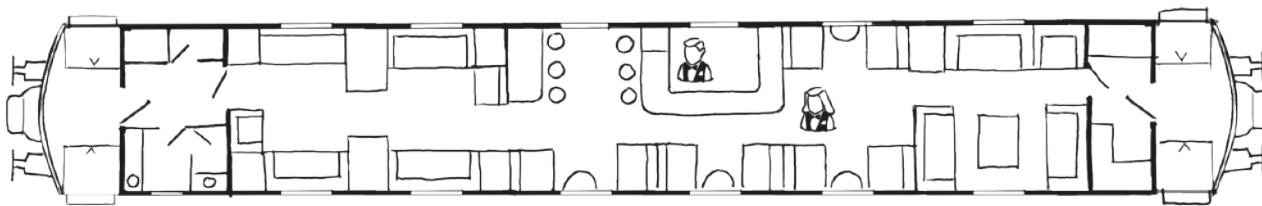
Lo que los personajes no saben: Lo que James Carter lleva exactamente consigo es una cartera con una gran cantidad de bonos del estado al portador, cuyo valor casi iguala a la cantidad de plata que transportan en los vagones de carga. Si los personajes lo ven, una prueba de 13 les hará darse cuenta de que se aferra a una pequeña cartera de piel como si le fuera la vida en ello. Debido a su presencia, en el vagón hay un agente del First Bank para protegerlo. Carter no hará nada que ponga en riesgo su vida y ni tan siquiera va armado. También ha sido él quien ha decidido subir el cargamento al primer vagón de carga.

Tercer vagón: restaurante



Lo que los personajes saben: El tercer vagón corresponde al restaurante, al que solo pueden acceder los pasajeros de primera clase. Aunque el vagón está abierto para poder circular por él, la cocina solo funciona durante las horas de almuerzo y cena, por lo que en el resto de horarios no debe de haber gente aquí.

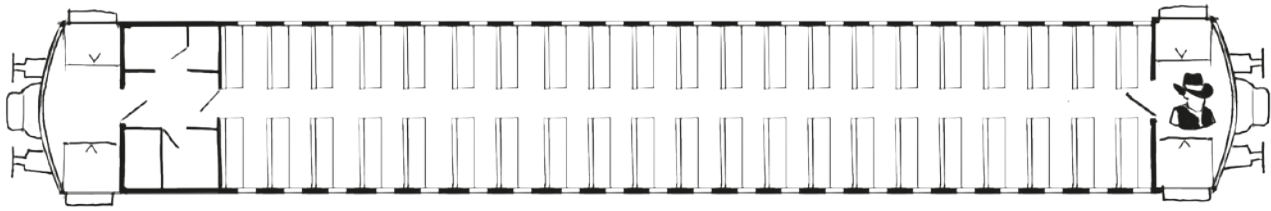
Cuarto vagón: cafetería



Lo que los personajes saben: El cuarto vagón corresponde a la cafetería, disponible para todos los pasajeros de primera y segunda clase.

Lo que los personajes no saben: En este vagón siempre suele haber clientes, algunos de los cuales podrían tener la presencia de ánimo suficiente para hacer frente a un grupo de asaltantes y apoyar a los agentes que defienden el tren. Cuando los personajes se mueven por esta zona, 1d3 pasajeros echan mano de sus revólveres si los reconocen como asaltantes, utilizando el mobiliario como cobertura.

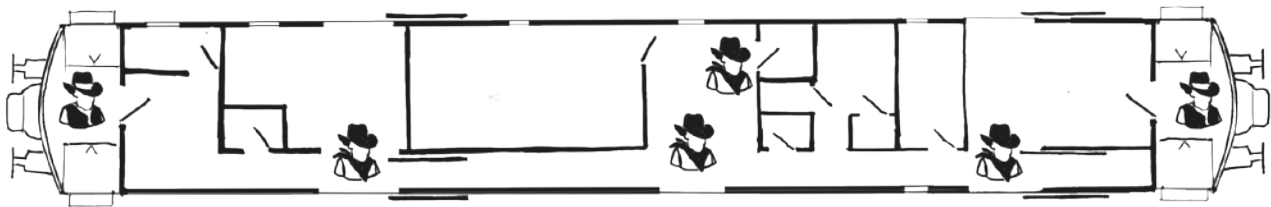
Quinto, sexto y séptimo vagón: segunda clase



Lo que los personajes saben: Los vagones del quinto al séptimo corresponden a los pasajeros de segunda clase. Están considerablemente más llenos que el de primera clase, aunque en este punto del trayecto todavía no hay más de una tercera parte de sus plazas ocupadas. En cada vagón se encuentra un agente de la compañía de trenes.

Lo que los personajes no saben: Al igual que en la cafetería, en estos vagones habrá algunos clientes valientes, capaces de hacer frente a los personajes y de ayudar a defender el tren. En total, $1d3+1$ pasajeros echan mano de sus armas en cada vagón si los reconocen como asaltantes. Como caso particular, en el sexto vagón va sentado un sacerdote español de fuerte carácter llamado José Luis Carvajal que hace lo posible por interponerse ante los asaltantes para que depongan sus armas. Si los personajes hacen daño al padre José Luis, otro $1d3$ pasajeros reacciona y se alza contra ellos.

Octavo y noveno vagón: carga



Lo que los personajes saben: Los vagones octavo y noveno son también de carga, en uno de ellos está la plata del First Bank, aunque los personajes no saben exactamente en cuál. Sí saben que hay dos agentes de la Union Pacific en cada vagón y pueden imaginarse que habrá también personal del First Bank. Los vagones tienen una trampilla de acceso al techo del tren (T).

Lo que los personajes no saben: El vagón que iba a contener la plata es el octavo y son cuatro los agentes del First Bank los que están custodiándolo, armados con rifles, aunque en realidad tan solo son un señuelo que han dispuesto temiendo algún intento de robo.

Décimo, undécimo y duodécimo vagón: carga libre



Estos últimos tres vagones van cargados de maderos y carbón, sin vigilancia específica.

EL EXTRAÑO CARGAMENTO

En el primer vagón de carga, además de cinco cajones repletos de plata, un *marshall* custodia un enorme arcón de madera, ignorante de su contenido. En su interior, extraído de las profundidades de la tierra en una de las minas más antiguas, descansan unos restos óseos. La cosa no habría pasado a mayores de tratarse de unos vulgares huesos pertenecientes a un viejo cadáver, sin embargo, los restos son de unas dimensiones demasiado grandes para pertenecer a un ser humano, aunque sus características sean muy similares. Entre los restos no se halló ningún cráneo, es lo único que falta.

Los trabajadores de la mina que encontraron los huesos se lo hicieron saber a su encargado, que informó en seguida a sus jefes. Estos enviaron a su vez a James Carter a valorar el descubrimiento, quien ha decidido su traslado para que se le realicen las pruebas necesarias y anunciar al mundo el sorprendente hallazgo.

Aunque los personajes saben que los trabajadores del First Bank han subido a este vagón un elemento que podría ser valioso, no irrumpirán en él ni abrirán el arcón para ver qué contiene hasta que no se enteren del traslado a última hora de la plata. Si ninguno de los jugadores muestra interés en el arcón, se puede facilitar la labor aprovechando a los personajes que solo aparecen en estos *flashbacks*, Pierre Grimauld y J. J. Thomas. El director de juego puede activar los aspectos de estos personajes (los cuales son bastante curiosos para que se interesen por el arcón).

El cajón está cerrado con gran esmero y es necesario hacer palanca con algo para abrirlo. Si desean o necesitan hacerlo con rapidez, deberán superar una prueba de **18**. Al abrirlo, pueden observar que en su interior hay varios huesos enormes de aspecto humanoide, lo que sin duda los dejará estupefactos. Aun así, no pueden recrearse demasiado en su visión ya que, al contacto con el aire fuera de la protección de su embalaje, los huesos se convierten en polvo en pocos segundos, alzándose en el aire en un remolino que afecta a todos los que se encuentren mirando, cubriéndoles el rostro y haciéndoles toser.

Todos los personajes que sufran el remolino de polvo tendrán que hacer una prueba de Fortaleza 10. Los que fallen recibirán el aspecto «afectado por el polvo» hasta que tengan ocasión de lavarse el rostro, aunque en realidad el problema será mucho más grave para alguno de ellos, como veremos en el próximo capítulo.

Director de juego, tu objetivo en esta escena es procurar que o bien «el Francés» o bien «el Chico» caigan afectados por el polvo. Este hecho resultará fundamental en los próximos capítulos.

REGRESO AL PRESENTE

El *flashback* puede finalizar en el momento en que el director de juego estime oportuno, siempre que los personajes ya hayan abierto el cajón y algunos estén afectados por el polvo. La escena puede terminar justo después de las pruebas de Fortaleza o puede jugarse entera hasta el momento en que los personajes huyan del tren llevándose la plata.

Ningún personaje debe morir en esta escena (lógicamente), aunque nada impide que algunos resulten heridos, o incluso que alguien los arroje del tren en marcha. Por ello, si la situación se vuelve demasiado complicada para los personajes y ya han jugado la escena del cajón, el director de juego debería dar por finalizado el *flashback*, improvisando una descripción del giro final de los acontecimientos que permite a los personajes completar el robo con éxito.




CAPÍTULO V

VISITAS INESPERADAS

Los personajes tienen un reencuentro inesperado con Keezheekoni y James Carter. Estos les cuentan lo que ha pasado con su plata y con el cuerpo de «el Francés». Carter les ofrece la oportunidad de librarse de la presión de la ley a cambio de ayudar al First Bank a lidiar con un grave problema.

Director de juego, esta escena debe jugarse justo a continuación del *flashback* del asalto al Unión Pacific, conociendo ya qué personajes se vieron afectados por el polvo de los huesos consumidos y, en particular, si este afectó a «el Francés» o a «el Chico».

Los personajes están todavía ante la tumba abierta de «el Francés», con las imágenes del asalto al tren aún frescas en su cabeza, cuando escuchan unos pasos (pueden hacer la prueba de  15 para averiguar quién viene). Estos pasos se acercan desde fuera del cercado del cementerio, desde el extremo más alejado del pueblo. La tenue luz de un farol los acompaña, aunque está cubierto de tal forma que apenas arroja la claridad suficiente para que los extraños vean dónde pisan.

Mientras los personajes buscan dónde esconderse o se preparan para un posible enfrentamiento, el fantasma del anciano indio se aparece de nuevo ante Lonegan (acompañado del habitual dolor en su mano izquierda), haciéndole gestos de que se alce y se acerque a los extraños. En ese momento una voz femenina con marcado acento indio llama desde el cercado, susurrando «Wanikly Qochata». Si los personajes aún no han jugado el **CAPÍTULO 3. Flashback: el chamán indio**, al escuchar esta expresión vendrán a su mente unos recuerdos olvidados y será el momento de jugarlo.

Ante la sorpresa de los personajes por encontrarse de nuevo a Keezheekoni en un lugar tan alejado de sus tierras, se suma el he-

cho de que venga acompañada por James Carter, el hombre del First Bank al que robaron los bonos. Será Carter quien tome la palabra e intente convencer a los personajes de que solo vienen ellos dos, que no desean causarles problemas y que su única intención es hablar y plantearles un trato que sería beneficioso para ambas partes.

La situación puede resolverse de muchas maneras diferentes, pero al final, de un modo u otro, lo normal es que los personajes escuchen lo que ambos tienen que contar, ya sea por voluntad propia o porque Carter les encañona con un revólver. A continuación están todos los detalles necesarios para que el director de juego lleve la conversación entre esta improbable pareja y los personajes.

EL HIJO DE YIETSO O LA LOCURA DE «EL FRANCÉS»

Si el polvo solo afectó a «el Francés», los detalles son correctos y no es necesario hacer ningún cambio en el capítulo. Esta es la versión que se asume en el texto que viene a continuación.

Si el polvo solo afectó a «el Chico», todos los detalles de la historia referidos a «el Francés» serán ahora cosa de «el Chico». En este caso, su ataúd también está vacío y habrá sido él quien haya excavado y vaciado la tumba de su compañero, llevándose la plata y el cuerpo.

Si el polvo afectó a los dos, el director de juego tiene la opción de incluir un segundo adversario en el capítulo final o de olvidarse completamente de «el Chico» y dejar a «el Francés» como único enemigo, quedando el capítulo sin cambios.

LA VERSIÓN DE JAMES CARTER

Aunque hace tres años que los personajes lo dan por muerto, la verdad es que su compañero «el Francés» logró, de forma milagrosa, sobrevivir a los disparos. La mala fortuna para él fue que lo dieron por muerto, no solo sus compañeros, sino también las autoridades que recogieron su cuerpo y lo enterraron con vida. Carter no sabe explicar cuándo ni cómo fue capaz de salir de su ataúd y excavar el camino de salida a la superficie, pero lo que sí tiene claro es que su mente quedó trastornada profundamente en el proceso.

Apareció hace ya dos años en St. Elmo, Colorado. Nadie lo reconoció, ya que nunca fue un rostro demasiado famoso, y bajo su nueva identidad, Pierre Beaumont, solo era un extranjero adinerado que llegó al pueblo. Entró en varios negocios locales, compró un par de minas de la zona y poco a poco su poder y su influencia fueron creciendo en el pueblo. Las muertes empezaron poco después.

Al principio se trataba de algunos extranjeros de paso hacia el Oeste, gente que nadie echaba de menos. Los cuerpos aparecían destrozados días después de su desaparición, con la ropa hecha jirones y arrancada. Estaban prácticamente desnudos y con marcas de haber sido parcialmente devorados. Las autoridades achacaban el problema a los lobos, que abundaban por la zona, y el cuerpo se enterraba y se olvidaba.

Con el paso del tiempo, el número y la frecuencia con la que aparecían nuevas víctimas aumentó y empezaron a caer conocidos del pueblo, vecinos de las tierras de los alrededores, trabajadores de las minas... La gente comenzó a asustarse y algunos abandonaron St. Elmo en busca de otras tierras más seguras donde ganarse la vida.

Para entonces, las desapariciones de mineros eran tan frecuentes que el First Bank decidió contratar a un par de detectives de la agencia Pinkerton para investigar la situación. Estos hombres enviaron un único reporte a la sede de Filadelfia antes de desaparecer sin dejar rastro.

Hace tan solo unos meses, la dirección del First Bank encargó a James Carter evaluar la situación de las minas y disponer su cierre en caso de que fuera necesario, por lo que no tuvo más remedio que trasladarse a St. Elmo, a pesar del evidente riesgo. Apenas llevaba unos días en el pueblo, cuando recibió una invitación a cenar de parte de Monsieur Beaumont.

Tras la cena, Beaumont le hizo una oferta de compra por las minas del First Bank, mostrando especial interés en una de ellas en particular, la mina más antigua y profunda, en la que los trabajadores del banco encontraron hace varios años unos extraños restos humanos que se deshicieron en polvo durante el asalto al Union Pacific por parte de la banda de Lonegan. Por supuesto, Carter reconoció a «el Francés» bajo su nueva identidad. Antes de despedirse, Carter prometió trasladar la oferta de compra a sus superiores y volver a hablar en unos meses. James no sabe cómo explicar el miedo irracional que le inspiró ese hombre ni de dónde procede su certeza de que él es el causante de las muertes.

Antes de que James Carter abandonara St. Elmo con rumbo a Filadelfia, donde tenía la firme intención de recomendar la venta de las minas y abandonar toda actividad en la zona, Keezheekoni lo abordó y le aseguró que había un modo de liberar las tierras del condado de Chaffee del terror que las asola. Fue entonces cuando la joven india le habló de Wanikly y de Yietso.

Esa es la razón de que estén aquí, ofrecer un trato que esperan que Lonegan acepte.

LA VERSIÓN DE KEEZHEEKONI

Para la joven india lo que ha sucedido está muy claro y han pasado ya tres años desde que el viejo chamán Qaletaq advirtió que sucedería. El hombre blanco liberó el espíritu de Yietso de su prisión bajo las montañas y ahora uno de sus hijos ha ocupado el cuerpo del antiguo amigo de Wanikly. Si no lo detienen pronto, sus hermanos no tardarán en unirse a él y pronto tendrán fuerza suficiente para traer de regreso a Yietso desde el mundo de los espíritus.





Por fortuna, Qaletaqa marcó a Wanikly con el signo de Istaqa, para que el astuto coyote le sirviese de guía. Wanikly y sus compañeros deben regresar al Norte, a las tierras de sus ancestros, para enfrentarse al vástago de Yietso y derrotarlo.

La parte que le cuesta más relatar es que entre los suyos también ha habido desapariciones y muertes, si bien no tantas como entre los habitantes de St. Elmo. Su tribu está dividida en dos. Por un lado hay una mayoría que opina que deberían mantenerse al margen y alejarse de enfrentamientos con los espíritus malignos, siendo el jefe de la tribu el principal valedor de esta idea. Por otro lado, están aquellos pocos que desean enfrentarse a Yietso, entre los que se encuentra Keezheekoni, que ejerce de curandera local a falta de un verdadero chamán, pues no ha habido ninguno desde la muerte de Qaletaqa.

Por supuesto, Carter no cree ni comparte la visión mitológica del problema que tiene Keezheekoni y tampoco está completamente seguro de que sea «el Francés» el causante de las muertes, pero la idea de utilizar a Lonegan y a su banda para eliminar un problema aún mayor se le antoja una buena opción, sobre todo si permite a sus jefes conservar las minas de plata. Si las supersticiones de unos o de otros pueden ayudarle con su problema, está dispuesto a apostar por ellas.

EL TRATO

La propuesta de James Carter es bien sencilla: si Lonegan y su grupo aceptan viajar hasta St. Elmo y poner fin a las desapariciones, el First Bank retirará todos los cargos que existen contra la banda por el asunto del tren Union Pacific, pudiendo quedarse con la plata, los bonos del estado y la propiedad de alguna de las minas que el First Bank tiene en la zona. Si Lonegan aún tiene dudas sobre si aceptar o no el trato, una nueva aparición del fantasma de Qaletaqa podría ayudarle a decidirse.

Si los jugadores aceptan el trato de Carter, el viaje hasta St. Elmo les llevará un tiempo considerable, ya que son ochocientos kilómetros de viaje, entre veinte y treinta días a caballo, a menos que encuentren otro medio de transporte. El director de juego puede dejar pasar este tiempo o, si lo desea, intercalar alguna pequeña aventura adicional para el grupo de protagonistas, quizás un encuentro con los belicosos apaches que pueblan la zona norte de Nuevo México.

EL INFORME DE LOS DETECTIVES DE PINKERTON

Para afianzar sus argumentos, James Carter cede a los personajes el documento que recibió de los detectives al cargo del caso: Johnson y Harnett. Se sospecha que los investigadores desaparecieron después del envío, ya que desde entonces no se sabe nada de ellos.

El informe está escrito a mano por los propios investigadores, lo cual confirma por el propio Carter. El informe relata los resultados de las investigaciones y los siguientes pasos que van a llevar a cabo: intentar tener una reunión con Monsieur Beaumont en su propia hacienda y, si fracasan nuevamente, acercarse por su cuenta por la noche.

A continuación te presentamos el documento que recibió Carter. Puedes utilizarlo como una ayuda de juego y entregárselo tal cual a tus jugadores y explicarles después lo que opina James Carter sobre lo sucedido.

Estimados señores:

Pese a que el número de desapariciones ha aumentado considerablemente en los últimos meses, hasta el punto de contar con un mínimo de dos desapariciones semanales confirmadas, la frecuencia de aparición de cadáveres parcialmente devorados se ha reducido hasta prácticamente desaparecer.

Hemos tenido ocasión de echar un vistazo a uno de los últimos cuerpos encontrados. A pesar del tiempo transcurrido y del estado de descomposición del cuerpo, el examen post mortem indica una posible muerte por estrangulamiento. Asimismo, las marcas de mordeduras no corresponden con ningún espécimen de la fauna local, más bien al contrario, todo parece indicar que han sido causadas por un ser humano.

El éxodo de vecinos se ha convertido en un goteo continuo y cada vez más mineros y sus familias abandonan la zona para no volver. Tan solo aquellos que no tienen ahorros suficientes para permitírselo o los que cumplen trabajos forzados por causa legal permanecen en el pueblo, junto a unos cuantos locos demasiado orgullosos o demasiado viejos como para marcharse. Aun así, la llamada de la plata es muy fuerte y las noticias de las muertes no viajan demasiado lejos, por lo que forasteros deseosos de lanzarse a la vida minera llegan con cada nuevo tren.

Un buen número de vecinos apunta con recelo hacia la hacienda "Le Parisien". Al parecer este rancho no se ha visto afectado por desaparición o muerte alguna, al menos ninguna que hayamos podido confirmar. También aseguran que su propietario tiene contratados a rufianes y matones de la peor calaña.

Monsieur Beaumont es un hombre rico y poderoso en estas tierras y ha rechazado dos veces nuestra petición de mantener una reunión en su propiedad, de modo que hemos decidido, en caso de que nuestra próxima petición sea igualmente rechazada, acercarnos hasta el lugar y echar un vistazo al amparo de la noche.

Detectives Johnson y Harnett

CAPÍTULO VI

REGRESO A ST. ELMO

Los personajes viajan a St. Elmo, donde deben averiguar quién está detrás de las misteriosas desapariciones que asolan los alrededores desde hace tiempo. Tienen la oportunidad de hacer nuevos aliados, el *sheriff* les hostiga, se enfrentan a un incendio, investigan la desaparición de un amigo y exploran las minas de los alrededores.

La localidad de St. Elmo se encuentra enclavada en medio de un largo y ancho valle que separa las montañas que se encuentran al Norte y al Sur de la localidad. Está situada a varios días de camino de otras poblaciones similares, pero la presencia de más de un centenar de minas de plata en las montañas que rodean la ciudad la han convertido en una población muy importante. La estación de tren, inaugurada hace algunos años, es una de las más transitadas del Medio Oeste gracias a numerosos forasteros que acuden a la llamada de las minas buscando una oportunidad para hacerse ricos.

Estas montañas están plagadas de minas de plata, algunas de las cuales ya se han cerrado o abandonado, bien por su escasa rentabilidad, bien por las muertes ocurridas en la zona en los últimos dos años. Sin embargo, la mayoría no tardan demasiado en ser compradas por un nuevo forastero que desea probar suerte a pesar de las noticias y de los rumores. Algunas de estas minas se encuentran a escasos kilómetros de la ciudad, mientras que otras se adentran bastante en las montañas, a un día o más de viaje.

LUGARES DESTACADOS

St. Elmo está claramente dividida en dos zonas. En la más oriental se encuentran la mayoría de negocios y establecimientos relacionados con el ocio o los servicios de primera necesidad, mientras que la mitad oeste del pueblo es más residencial, con algunas viviendas de más calidad y, en general, algo menos de bullicio.

Estos son algunos de los lugares que los personajes pueden visitar en la ciudad. Consulta el mapa de St. Elmo para localizar su ubicación exacta (APÉNDICE III, página 44).

1. La casa de la viuda Johnson. Esta supuesta «viuda» es en realidad una atractiva e inteligente mujer de mediana edad que regenta un discreto y elegante prostíbulo. Es habitual que en su casa convivan varias «sobrinas» que pasan largas temporadas en casa de su «tía».

2. La oficina del *sheriff*.
3. Kaltes Bier, un pequeño *saloon* que no suele tener mucha clientela.
4. Almacén general de la familia Stark, donde se puede adquirir desde ropa hasta herramientas a precios razonables.
5. Hotel Stark, regentado por la familia Stark, un lugar limpio y barato.
6. Registro de minas del condado de Chaffee.
7. Motel Silver, es un edificio viejo que hace las veces de burdel. Normalmente está abarrotado de mineros.
8. Four Aces Saloon, el recinto de ocio más frecuentado de la ciudad. Comida y bebidas baratas, música, chicas y partidas de póquer.
9. Estación de tren y oficina de correos.
10. La iglesia.
11. Grand Hotel St. Elmo. Un elegante hotel al nivel de los de las grandes ciudades. Demasiado caro para el visitante medio de la ciudad. Su comida es la mejor de la ciudad.

Información de interés

A continuación se detallan algunos aspectos relevantes de la localidad, varios de los cuales pueden descubrir los personajes si indagan un poco.

La desbandada de vecinos ha terminado por convertir St. Elmo en una ciudad de paso, donde apenas quedan miembros de las familias que vivían aquí hace diez años. Los más reacios a marcharse son los Stark, Anton y su esposa Anabelle, que administran el almacén de suministros y el hotel más importantes de la localidad. Anton Stark advierte a cualquiera que desee escucharlo del peligro que representa Monsieur Beaumont para la ciudad y lo considera, sin duda alguna, el causante de las muertes. Tienen un hijo de seis años, Tony, y acaban de dar a luz a su hija Anabelle.

Existen muchas personas en la ciudad que llevan viviendo en ella uno o dos años, la mayoría de las cuales se están planteando marcharse. Casi todas han escuchado o esparcido algún rumor referente a la hacienda «Le Parisien» y su propietario, aunque últimamente callan por miedo, ya que nunca se sabe quién puede estar escuchando y Monsieur Beaumont tiene a sueldo a mucha gente en la ciudad, cada vez a más.

El nuevo *sheriff* de St. Elmo tan solo lleva dos semanas en el puesto, su nombre es Norman Rogers y está, por supuesto, a sueldo de Beaumont. No todos en la ciudad lo saben, aunque son muchos los que lo sospechan. El antiguo *sheriff* desapareció sin dejar rastro, como tantos otros. Rogers suele ir acompañado de tres ayudantes con aspecto de matones peligrosos.

Tan pronto como los personajes pongan el pie en St. Elmo y destaquen de algún modo, alguien se encargará de hacer llegar la noticia hasta la hacienda «Le Parisien». A pesar de su fama de hace años, la gente de la ciudad es, en su mayoría, nueva en la zona, por lo que es posible que los personajes pasen desapercibidos. Los Stark sí que reconocen a los antiguos miembros de la banda de Lonagan y, en principio, opinan que vienen a aumentar los problemas del lugar, por lo que no son muy amistosos.

Las salas de baile y los garitos de juego están todos controlados por Beaumont, excepto uno, propiedad de un inmigrante alemán de fuerte carácter que no resulta fácil de amedrentar. Lamentablemente, hay poca gente que se atreva a pisar su local, salvo algunos extranjeros despistados. El nuevo *sheriff* está comenzando a causarle problemas, haciéndole responsable de cualquier tumulto que suceda en su local, los cuales han ido, curiosamente, aumentando en frecuencia durante las últimas semanas. Por su personalidad podría aliarse con los personajes y ayudarles si averigua sus intenciones.

La hacienda «Le Parisien» está situada a unos diez kilómetros de la ciudad, adentrándose en el valle, en medio de una zona boscosa a la sombra del pico Fitzpatrick. Es una buena zona de pastos para el ganado, ya que el pequeño arroyo de North Fork Chalk cruza la propiedad, formando tres o cuatro pequeños lagos. El bosque también provee madera suficiente, tanto para la propiedad como para los trabajos en las minas situadas en la ladera y la base del Fitzpatrick. A pesar de todo ello, ni hay ganado en la propiedad ni nadie tala los árboles del bosque.

(La hacienda se describe con más detalle en el capítulo siguiente.)

En St. Elmo hay un registro oficial de todas las minas situadas en las montañas, incluyendo el listado de propietarios, situación de las mismas, tiempo que llevan siendo explotadas, si están o no en venta, etc. En el registro constan las seis minas que actualmente tiene Beaumont en propiedad. Sus últimas adquisiciones están físicamente muy próximas a la mina en la que el First Bank encontró los restos y que tanto interés despierta en «el Francés». Hay ofertas de trabajo en casi la totalidad de las minas, incluidas las de Beaumont.

La gente es muy reacia, en general, a hablar de los desaparecidos. La opinión más extendida entre los más nuevos en la localidad es que ya no sucede tan a menudo, pero la realidad es que no hay semana que no desaparezca algún minero o dos. El flujo continuo de gente nueva hace que muchos de estos casos pasen desapercibidos.


La relación de St. Elmo con la principal tribu india de los alrededores ha empeorado en los últimos años y ahora es casi inexistente. Algunos de sus miembros se acercan a comerciar de tarde en tarde, vendiendo pieles o productos artesanales y llevándose a cambio armas y medicinas. Al principio se les echó la culpa de las muertes pero hace tiempo que nadie cree seriamente en esa posibilidad, pues no han sido pocos los cuerpos de nativos que se han encontrado muertos bajo las mismas circunstancias. Aun así, sigue habiendo quien apunta en su dirección cuando se aborda el tema, casualmente suelen hacerlo personas que, de un modo u otro, mantienen relaciones con Monsieur Beaumont.

En las páginas siguientes se incluyen una serie de escenas que podrían llegar a ocurrir en función de las actividades de los personajes en la ciudad. Estas escenas no tienen ningún orden concreto y pueden jugarse en el momento en que el director de juego lo crea conveniente.

ALTERCADO EN EL KALTES BIER

El Kaltes Bier, o simplemente el Kaltes, es el nombre que los lugareños dan al local que Adler Leitner regenta en St. Elmo. En realidad el nombre tiene su origen en una confusión, ya que esa expresión, traducida del alemán, solo significa «cerveza fría» y eso era lo que ponía en el cartel que Adler colgó junto a la puerta de su local el día que lo abrió al público. El desconocimiento del idioma por parte de las gentes de la zona hizo el resto.

Si los personajes deciden frecuentar el lugar de forma habitual, comprobarán que tiene una grave escasez de clientes. Por contra, los pocos habituales son bastante fieles y repiten casi a diario. Anton Stark es uno de esos clientes habituales y mantiene una estrecha relación con Leitner desde hace algún tiempo, ya que su almacén es el único que trae los apuestos cigarros que son los preferidos del alemán.

Una de las veces que los personajes se encuentren en el local, preferiblemente, o en los alrededores, tendrán la ocasión de ver cómo media docena de tipos rudos entran en tropel y se sientan a una de las mesas. Sus pintas son más de pistoleros que de trabajadores de ningún tipo y, si los personajes llevan algún tiempo en la ciudad o se han acercado por la hacienda «Le Parisien», es posible que reconozcan a algunos de ellos como empleados de Monsieur Beaumont (prueba de  15).

Los tipos llegan con la clara intención de montar follón en el local de Adler. Nada más entrar, ya molestan a los demás clientes al escoger para sentarse una mesa que ya está ocupada y que consiguen porque ninguno de los habituales quiere meterse en problemas ni buscárselos a Leitner. A continuación, exigen cerveza de malos modos, protestan cuando Adler se niega a llevarla hasta su mesa y lanzan las jarras contra el espejo o el propio Adler al probarla, calificándola de «orines de caballo». La situación no mejora en absoluto cuando el alemán les confirma que, efectivamente, acaban de beber orines de caballo.

La situación se descontrola a partir de ahí, cuando los tipos se abalanzan sobre Adler y este saca una recia porra de madera de debajo del mostrador. Si los personajes intervienen, se monta una batalla campal en el local, con puñetazos, botellazos y cuchilladas. En el momento en el que alguien saca un arma, el resto también lo hace y empiezan los disparos, Adler guarda también una escopeta bajo el mostrador, que saca dado el caso. La situación finaliza con la huida de los pistoleros, siempre que los personajes y Adler vayan ganando claramente, o si alguno de los pistoleros cae muerto o herido de gravedad, ya que ninguno de ellos contaba con perder la vida cuando venían hacia aquí.

Una vez se hayan calmado las cosas, el *sheriff* Rogers entra en escena, acompañado de sus ayudantes. Lejos de interesarse por los pistoleros que han causado todo el alboroto, centran su atención en Adler y, si están por allí, en los personajes, acusándolos de tener la culpa de todo el alboroto. Como Adler es reincidente, siempre según la versión del *sheriff*, se lo lleva al calabozo a pasar un par de días y lo amenaza con acciones más graves si continúa dando problemas.

PRIMER ENCUENTRO CON EL SHERIFF ROGERS

Esta escena puede jugarse junto a la anterior, si los jugadores están en el Kaltes Bier cuando el *sheriff* llega y es la primera vez que tienen algún tipo de problema en la ciudad. Si no es así, se jugará poco después de la primera discusión o altercado en el que los personajes se vean involucrados.

Norman Rogers es más joven de lo que cabría esperar en un *sheriff*, con unos modales y una educación más propios de un matón que de un agente de la ley. No duraría ni cinco minutos en el puesto de no ser por los tres enormes brutos que lo acompañan a todas partes como perritos falderos. Solo la falta total de inteligencia de sus tres ayudantes impide que el *sheriff* parezca un estúpido todo el tiempo. La placa, por supuesto, se la ha concedido la persona más influyente de St. Elmo en la actualidad, Monsieur Beaumont. Nadie ha discutido su elección.

Cuando se presenta ante los personajes lo hace desplegando toda su soberbia. Se encarga de que sepan que él es la autoridad en St. Elmo, advirtiéndoles de que los va a vigilar muy de cerca tras lo que acaba de

suceder y que no va a tolerar que ningún forastero venga a su ciudad a armar jaleo. Según lo que haya sucedido exactamente, será más o menos exagerado en sus amenazas.

En ningún momento da la sensación de que el *sheriff* sepa con quién está hablando. Nunca ha escuchado hablar de Lonegan ni de su banda ya que, además de su juventud y su estupidez, solo hace poco más de un año que ha llegado a esta zona, procedente de la costa este.

La situación no debería descontrolarse demasiado, a menos que los personajes la fuercen. El *sheriff* solo pretende marcar su territorio claramente y regodearse en su posición de autoridad. De momento no tiene nada en contra de los personajes ni ha recibido órdenes al respecto desde «Le Parisien». Esto cambiará más adelante.

SEGUNDO ENCUENTRO CON EL SHERIFF ROGERS

Esta escena se jugará cuando los personajes hayan causado más problemas o se hayan visto ya involucrados en varios de los altercados ocurridos en St. Elmo o en los alrededores. Monsieur Beaumont, que está al tanto de cada persona nueva que llega al pueblo, no tarda mucho en comprender que esos extranjeros problemáticos son algunos de sus viejos compañeros de fechorías y decide que es mejor intentar quitárselos de en medio, encargando el asunto al *sheriff* y a sus ayudantes.

La primera noticia de que las cosas no van bien puede llegarles a los personajes a través de algún amigo que hayan hecho en el pueblo o, simplemente, porque algunas personas comienzan a mirarlos con cierto recelo. El motivo es que en el tablón de anuncios que hay situado en la oficina del *sheriff*, acaban de colgar varios carteles con recompensas por la cabeza de Lonegan, Juanita, McReady y cualquier otro miembro de la banda que pueda ser identificado como tal. Se les busca vivos o muertos.



No obstante, el *sheriff* no va a ir directamente a por los personajes ya que, ahora sí, se ha informado convenientemente y es consciente de que podría ser peligroso para él. Con buen criterio dejará pasar un tiempo prudencial para ver si alguien de la ciudad, motivado por la suculenta recompensa, le soluciona la papeleta. El director de juego tiene libertad para utilizar este argumento en cualquier momento, ya sea tendiéndoles una emboscada a todos los personajes juntos o por separado.

Rogers no intervendrá hasta que vea que no se va a solucionar por sí solo. Seguramente decida capturarlos él mismo después de que los personajes hayan esquivado algún intento de captura previo con algún muerto de por medio. Como en el fondo el *sheriff* no es más que un cobarde, siempre buscará la opción que le dé más ventaja: llevará consigo a sus tres matones, intentará capturarlos de uno en uno o en pequeños grupos y disparará primero, sin previo aviso. Los personajes valen lo mismo muertos que vivos, y muertos dan menos problemas.


BUSCANDO AL ANTIGUO SHERIFF

El viejo *sheriff* se llamaba Bill Patterson. Era un buen hombre, trabajador, metódico y valiente aunque precavido. Investigó las desapariciones lo mejor que pudo, pero lo cierto es que nunca pudo averiguar nada relevante.

En la actual oficina del *sheriff* todavía está la documentación que reunió, con un listado de los cuerpos encontrados, su ubicación y su estado general, así como una relación de desapariciones confirmadas y otras que, pese a carecer de ningún tipo de denuncia, anotó porque encajaban en el perfil que manejaba. Sin duda, algunas de ellas podrían ser simplemente gente que se marchó de St. Elmo sin despedirse de nadie, pero la mayoría, en opinión del *sheriff*, encajaban como víctimas.

Acceder al informe del *sheriff* no es sencillo y los protagonistas tienen que dar con una buena excusa y convencer al actual *sheriff* de que les deje echar un vistazo. La otra opción es colarse en la oficina sin permiso y revolver entre los papeles más viejos, lo que les llevará un buen rato y una prueba de  o  15.

Según a quién pregunten, la versión de la historia será diferente. Unos dirán que el *sheriff* dejó su puesto voluntariamente y otros, que lo presionaron para que lo hiciera. Sin duda alguna, la persona que ha resultado más beneficiada con la aparición del nuevo *sheriff* es Monsieur Beaumont y es a quien apuntarán aquellos que creen que a Bill Patterson prácticamente lo echaron del pueblo. Sus tres ayudantes, Leo Thornton, Mike Drysdale y Joseph Ward, también dejaron su puesto. Los tres se marcharon de St. Elmo al día siguiente de renunciar y nadie en el pueblo tiene ni idea de adónde fueron.

Si los personajes insisten en tirar del hilo, hablan con gente que los conocía, preguntan en la estación o en los pueblos cercanos y dedican un considerable esfuerzo, una prueba de  20 les puede poner sobre la pista de Joe Ward, el más joven de los ayudantes, que se mudó a Denver. Sin embargo, la pista es un callejón sin salida, ya que el joven Ward murió a los dos días de llegar a Denver al verse envuelto en un tiroteo con unos delincuentes.

LA OFICINA DEL REGISTRO DE MINAS

En la oficina del Registro de Minas se puede conseguir trabajo en casi cualquier mina de la zona, incluidas las de Monsieur Beaumont. Los requisitos son mínimos y admiten rápidamente a cualquiera sin antecedentes por robo o similares.

Otra cosa que los personajes pueden hacer en el registro es conversar con el encargado, el señor Tadeus Parker. Tadeus es un hombretón de unos cincuenta años, empedernido fumador de puros y con algo de sobrepeso, producto de la buena vida que lleva.

El trabajo de Tadeus consiste en gestionar los cambios de propiedad de las minas que pertenecen al Estado de Colorado. Asimismo, mantiene informado a «el Francés» de los progresos de cada una de las minas, en particular de aquellas que empiezan a dar interesantes beneficios. Esto último lo hace a cambio de un soborno que recibe de parte de Monsieur Beaumont de forma habitual y discreta a través de sus hombres de confianza. A parte, cuando tiene que asignar una mina a un nuevo comprador, siempre procura colocarle aquellas que necesitan de trabajo duro para comenzar a rendir, con vetas casi agotadas y donde hay que localizar otras nuevas, para lo cual hay que cavar y dinamitar, con el coste y los riesgos que esto conlleva.

Casualmente, las fechas en las que las minas comienzan a rendir beneficios, coinciden con las fechas de las desapariciones anotadas por el antiguo *sheriff* en sus investigaciones. Lo normal es que esas minas acaben abandonadas poco después, bien por temor, bien por la dificultad de conseguir trabajadores cuando los rumores de las desapariciones se extienden entre los mineros. Poco después, algunas de esas minas suelen acabar siendo propiedad de Monsieur Beaumont.


Consiguir esta información no es nada fácil, salvo que los protagonistas se presenten en el registro con la excusa de adquirir la propiedad de algunas minas para explotarlas. Además, necesitan la documentación del antiguo *sheriff* para poder cotejar los datos y llegar a esas conclusiones. La otra opción, claro está, consiste en robar los documentos.

LA DESAPARICIÓN DE ADLER LEITNER


Esta escena no tiene lugar hasta que no se haya jugado el altercado en el Kaltes Bier.



Es por la mañana, «llueve copiosamente» y el local de Adler no está abierto a la hora habitual, lo cual extraña a los personajes si pasan por allí (o sino, Anton Stark puede avisarles si ya hay cierta relación entre ellos). Si entran en el local a la fuerza o de algún modo, ven que todo parece normal, el suelo está limpio y las mesas y sillas, recogidas, tal y como es habitual.





Adler vive en un par de habitaciones que hay sobre el mismo local, a las que se accede por una escalera exterior. La puerta está cerrada con llave y, al igual que sucede en la planta de abajo, toda la casa está en un perfecto estado de orden y de limpieza. El único detalle que llama la atención de los personajes es que la cama está perfectamente hecha, como si nadie hubiera dormido en ella. Está fría al tacto, lo que parece confirmar esta sospecha.


Si preguntan a los clientes habituales del local o a los vecinos cercanos, pueden confirmar que Adler cerró su local, pero nadie está seguro de que subiese a su apartamento. Los personajes necesitan moverse un poco por el pueblo y superar una prueba de  18 para dar con alguien que recuerde haber visto al alemán en algún momento de la madrugada saliendo del pueblo a caballo en dirección este. Nadie del pueblo sabe qué asuntos se trae entre manos Adler en esa dirección, en la que tan solo hay unas cuantas granjas dispersas por el valle antes de que el camino se interne entre las montañas.

En realidad, Adler mantiene una relación en secreto desde hace varios meses con la viuda Sullivan. Esta mujer oronda y amable perdió a su marido hace casi dos años, víctima de uno de los primeros ataques de los «lobos», dejándola sola con una pequeña granja como medio de supervivencia y dos hijas que alimentar. Las niñas, Martha y Jacqueline Sullivan, tienen ahora siete y ocho años y están encantadas con Adler. Mantienen su relación en secreto porque el buen alemán es consciente de que Monsieur Beaumont podría utilizar a la señora Sullivan y a las niñas para atacarlo y no desea ponerlas en peligro bajo ninguna circunstancia.

Intentar seguir el rastro de Adler es una tarea prácticamente imposible para los personajes, ya que se trata de una zona de cierto tránsito y no tienen modo de distinguir su rastro de cualquier otra persona que haya salido del pueblo. Si los personajes insisten en ello, una tirada de  20 a poco más de un kilómetro del pueblo les servirá para darse cuenta de que alguien ha tenido un problema con su caballo y ha perdido una herradura. Una colilla junto a la herradura rota llama la atención del rastreador, que reconoce el tipo de cigarro que fuma Leitner. A partir de ahí será muy sencillo seguir el rastro de una persona a pie junto a las huellas de un caballo con una herradura menos.

Ya sea siguiendo el rastro o preguntando en las diferentes granjas de la zona, tarde o temprano llegan a la granja Sullivan, que se encuentra a pocos kilómetros de St. Elmo. Llama la atención el silencio que rodea a la granja, roto solo por los sonidos de los animales. Hay un corral de gallinas y un cercado con unos pocos cerdos, que se encuentran bastante nerviosos. Parece evidente que esta mañana todavía no los ha atendido nadie ( o  15) y tampoco se ve movimiento de personas en los alrededores o en la casa.

Si los personajes entran a investigar, dentro de la casa se ven signos evidentes de lucha. Alguien ha forzado la puerta para abrirla, partiendo el madero que la mantenía atrancada por dentro. Debieron de embestir la puerta entre dos personas y varias veces para lograr romperla, aunque si observan el madero, una prueba de  25 o de alguna  adecuada con la misma dificultad, les hace dudar, ya que parece que la han roto de un solo golpe. También hay manchas de sangre en el suelo, una de ellas de gran tamaño. Una prueba de  o  15 les permite confirmar que nadie ha podido sobrevivir a una herida así. Tirada en el suelo hay una escopeta que tiene signos de haber sido disparada, proviene sin duda del par de ganchos que hay situados sobre la chimenea.

Si permanecen atentos, una prueba de  15 les permite escuchar un ruido en una de las habitaciones. Escondidas bajo la cama se encuentran Martha y Jacqueline Sullivan abrazadas y muertas de miedo. Las dos estaban despiertas cuando llegó Adler, ya que los días que saben que viene siempre esperan a recibirle antes de ir a acostarse. Ya estaban en la cama durmiendo cuando las despertó el sonido de la puerta al abrirse con gran estruendo, seguido de un único disparo. Escucharon toda la lucha escondidas bajo la cama.



Ninguna es capaz de aportar ningún dato útil, nadie dijo nada durante la pelea, no se asomaron y tampoco escucharon caballos fuera de la casa, aunque sí los ladridos de varios perros. Cuando la pelea terminó y llegó el silencio, llamaron a su madre, Margaret, y a Adler, pero ninguno respondió. Acabaron quedándose dormidas bajo la cama, abrazadas la una a la otra y se han despertado al llegar los personajes.


La lluvia que ha caído a lo largo de la mañana y parte de la noche no les permite sacar información estudiando el terreno alrededor de la casa, ya que el agua habrá borrado tanto las huellas como los rastros de sangre. Si se alejan de la granja, sí pueden encontrar señales evidentes de que alguien dejó varios caballos amarrados en una arboleda a un centenar de metros de la propiedad. Encuentran varios montones de estiércol de caballo, probablemente de tres o cuatro caballos que se marcharon hacia el Oeste. No obstante, el rastro es imposible de seguir a causa de la lluvia. En cuanto a las huellas, vuelven al camino.


INCENDIO EN EL HOTEL


Después de muchos años viviendo en la ciudad, los Stark se han convertido en miembros importantes y respetados de la comunidad. Son una familia de costumbres firmes, personas estrictas y educadas, lo que choca frontalmente dentro del caos habitual que rodea a St. Elmo. Monsieur Beaumont ha decidido que no puede permitir que sigan extendiendo rumores que apuntan directamente a su persona y que ha llegado la hora de darles un escarmiento. Esta escena se puede jugar en cualquier momento, pero funcionará mejor si alguno de los personajes ha llegado a trabar amistad con Anton Stark, a pesar de su rígido carácter.

Es de noche cuando se escuchan las primeras campanas que avisan del incendio, aunque cuando los personajes llegan para ayudar a los primeros vecinos, el hotel ya está envuelto en furiosas llamas que se extienden por toda la planta baja y parte del primer piso. El almacén, situado junto al hotel, también ha comenzado a arder y el incendio amenaza con extenderse hasta los edificios anexos. Cualquiera que se tome unos segundos para evaluar la situación comprende que el hotel está perdido y que lo mejor que se puede hacer es intentar salvar el almacén y los locales cercanos. Si los personajes preguntan por la familia Stark, nadie los ha visto salir del edificio.

Entrar al hotel supone enfrentarse al fuego que ocupa toda la planta baja e intentar llegar hasta la escalera, que está envuelta también en llamas y comienza a desmoronarse en su parte inferior. Moverse por el interior requiere una prueba de  20 para llegar a la escalera sin sufrir daños. En caso contrario, el personaje llega pero recibe daño m. Una pifa supone que parte del techo se desprende y golpea al personaje, que sufre daño C y queda parcialmente atrapado. Necesita una nueva prueba de  15 para liberarse, sufriendo nuevamente daño m en el proceso, pues los maderos caídos quedan. Ascender por la escalera no tiene mayor dificultad (aunque el director de juego es libre de solicitar una tirada a los personajes si así lo desea).

La planta superior está «llena de humo» y es casi imposible respirar sin la ayuda de un pañuelo húmedo, además de las dificultades para ver. La puerta de la habitación de los Stark ha sido atrancada a conciencia con una barra metálica que está «muy caliente». Es necesaria una prueba de  20 para quitar la barra y liberar la puerta, sufriendo daño m si el personaje la toca con las manos desnudas. La familia Stark está en el interior y Anton tiene un hombro dislocado por haberse lanzado varias veces contra la puerta sin éxito. La habitación de los Stark es una de las más modestas del hotel, situada en un rincón de la primera planta junto a la pared que da al almacén y carece de ventanas al exterior.

Cuando se disponen a bajar, la escalera está «totalmente envuelta en llamas», ya que el hueco ha actuado como una chimenea. Además, faltan varios escalones y el resto parecen muy dañados. Bajar requiere pruebas de  15, cada personaje que falle la prueba verá como algún escalón se rompe bajo su peso o caen trozos de madera ardiendo sobre la escalera, sufriendo daño m y aumentando la dificultad de la prueba en 1 punto para el jugador que vaya detrás. Si alguno de los personajes baja llevando en brazos a alguno de los hijos de los Stark, la dificultad de la prueba aumenta en 2 puntos.

En el caso de que los personajes se alojen en el hotel de la familia Stark y ya hayan causado problemas a Monsieur Beaumont, sus puertas también estarán atrancadas, aunque ellos tendrán la opción de salir por las ventanas y descolgarse hasta la calle mediante una prueba de  15. Una caída desde esa altura les causa daño m.

Por supuesto, los personajes pueden intentar protegerse del fuego antes de entrar al hotel. Utilizar mantas, ropas empapadas en agua o algún otro recurso similar les proporciona 4 puntos de RD contra el fuego. Por desgracia, la humedad se evapora con rapidez a causa del calor reinante. El director de juego les irá informando de ello, reduciendo la protección que proporcionan las ropas punto a punto.

Como es habitual, nadie ha visto cómo ha empezado el incendio y los que saben algo ni tan siquiera se han acercado. El *sheriff* y sus ayudantes están organizando la fila de voluntarios que traen agua desde los pozos, pero ponen poco empeño en la labor. Tan solo se esfuerzan realmente cuando

tanto el hotel como el almacén están ya perdidos por completo (o 15 para confirmar estas sospechas). Desde luego ninguno de ellos muestra intención de entrar en el edificio en llamas en ningún momento.

El incendio logra controlarse tras varias horas de esfuerzo nocturno por parte de los vecinos. Buena parte de la zona comercial de St. Elmo se ha perdido lo que, a la larga, repercutirá en la futura desaparición de la ciudad.

VISITAR EL POBLADO INDIO

Keezheekoni y James Carter no han ido a St. Elmo con los personajes. El señor Carter ha regresado a Filadelfia para informar a sus superiores de los pasos que ha decidido seguir en el asunto de las minas de plata. La joven india, por su parte, ha continuado su camino hasta las tierras donde se asienta su tribu, a casi tres días a caballo de la ciudad hacia el Norte, en un pequeño valle montañoso situado a bastante altura con respecto a St. Elmo.

Keezheekoni y los suyos pertenecen al pueblo de los hopis, los habitantes más antiguos de la meseta central de Estados Unidos. Su poblado lleva situado en el mismo lugar desde hace más de trescientos años y no tienen ninguna intención de marcharse de allí. Son un pueblo respetuoso con las tradiciones y la naturaleza, sin el carácter belicoso de otros pueblos, como los nómadas navajos, considerados sus enemigos tradicionales. No obstante, esto no quiere decir que no cuenten con valientes guerreros entre sus filas capaces de dar la vida por su pueblo.

La aldea, como ya les contó Keezheekoni a los personajes, se encuentra dividida entre aquellos dispuestos a enfrentarse a Yietso y los que prefieren quedarse al margen, que son mayoría. El argumento de estos últimos es que Qaletaga ya encontró al elegido del coyote, el hombre blanco marcado, y desde entonces la tribu no ha sido capaz de encontrar a otro chamán y, por tanto, las palabras de Qaletaga siguen vigentes.

Cuando los personajes se presentan ante la tribu, todos se esfuerzan por atenderlos como a invitados especiales, sobre todo a Lonegan. El jefe de la tribu se encarga personalmente de que a los invitados se les trate de este modo. Es un varón de unos cincuenta años bajito y obeso, que responde al nombre de Wahanassatta, que se puede traducir como «el que anda con los pies hacia afuera», lo cual describe bastante bien la forma que tiene de moverse.

Los personajes pueden ir a la tribu por varias razones. La principal puede ser que el fantasma de Qaletaga, el anciano chamán, sigue apareciéndose ante Lonegan en momentos puntuales (nota: debería aparecer al menos una vez en cada uno de los encuentros, cuando la situación se ponga tensa y cuando Lonegan tenga los nervios a flor de piel). Con toda probabilidad, el forajido esté deseando quitárselo de encima y es posible que acuda a la tribu en busca de ayuda.

Aquí proponemos esta razón, no obstante, director de juego, no dudes en darle a tus personajes cualquier otra o en aceptar otras razones que motiven a los propios jugadores. También puedes provocarles, incitándolos cualquiera de sus aspectos o haciendo que la situación lo requiera.

Los personajes pueden conseguir muchas cosas de la tribu hopi, sobre todo información y ayuda. A continuación te ofrecemos algunas opciones, pero de nuevo, eres libre de poder introducir algo que consideres pertinente para el desarrollo de tu campaña.

- ⊗ Algunos jóvenes hopis han estado siguiendo y espiando los movimientos de Beaumont y sus hombres. Beaumont tiene un especial interés en la mina del First Bank en la que se hallaron los restos de Yietso. Hace varias semanas, un grupo de sus hombres entró allí durante la noche, aprovechando que Carter había parado temporalmente las actividades de la mina. Desde entonces han vuelto todas las noches y en el interior de las cuevas se escuchan señales de que están trabajando en algún punto bastante profundo.
- ⊗ La hacienda «Le Parisien» también se está vigilando de forma habitual, aunque hace pocos días un pequeño grupo de hopis fue sorprendido por unos pistoleros que salían de la propiedad y hubo un enfrentamiento que terminó con la muerte de uno de los jóvenes guerreros. Los pistoleros persiguieron al resto de indios durante un buen rato, hasta que los perdieron en las montañas. Los pistoleros metieron el cuerpo de su compañero caído en el interior de la casa y no saben qué habrá sido de él, aunque temen que los hijos de Yietso se hayan alimentado con sus restos.
- ⊗ Vigilar la propiedad también les ha permitido comprobar que la noche siguiente a cada desaparición, Beaumont reúne a todos sus hombres en la hacienda (incluyendo al *sheriff* Rogers y a sus ayudantes).



tes) y organiza algún tipo de gran fiesta o celebración. Esos días la vigilancia del lugar es mucho más reducida, con hombres que intercambian sus puestos con mucha frecuencia, entrando y saliendo de la reunión, que tiene lugar en el gran salón de la casa principal.

- ❖ Al menos media docena de valerosos y jóvenes hopis se ofrecerán para ayudar a Wanikly Qochata en lo que necesite, poniéndose a su servicio.

Si piden ayuda por la cicatriz, toda la tribu, guiada por Keezheekoni, participará en un ritual conjunto para intentar liberar al espíritu del chamán. Se situarán alrededor de una enorme hoguera dispuestos en círculos concéntricos, con los personajes, la joven india y las figuras más importantes de la tribu en el círculo más interior. Se alimentará la hoguera con una combinación de hojas y flores que generará una gran cantidad de humo de olor intenso que dejará a los personajes ligeramente aturridos.

Toda la tribu comenzará a cantar una letanía, acompañada de tambores, que se prolongará durante lo que parecerá una eternidad. Tras ese tiempo, la figura temblorosa de Qaletaq se hará visible en las llamas de la hoguera. El chamán hará un gesto abarcando a toda la tribu y luego señalará a Lonegan, sus labios se moverán y el fuego parecerá crepitar las palabras «Istaqa Wanikly Qochata». La cicatriz de Lonegan arderá como el fuego y volverá a abrirse, sangrando en abundancia. El dolor ya no remitirá hasta el fin de la aventura, cuando la herida cicatrice de forma definitiva, pero el fantasma del chamán no volverá a aparecer (en la hoja de personaje de Lonegan sustituiremos su complicación actual por «No se fía de su mano izquierda»).

LAS MINAS DE MONSIEUR BEAUMONT

Es posible que los personajes quieran investigar estos lugares, ya sea acercándose de forma discreta o, quizás, incluso contratándose como mineros en alguna de ellas.

Estos lugares no tienen nada especial que aportar a su investigación. En ellos tan solo hay un montón de hombres entregados al duro trabajo. Ninguno de ellos ha visitado jamás la hacienda «Le Parisien» y la única relación que tienen con las muertes y las desapariciones es que, milagrosamente, ningún trabajador de las minas de Beaumont ha desaparecido en todo este tiempo.

Algunos pistoleros que trabajan para «el Francés» vigilan el lugar para evitar posibles robos de forajidos o empleados avariciosos. Si les preguntan, también incluyen entre sus tareas el proteger a los trabajadores de las muertes y desapariciones que asolan la zona.

Los pistoleros no son muy delicados con aquellos que se acercan hasta la propiedad sin motivos justificados; no dudan en desenfundar sus armas y repeler por la fuerza a cualquiera que no atienda a razones. En todo momento hay media docena de estos brutos descerebrados en la mina o sus cercanías, junto con un buen puñado de mineros que, salvo que les obliguen las circunstancias, no se meterán en problemas con los personajes.

UNA VISITA A LA MINA DEL FIRST BANK

Sin duda, llegará el día en que los personajes quieran echar un vistazo al lugar en el que los mineros del First Bank encontraron los restos que los han metido en todo este lío. La mina es una de las más alejadas de la ciudad y se tarda casi un día en llegar. Por esta razón hay construidas en sus alrededores una serie de cabañas de madera, una media docena, que se utilizan como almacén y alojamiento para los trabajadores de la mina.

Como los personajes ya sabrán antes de llegar, tanto la mina como las cabañas se encuentran ahora mismo sin trabajadores, ya que de momento el First Bank ha decidido suspender su explotación. Aun así, una revisión de las mismas permite encontrar señales que indican que una de ellas ha sido utilizada recientemente, hay restos de comida, leña, mantas y otros enseres útiles, a diferencia de las demás, que están completamente vacías. Por los restos encontrados, pueden deducir que un grupo de entre cuatro y seis personas se ha alojado aquí durante la última semana.

El acceso a la mina tiene un portón de madera que debieron colocar al abandonar las instalaciones y cuya intención es más bien mantener fuera a los animales salvajes de las montañas que impedir el paso a los intrusos. La cadena que lo mantenía cerrado ha sido forzada y se puede retirar con facilidad para acceder al interior. Unos raíles, sobre los que descansan un par de vagonetas de madera, finalizan su recorrido junto a la entrada.

Internarse en las minas requiere que los personajes se hagan con una fuente de luz (en la cabaña que se está utilizando, hay un par de lámparas de petróleo casi llenas), a pesar de lo cual «no resulta nada cómodo moverse por el interior». Sus propias sombras y las irregularidades de los túneles crean bastante confusión y los tropezones pueden ser continuos. Además, los personajes no disponen de ningún tipo de mapa, por lo que tan solo tienen los raíles como medio seguro para orientarse.

Si deciden seguir los raíles, estos les llevan hasta las vetas principales que estaban siendo explotadas justo antes de cerrar la mina. Sin embargo, en esta zona no hay señales de que se haya estado trabajando en las últimas fechas. Es necesario explorar los ramales secundarios hasta dar con lo que buscan y para ello los personajes tienen que buscar una forma segura de orientarse o superar una prueba de 15 cuando quieran encontrar el camino de regreso.

Si son metódicos, tarde o temprano encontrarán lo que buscan. El personaje que vaya delante tiene que realizar una prueba de 15, que el director de juego debería perjudicar activando el aspecto de la mina, para darse cuenta de que alguien ha retirado unas pequeñas barreras de madera que tapaban y rodeaban un gran hueco en el suelo. Si falla la prueba, el personaje resbala y se precipita por el hueco, siendo necesaria una prueba de 20 para agarrarse en el último momento a una cuerda que hay sujeta a la pared mediante unos remaches de hierro. Si tampoco supera esta segunda prueba, el personaje cae unos nueve metros hasta golpear con el suelo irregular del fondo de la cueva, recibiendo un daño M.

La cavidad que hay abajo es bastante amplia y tiene signos evidentes de que ha sido excavada en varias direcciones, aparentemente al azar. Es necesaria una prueba de 18 o de alguna otra habilidad apropiada para darse cuenta de este detalle. Repartidos por la cavidad hay picos, palas, cubos y una lámpara de petróleo casi sin combustible. Uno de los cubos contiene algunos restos óseos, poco más que trozos de huesos sin identificar. Parece que este es el lugar en el que encontraron los antiguos restos que los indios asocian con Yietso.

Si los personajes se quedan en silencio un momento o intentan escuchar, distinguirán un murmullo lejano e indistinguible. Una prueba de 25 les permitirá encontrar el punto en que el sonido se filtra a través de las rocas. Parece como si hubiera otra cavidad cercana y llegara el eco de algún río subterráneo. Alcanzar el lugar requiere el uso de bastante dinamita para volar la pared de roca.

Resulta evidente para los personajes que los trabajos que se están realizando en esta cueva están lejos de finalizarse, por lo que no debería extrañarles que en cualquier momento alguien pudiera regresar para continuarlos. El director de juego es libre de decidir en cualquier momento qué media docena de hombres regresan a la mina para dedicarse a trabajar durante varios días más. La partida estará compuesta por cinco fornidos mineros y uno de los hombres de confianza de Monsieur Beaumont, el infame «Látigo» Bob. Esta visita inesperada no puede ocurrir si los personajes visitan la mina el día posterior a una desaparición, ya que todos los pistoleros de Beaumont se encontrarán en la hacienda.

Si los personajes deciden dinamitar la pared, lo que no parece una acción probable en este punto, la descripción de lo que hay más allá queda a discreción de cada director de juego. También podría decidirse que, en una visita posterior, los propios hombres de «el Francés» son quienes abren este paso en búsqueda del ansiado cráneo de Yietso, que es lo que pretenden encontrar, por supuesto.

CAPÍTULO VII

HACIENDA: «LE PARISIEN»

Los personajes entran en algún momento en los terrenos de la hacienda y recorren sus instalaciones. Según cuándo y cómo lo hagan, pueden desde ser invitados de Monsieur Beaumont hasta asistir a una terrorífica cena donde la carne humana es el alimento.

La hacienda de Monsieur Beaumont está situada a unos diez kilómetros al Oeste de St. Elmo, siguiendo el valle. Se trata de una zona bastante amplia de terreno cultivable y apto para la cría de animales, con un arroyo que cruza la propiedad y una zona boscosa al Norte de la misma. Sin embargo, desde que «el Francés» se hizo con ella, los terrenos se han ido abandonando y la mayoría de los animales se han vendido, se conservan y crían los necesarios para servir de alimento y poco más.

Si los personajes se acercan hasta la hacienda, la situación será ligeramente distinta en función de en qué momento lo hagan. El único factor constante es que en los terrenos de Beaumont siempre hay unos treinta pistoleros ociosos, dedicados a vigilar o realizando algunas sencillas tareas de mantenimiento. Aparte de estos, en la hacienda pueden encontrarse también otros empleados de confianza de «el Francés», como el *sheriff*, los ayudantes de este u otros que se describen más adelante.

¿QUÉ SUCEDE EN REALIDAD EN «LE PARISIEN»?

Lo que realmente está pasando es que Pierre Grimauld, Beaumont, se ha convertido en un canibal. En un principio se trataba de una ansiedad personal que satisfacía en solitario, acechando y cazando a sus víctimas como un animal, dejando a su paso un rastro de cuerpos medio devorados. Con el tiempo esa hambre bestial se fue calmando o aprendió a controlarla, entonces decidió que era mucho más seguro secuestrar a sus víctimas y saciar su hambre en la intimidad de su refugio.

Llevado por la necesidad de protegerse y convencido de ser la encarnación de algo superior, uno de los hijos de Yietso o, como a veces se

dice a sí mismo, quizás el propio Yietso, Pierre decidió buscar a otros como él. Con el tiempo y poco a poco, la hacienda se ha convertido en la sede de un culto organizado del que participa la banda de salvajes y matones de los que se ha rodeado y donde la mayoría están convencidos de que son, o pueden ser, algo más que hombres.

La consecuencia más directa de este aumento de seguidores ha sido que las desapariciones se han vuelto cada vez más frecuentes al aumentar el número de «hijos» a los que alimentar. A pesar de ser bastante más selectivos a la hora de elegir a sus víctimas y de haber ampliado el radio de caza, las sospechas de la población no hacen más que aumentar, apuntando a «Le Parisien» como el origen cada vez más probable de las desapariciones.

La noche posterior a cada desaparición, Pierre reúne a todos sus seguidores en la casa principal de la hacienda y se dejan llevar por sus bajos instintos, saciándose con la carne de sus víctimas, bebiendo en exceso y forzando sexualmente a las mujeres que han tenido la desgracia de sobrevivir y continúan prisioneras en la casa.

A estas alturas resulta razonable plantearse la pregunta de si Pierre es en realidad el hijo de Yietso o tan solo un lunático. La verdad es que en ningún momento de esta aventura se pretende resolver esa cuestión, dejando que sean los personajes los que decidan qué versión de la historia desean creer. Si al dirigir la historia el director de juego desea inclinar la balanza hacia alguno de los lados, a continuación ofrecemos dos posibles explicaciones.

Llevando la situación hasta el extremo más fantástico, «el Francés» está realmente influenciado por el espíritu liberado de Yietso, convirtiéndose en la encarnación de uno de sus hijos. En este caso, su especial fortaleza y resistencia (como se puede ver reflejado en sus características de juego), son consecuencia de su esencia sobrenatural.


ral. El director de juego puede potenciar este efecto otorgando alguna otra cualidad especial al personaje de Pierre Grimauld, como transformarse en algún tipo de hombre-bestia o comportándose como una especie de vampiro.

Si, por el contrario, se desea mantener el tono realista y buscar una explicación más racional, los restos óseos inhalados en el tren pueden haber afectado a «el Francés» dañando gravemente su cerebro. Como consecuencia, su cuerpo ya no es consciente del dolor físico y su mente trastornada ha convertido en realidad la historia de Yietso. Además, sobrevivió milagrosamente a los disparos recibidos hace tres años, recobró la consciencia en el interior de su ataúd y se abrió paso a la fuerza hasta el exterior.

LOS ALREDEDORES DE LA HACIENDA

Lo primero que llama la atención es que la propiedad tiene mucha vigilancia. Pequeños grupos de tres o cuatro pistoleros recorren los terrenos a caballo, comprobando el cercado exterior situado a más de dos kilómetros de la casa, así como el resto de instalaciones. A pesar de encontrarse cerca de una zona de bosque, el terreno que ocupa la hacienda es bastante llano y despejado, por lo que un grupo de personas moviéndose por allí se distinguen fácilmente desde la distancia.

Lo segundo más sorprendente es que las tierras se están abandonando. No están sembradas ni aradas convenientemente y están comenzando a poblarse de malas hierbas. Tampoco se ven animales moviéndose por los alrededores, a pesar de que hay algunas zonas de pastos aptas para criar ganado.


Intentar colarse en los terrenos de la hacienda es bastante complicado por culpa de la gran visibilidad que hay. Las «grandes extensiones despejadas» se controlan con facilidad desde casi cualquier punto y, especialmente, desde algunas de las escasas colinas. La zona sur del territorio, por la que discurre el arroyo, está situada algo más baja que los terrenos de alrededor y, aunque tiene algunos recovecos en los que ocultarse, son insuficientes para un grupo de varias personas y sus caballos. Los personajes deben superar tres pruebas de  que el director de juego puede penalizar activando los aspectos apropiados del terreno. La dificultad de esas pruebas irá creciendo conforme se vayan acercando a la casa, siendo sus dificultades de 15, 20 y 25, respectivamente.

Por la noche las patrullas son las mismas pero la «oscuridad reinante», acrecentada por la cobertura que dan las montañas frente a la claridad de la luna, hace mucho más sencilla la tarea de llegar hasta las construcciones.

Te recordamos que podrás encontrar los mapas de la hacienda y sus alrededores en el **Apéndice III** (pág. 44)

EL DÍA SIGUIENTE A UNA DESAPARICIÓN



Por la noche las patrullas son las mismas pero la «oscuridad reinante», acrecentada por la cobertura que dan las montañas frente a la claridad de la luna, hace mucho más sencilla la tarea de llegar hasta las construcciones.

Por la mañana o por la tarde, la actividad en la hacienda no varía respecto a cualquier otro día. Sin embargo, al caer la noche, el número y la frecuencia de las patrullas disminuye. En estas condiciones, llegar hasta la casa tan solo requiere una única prueba de  20 que los personajes tienen que hacer en las cercanías de la misma.

LA HACIENDA: DESCRIPCIÓN DE LOS EDIFICIOS

- A. Un gran montón de heno. Está situado sobre una tarima de madera, por lo que es posible deslizarse por debajo. Si ha

llovido recientemente, estará cubierto con una gruesa lona y bajo la tarima habrá charcos y barro. Suele haber cerdos sueltos por los alrededores, que se ocultan bajo la tarima cuando llueve.



- B. Pocilga. Suele tener las puertas abiertas y los cerdos entran y salen a su antojo. Las crías permanecen aquí, aisladas del resto, aunque ahora mismo no hay ninguna. Se nota que el mantenimiento que recibe es mínimo y huele aún peor de lo que cabría esperar.
- C. Este recinto está a medio construir y durante el día hay siempre dos o tres pistoleros trabajando en él, aunque sin demasiado entusiasmo. Los trabajos paran a mediodía y no continúan por la tarde. El trabajo que realizan dista mucho de ser profesional, por lo que los tablones no están situados perfectamente y hay muchos lugares por los que echar un vistazo al interior. En realidad, la estructura de madera tan solo se encarga de ocultar una especie de jaula de gran tamaño en cuyo interior hay grilletes para mantener sujetos a aquellos que están encerrados dentro.
- D. Si los personajes llegan durante el día siguiente a alguna de las desapariciones, los desaparecidos están encadenados aquí. Al caer la tarde, tres pistoleros regresan y se llevan a los prisioneros a la casa, entrando por la puerta lateral. Por la noche la jaula está vacía, salvo cuando las víctimas han sido secuestradas a una hora tardía.
- E. Este par de edificios gemelos se utilizaban para plantar maíz en su interior, aunque hace más de un año que ya no cumplen esa función. El situado más al Norte se utiliza actualmente como osario donde se almacenan los restos de las víctimas. El lugar parece una especie de santuario, con una gran pila de huesos en el centro y los cráneos limpios y perfectamente colocados en el suelo, a lo largo de las paredes.
- F. Si los personajes llegan a la casa el día posterior a una de las celebraciones, podrán ver cómo un par de pistoleros viene a este lugar cargando un saco para colocar las ofrendas para Yietso.
- G. La perrera. Los ladridos de una docena de grandes perros rastreadores se oyen desde bastante distancia. Estos animales están bastante bien cuidados en comparación con el resto de la hacienda, pero salen poco más que cuando se les requiere para cazar una presa. En las últimas ocasiones, la presa ha sido humana.
- H. En este cobertizo se alojan las vacas. Es grande y está bien equipado, aunque los animales no parecen estar demasiado bien cuidados. Apenas se los saca a pastar de tarde en tarde y no reciben alimento suficiente ya que los pistoleros que viven en la hacienda ni entienden de ganado ni les importa lo más mínimo. Cualquiera con conocimientos apropiados que supere una prueba de  o  15 puede dictaminar que la mayoría de las reses están enfermas y algunas ya solo pueden ser sacrificadas.
- I. En este cobertizo se guardan las herramientas que se utilizan en la hacienda: arados, yugos, ruedas y ejes de repuesto para los carruajes, tablones de madera, cuerdas, etc. Durante el día existe la posibilidad de encontrar aquí a alguno de los pistoleros recogiendo repuestos o realizando alguna reparación.

- J. Este lugar está habilitado como un pequeño cobertizo donde caben un par de animales. Su uso original era para ordeñar las vacas y guardar la leche recogida en este mismo lugar. Hace más de un año que nadie realiza esta labor en la hacienda.
- K. El gallinero. Todavía hay un montón de gallinas y, pese a que no se limpia con regularidad y la población de animales va decreciendo, parece que se las sigue alimentando y se recogen los huevos con cierta frecuencia.
- L. El granero. Sus reservas van cayendo con el paso del tiempo y se utiliza principalmente para alimentar a las gallinas. No está en un estado de abandono tan grande como otras partes de la hacienda.
- M. Un gigantesco montón de paja destinado a preparar los camastros para los animales.
- N. El establo. Es el edificio mejor cuidado de la hacienda, aparte de la casa principal, y el lugar donde es más fácil ver a algunos pistoleros trabajando en el cuidado de los caballos. Cuenta con una pequeña herrería destinada a reparar los herrajes de los animales.
- O. Depósito de agua.
- P. Originalmente un segundo establo, en la actualidad se ha transformado en una especie de barracón donde muchos de los pistoleros están instalados de forma casi permanente. Durante el día, al menos media docena de ellos se encuentran ociosos en este lugar. Por la noche, todos los que no hacen guardia están durmiendo en este edificio, excepto aquellos que acompañan a Beaumont en la casa principal.
- Q. Un cobertizo donde se almacena la leña. El espacio permite almacenar leña para varios meses, pero hace mucho tiempo que no se repone y ya apenas queda suficiente para unas po-

cas semanas. A la espalda de este cobertizo, hay un pequeño casetón que hace las veces de baño exterior. Sus condiciones higiénicas son bastante lamentables.

- R. La casa principal de dos plantas. En ella vive «el Francés» junto con algunos de sus hombres de más confianza y varias de las mujeres desaparecidas que aún continúan con vida.

La casa principal: planta baja

- A. La puerta principal de la casa está siempre abierta, ni siquiera en las ocasiones en que se realizan las reuniones se cierra. En la entrada hay un armario para dejar abrigos y armas largas, así como un par de sillones. Las escaleras para subir a la planta alta comienzan aquí y también lo hacen las escaleras que conducen al pequeño sótano, aunque no están a la vista, sino tras una puerta cerrada con un candado. El candado puede romperse utilizando algún elemento como palanca y una prueba de  15. También puede abrirse mediante una habilidad apropiada o una prueba de  20.

En el sótano están prisioneras las cuatro mujeres que continúan con vida de momento: dos mujeres del pueblo llamadas Sally y Mary, la viuda Sullivan, si ya ha tenido lugar la escena de su secuestro, y una joven india llamada Aponi («mariposa»). En las noches de reunión están arriba, en la habitación K o en la de alguno de los hombres de confianza de Beaumont.

- B. Esta habitación es el despacho de Monsieur Beaumont. Está decorada con gran gusto en comparación con la dejadez del resto de la hacienda. La decoración incluye un par de sables cruzados en la pared y un rifle cargado bajo el gran escritorio de madera. Aquí recibe a cualquiera que vaya a visitarlo a su rancho, incluidos a los personajes si deciden hacerle



una visita de cortesía, (si lo hacen antes de comenzar a meter las narices en sus asuntos, por supuesto).

- C. Esta sala es un pequeño comedor que utilizan habitualmente Beaumont y sus hombres de confianza. También es el lugar que se utiliza para atender a los invitados cuando no se trata de reuniones de negocios, que tienen lugar en el despacho.
- D. La lavandería. Esta habitación está casi en desuso ya que Monsieur Beaumont prefiere llevar su ropa a lavar a un pequeño local de St. Elmo. La habitación se ha convertido en una especie de almacén improvisado donde acaba todo aquello que no tiene un lugar predeterminado en la casa. Dispone de una bomba manual que extrae agua directamente del pozo que hay bajo la casa.
- E. La cocina.
- F. El gran salón, donde se realizan las reuniones nocturnas en las que se entregan a actos de canibalismo. Está cubierto con grandes alfombras que se quitan en esas ocasiones y, bajo las cuales, se pueden ver oscuras manchas en diversos puntos. La decoración, como en el resto de la casa, es muy elegante y la estancia cuenta con una magnífica chimenea. La mesa redonda junto a los ventanales está siempre preparada para una mano de póquer. Durante el día es bastante habitual encontrar aquí a «Látigo» Bob y a Brett Morris acompañados de otros tres pistoleros de la hacienda.
- G. El dormitorio principal de la casa, propiedad de Monsieur Beaumont. En el interior hay una caja fuerte oculta en el suelo, bajo una elegante alfombra (☉ 20 para notar las tablas sueltas con la alfombra puesta y tan solo 15 si primero la quitas). Dentro de la caja se guarda una gran cantidad de plata y de dinero.
- H. El aseo privado de Beaumont, que incluye una gran bañera de bronce.

La casa principal: planta alta

- I. Habitación de «Látigo» Bob.
- J. Habitación de Brett Morris.
- K. En esta habitación se aloja el *sheriff* cuando pasa la noche en la hacienda. También es en la que suelen meter a las mujeres cuando las sacan del sótano durante las reuniones. A diferencia del resto de dormitorios de la planta, en esta habitación hay tres camas pequeñas en lugar de una grande.
- L. Habitación de Rosemary «Puñales». Normalmente Rosemary se encuentra en esta habitación, salvo que Beaumont la reclame para algún asunto. Es la amante de «el Francés».

ASALTO A LA HACIENDA

Si los personajes asaltan la hacienda una de las noches de reunión, al menos veinte de los pistoleros están reunidos en la casa. También están Bob, Brett, Rosemary, el *sheriff* y sus ayudantes. Sobre la gran mesa del salón, el cuerpo descuartizado de uno o de dos de los desaparecidos se sirve como cena. (Nota del autor: me ahorro los detalles, cada director de juego es libre de ser tan explícito y descriptivo como desee.)

La mayoría de los pistoleros están «ebrios» hacia la mitad de la cena y algunos comienzan a frecuentar a las mujeres del piso superior. Las personas de confianza de Beaumont, esto es, el *sheriff*, Bob, Brett y Rosemary, y el propio anfitrión cometen menos excesos con la bebida, aunque alguno de ellos también podría entregarse a los placeres carnales. En cualquier caso, la gran mayoría tiene sus armas cerca, pudiendo responder a un ataque.

Si el asalto se realiza en cualquier otro momento, el *sheriff* y sus ayudantes no están en la hacienda y el resto se está realizando alguna de las tareas descritas en apartados anteriores.

La reacción de Beaumont

Si «el Francés» tiene la sensación de encontrarse frente a una amenaza seria, procura escapar de la hacienda y se encamina hacia la mina del First Bank. Intenta llevar consigo a varios de los pistoleros (alguna patrulla de los alrededores servirá si el resto están enzarzadas en el tiroteo) y, si tiene la opción, le acompaña al menos una de sus personas de confianza. Siempre que sea posible, esta persona será «Látigo» Bob.

FINALIZAR LA AVENTURA

Todos los problemas para St. Elmo y sus alrededores se solucionan en cuanto se elimina a Beaumont y a sus hombres de confianza, lo que provoca que el resto de pistoleros se disperse y terminen de una vez las desapariciones. Aun así, el incendio de la zona comercial y la mala fama del lugar se ceban con la zona y en pocos años St. Elmo termina convertido en un pueblo fantasma. Tan solo la tozuda familia Stark permanecerá en la ciudad hasta mucho después de que el resto de habitantes la hayan abandonado.

La extraordinaria resistencia frente a la muerte de «el Francés» debe representar un problema para los personajes, llegando a pensar que no puede morir de forma normal. El director de juego debe fomentar esta paranoia, describiendo la resistencia de «el Francés» casi como algo sobrenatural.

Aunque es imposible predecir cómo terminará todo, un final muy acorde con la mitología que rodea a esta historia podría ser un enfrentamiento entre los personajes y Beaumont en la mina, donde los personajes decidieran volarla y sepultar una vez más a Yietso bajo la misma montaña.

Los personajes, una vez pasado el peligro, esperarán en vano el regreso del señor Carter. Tras varios días llegará a sus oídos la noticia de que un tren de pasajeros sufrió un terrible descarrilamiento cerca de Filadelfia...

THE END

APÉNDICE I

PERSONAJES NO JUGADORES

En este apéndice presentamos a los distintos personajes no jugadores que aparecen a lo largo de toda la aventura *Plata de Ley*. En primer lugar aparecen los personajes secundarios de la aventura, para dar paso a los «extras» de este *western* que tienes entre las manos.

PERSONAJES SECUNDARIOS

ADLER LEITNER

Características: Fortaleza (Hígado de acero) 3, Reflejos (Alerta) 4, Voluntad (No se rinde) 4, Intelecto (Sarcástico) 5.

Habilidades: 🎯 Trabajar tras la barra 4, 🗡️ A bocajarro 4, 🗨️ Conversar con los clientes 4, 🕵️ Suspica 4, 🐭 Agacharse tras la barra 4, 📖 Culto 5, 🏢 Empresario del ocio 4.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 6, Daño +1/+1, Defensa 13.

Armas: Porra de madera (C+1), Diana Pattern* (mCM+1) o (mM+1) y «Retocesos Brutal».

* Diana Pattern es una escopeta de dos cañones que causa un daño enorme a corta distancia y tiene un gran retroceso. El daño mayor se causa al disparar los dos cañones a la vez y de cerca. El daño menor en el resto de circunstancias.

ANTON STARK

Características: Fortaleza (Salud de hierro) 3, Reflejos (Medita sus actos) 2, Voluntad (Estricto) 4, Intelecto (Lógico) 3.

Habilidades: 🏋️ Esfuerzos físicos 3, 🕊️ Pacifista 2, 🛒 Comprar y vender 4, 🕵️ Observador 4, 🐭 Discreto 3, 📖 Lo he leído en un libro 4, 🏢 Empresario honrado 3.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 3, Daño +1/+0, Defensa 10.

Armas: Colt Deringer* (mC).

* El Colt Deringer es un arma pequeña, con una única bala.

BEN FOSTER

Características: Fortaleza (Inagotable) 5, Reflejos (Rápido como el rayo) 6, Voluntad (Incorruptible) 5, Intelecto (Años de experiencia) 4.

Habilidades: 🎯 Muchas persecuciones en su vida 5, 🗡️ Disparar primero 6, 🕵️ Sonsacar información 6, 📷 Memoria fotográfica 4, 🐭 Hacerse el despistado 6, 📖 Formado en colegios caros 6, 🏢 Ex *marshall* 4.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 8, Daño +2/+1, Defensa 17.

Armas: Sin armas (m+2), Colt Peacemaker (mM+1), Winchester (CM+1).

BRETT MORRIS

Características: Fortaleza (Un tipo grande) 5, Reflejos (Coordinado) 6, Voluntad (Caprichoso) 3, Intelecto (Del montón) 3.

Habilidades: 🏋️ Resistencia extraordinaria 6, 🗡️ Sin armas y sin reglas 5, 🗨️ Intimidar con su físico 6, 🕵️ Duro de oído 2, 🐭 Moverse con cuidado 3, 📖 Educación militar 3, 🏃 Asesino 4.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 17.

Armas: Sin armas (m+2), Colt Frontier (mM+1).

«COLT» TOLL

Características: Fortaleza (Alto y delgado) 3, Reflejos (Sorprendente para su edad) 5, Voluntad (De ideas fijas) 6, Intelecto (Racista) 4.

Habilidades: 🏋️ Se conserva bien 3, 🗡️ Sobrevivió a la guerra 5, 🗨️ Poco hablador 4, 🕵️ Desconfiado 4, 🐭 Silencioso 6, 📖 Criado en el Sur 4, 🏠 Carpintero 4.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 15.

Armas: Sin armas (m+2), Colt Peacemaker (mM+1), Winchester (CM+1).

JAMES CARTER

Características: Fortaleza (No es hombre de acción) 3, Reflejos (Manos ágiles) 4, Voluntad (Entregado a su trabajo) 4, Intelecto (Siempre encuentra una solución) 5.

Habilidades: 🏃 Viajero incansable 5, 🗡 Solo ha disparado a latas 3, 🗨 Negociador agresivo 6, 🎯 Tasar el valor 5, 🧠 Ocultar información 4, 📖 Estudios universitarios 5, 🏛 Abogado 5.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 6, Daño +1/+0, Defensa 14.

Armas: No lleva.

JOAQUÍN OROSCO

Características: Fortaleza (Bruto como el solo) 4, Reflejos (Lento pero seguro) 4, Voluntad (Terco) 3, Intelecto (No es tonto) 3.

Habilidades: 🐎 Domar caballos 4, 🗡 Cabeza dura 5, 🗨 Insultar 2, 🎯 Quedarse con tu cara 3, 🧠 Mentir a sus hombres 2, 📖 No sabe ni sumar 2, 🏛 Cuatrero 3.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 14.

Armas: Sin armas (m+2), Colt Frontier (mM+1).

KEEZHEEKONI

Características: Fortaleza (Esbelta) 4, Reflejos (Ágil como un felino) 4, Voluntad (Apasionada) 4, Intelecto (Intuitiva) 5.

Habilidades: 🏃 Desplazarse corriendo 4, 🗡 Carga suicida 5, 🗨 Encender a los hombres 4, 🎯 Sexto sentido 5, 🧠 Acechar en silencio 5, 📖 Cultura indígena 4.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 14.

Armas: Cuchillo (C+2), Arco indio (mC+1).

«LÁTIGO» BOB

Características: Fortaleza (Cubierto de cicatrices) 4, Reflejos (Imposible de sorprender) 7, Voluntad (Incapaz de empatizar) 5, Intelecto (Frío) 4.

Habilidades: 🏃 Trucos con el látigo 5, 🗡 Desarmar con el látigo 6, 🗨 Torturar lentamente 5, 🎯 Ojos en la nuca 5, 🧠 Cubrirse 5, 📖 Criado en el Sur 3, 🏛 Negrero 4.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 9, Daño +2/+1, Defensa 18.

Armas: Sin armas (m+2), Colt Peacemaker (mM+1), Látigo (C+2).

PADRE JOSÉ LUIS CARVAJAL

Características: Fortaleza (Trabajador incansable) 4, Reflejos (Caer de pie) 3, Voluntad (El señor es mi pastor) 6, Intelecto (Actúa antes de pensar) 3.

Habilidades: 🏃 Transportar cargas pesadas 4, 🗡 Aficionado al boxeo 5, 🗨 Oratoria 4, 🎯 Reconocer el pecado 5, 🧠 Encubrir a otros 4, 📖 Latines 5, 🏛 Misionero 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 13.

Armas: Boxeo (m+2).

PIERRE BEAUMONT

Características: Fortaleza (No siente el dolor) 9, Reflejos (Ilusionista profesional) 5, Voluntad (Hijo de Yietso) 6, Intelecto (Trastornado) 4.

Habilidades: 🎪 Juegos malabares 5, 🗡 Disparar en movimiento 5, 🗨 Hablar en público 6, 🎯 Buena memoria 5, 🧠 Escamotear objetos 6, 📖 Estudios en la Sorbona 4, 🏛 Artista Circense 4.

Combate: Aguante 12, Iniciativa 7, Daño +3/+1, Defensa 15.

Armas: Sin armas (m+3), Colt Peacemaker (mM+1), Winchester (CM+1).

Complicación: Está convencido de ser el hijo de Yietso.

ROSEMARY «PUÑALES»

Características: Fortaleza (Sensual) 3, Reflejos (Coger por sorpresa) 6, Voluntad (Psicópata) 6, Intelecto (Calculadora) 5.

Habilidades: 🎪 Juegos de cama 6, 🗡 Maestra del cuchillo 5, 🧠 Seducir 6, 🎯 Escuchar rumores 4, 🧠 Fingir 6, 📖 Se dice por ahí 4, 🏛 Prostituta 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 8, Daño +2/+1, Defensa 17.

Armas: Sin armas (m+2), Cuchillo (C+2), Colt Deringer* (mC+1).

* El Colt Deringer es un arma pequeña, con una única bala

SHERIFF ROGERS

Características: Fortaleza (Manos fuertes) 3, Reflejos (Siempre tenso) 4, Voluntad (Prepotente) 4, Intelecto (Más listo que sus matones) 3.

Habilidades: 🗡 Romper cosas 4, 🗡 Disparar por la espalda 5, 🗨 Dar órdenes 4, 🎯 Buscar activamente 4, 🧠 Aparecer por sorpresa 5, 📖 Sin muchos estudios 3, 🏛 Falso sheriff 3.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 14.

Armas: Cuchillo (C+2), Colt Peacemaker (mM+1).

EXTRAS

AGENTES DEL FIRST BANK

Características: Fortaleza (Entregado) 4, Reflejos (Rápido de piernas) 4, Voluntad (Voy a por ti) 3, Intelecto (Ante la duda, pregunto) 3.

Habilidades: 🏃 Perseguir 4, 🗡 Inmovilizar 4, 🗨 Interrogatorio 3, 🎯 Oído atento 3, 🧠 Seguir discretamente 4, 📖 Estudios superiores 5, 🏛 Escolta 4.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 13.

Armas: Porra (C+2), Colt Frontier (mM+1).

AGENTES DE UNION PACIFIC

Características: Fortaleza (Entrado en carnes) 3, Reflejos (Unos, tres, ¡ya!) 3, Voluntad (No quiero morir) 3, Intelecto (Conoce su campo) 3.

Habilidades: 🏃 Moverse en el tren 4, 🗡 Expulsar del tren 3, 🗨 Pedir ayuda 3, 🎯 Encontrar pasajeros 4, 🧠 Camuflarse entre la gente 4, 📖 Sabe de trenes 3, 🏛 Seguridad del tren 3.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+0, Defensa 12.

Armas: Porra (C+1), Colt Frontier (mM).

GUERREROS INDIOS

Características: Fortaleza (Salvaje) 3, Reflejos (Acostumbrado al peligro) 3, Voluntad (Por el bien de la tribu) 3, Intelecto (Sin infancia) 3.

Habilidades: 🐾 Seguir el rastro 4, 🏹 El arco y la flecha 3, 🎵 Canciones de guerra 3, 👁 Vista aguda 3, 🦉 Acechar en la noche 4, 🗣 Lo cuentan los ancianos 4, 🛡 Guerrero de la tribu 3.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+0, Defensa 12.

Armas: Cuchillo (C+1), *Tomahawk* (M+1), Arco indio (m+C)

MARSHALLS

Características: Fortaleza (Acostumbrado a la acción) 5, Reflejos (Buena coordinación) 4, Voluntad (Dispuesto a todo) 3, Intelecto (Improvvisación) 5.

Habilidades: 🦘 Salto con carrerilla 5, 🛠 Desarmar al enemigo 5, 🗣 Persuasivo 4, 🛡 Proteger la carga 3, 🦉 Buscar cobertura 3, 🗣 Ley Federal 3, 🦘 *Marshall* 4.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 14.

Armas: Sin armas (m+2), Colt Peacemaker (mM+1), Winchester (CM+1).

MATONES DEL SHERIFF

Características: Fortaleza (Musculado) 6, Reflejos (Lento) 2, Voluntad (¿Es todo lo que sabes hacer?) 5, Intelecto (Patán) 1.

Habilidades: 🦘 Embestir a ciegas 6, 🏹 Matar con las manos 6, 🗣 Amenazar de muerte 3, 👁 Buscar rompiéndolo todo 5, 🦉 Guardar silencio 3.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 2, Daño +3/+1, Defensa 13.

Armas: Puños de hierro (C+3), Colt Peacemaker (mM+1).

MIEMBROS DE LA BANDA DE OROSCO

Características: Fortaleza (Tipo duro) 3, Reflejos (Puntería dudosa) 2, Voluntad (Lo que diga el jefe) 2, Intelecto (Descerebrado) 2.

Habilidades: 🦘 Huir sin mirar atrás 4, 🏹 Disparar al aire 3, 🗣 Gritar mucho 4, 👁 Identificar agentes de la ley 3, 🦉 Escondarse en las montañas 2, 🗣 Sobrevivir en el monte 3, 🦘 Discutir sobre caballos 2.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 3, Daño +1/-, Defensa 11.

Armas: Cuchillo (C+1), Colt Frontier (m+M), escopeta L.C. Smith (C+M).

PERROS DE CAZA

Características: Fortaleza (Mandíbulas de hierro) 3, Reflejos (Rápido) 4, Voluntad (Agresivo) 2, Intelecto (Entrenado) 1.

Habilidades: 🦘 Perseguir a la presa 6, 🏹 Morder y desgarrar 5, 🗣 Gruñir 5, 👁 Vigilar 3, 🦉 Perro guardián 4.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 14.

Armas: Cuerpo a cuerpo (m+2).

Resistencia al daño: Piel gruesa 1 (contra balas y puñaladas).

PISTOLEROS

Características: Fortaleza (Curtido al sol) 4, Reflejos (Puro nervio) 3, Voluntad (Duro de pelar) 3, Intelecto (Actúa y luego piensa) 2.

Habilidades: 🦘 Todo el día a caballo 4, 🏹 Empezar peleas 4, 🦉 Hacerte el duro 3, 👁 Vigilar de vez en cuando 3, 🦉 Quitarse de en medio 3, 🗣 Leer a duras penas 2, 🦉 Pistolero experimentado 5.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 12.

Armas: Ataque sin armas (m+2), Colt Frontier (mM+1), Winchester modelo 73 (CM+1).

PISTOLEROS DE «LE PARISIEN»

Características: Fortaleza (Tipo duro) 4, Reflejos (Instintivo) 4, Voluntad (Sangre fría) 4, Intelecto (Seguir al líder) 3.

Habilidades: 🦘 En buena forma 4, 🏹 Trucos sucios 4, 🦉 Imponerse 3, 👁 Vigilar la propiedad 5, 🦉 Emboscar 4, 🗣 Incultos 2, 🦉 Matón habitual 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 13.

Armas: Ataque sin armas (m+2), Colt Frontier (mM+1), Winchester modelo 73 (CM+1).

SOLDADOS

Características: Fortaleza (Ejercicio diario) 3, Reflejos (Buena puntería) 3, Voluntad (Seguir órdenes) 2, Intelecto (Aprendizaje por repetición) 3.

Habilidades: 🦘 Entrenamiento militar 4, 🏹 Disparar a blanco estático 4, 🗣 Conversación intrascendente 2, 👁 Vigilancia de puesto 3, 🦉 Colarse tras el enemigo 2, 🦉 Táctica militar 3, 🗣 Dejó sus estudios 2, 🦉 Soldado 4.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Colt Army (mM+1), Winchester modelo 73 (CM+1).

VAQUEROS

Características: Fortaleza (Resistente) 4, Reflejos (Pulso firme) 3, Voluntad (Lo que diga el patrón) 3, Intelecto (De ideas fijas) 2.

Habilidades: 🦘 Todo el día a caballo 4, 🏹 Enzarsarse cuerpo a cuerpo 3, 🦉 Rondar a las mozas 3, 👁 Vigilar el ganado 3, 🦉 Escondarse del patrón 3, 🗣 Entiende de animales 2, 🦉 Vaquero 5.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +1/+0, Defensa 12.

Armas: Ataque sin armas (m+1), Colt Frontier (mM), Winchester modelo 73 (C+M).

VIAJEROS VALEROSOS

Características: Fortaleza (Bien parecido) 3, Reflejos (Algo torpe) 2, Voluntad (Valiente) 3, Intelecto (Sin imaginación) 3.

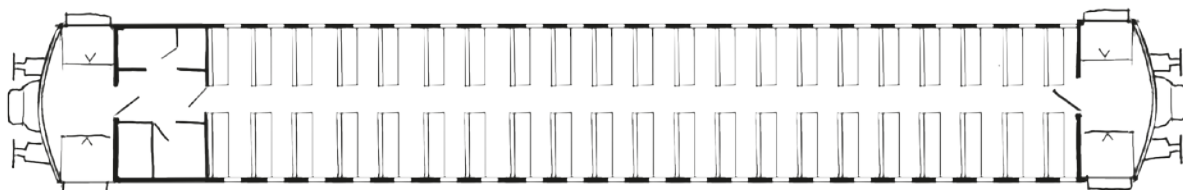
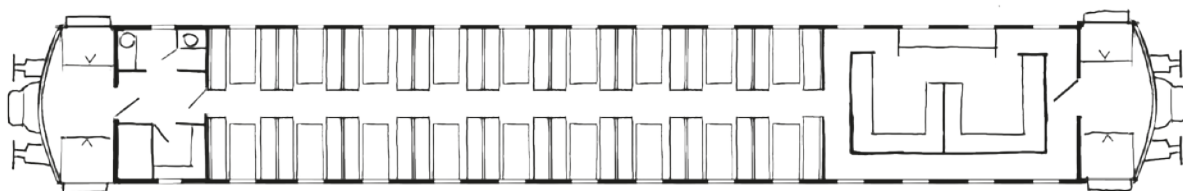
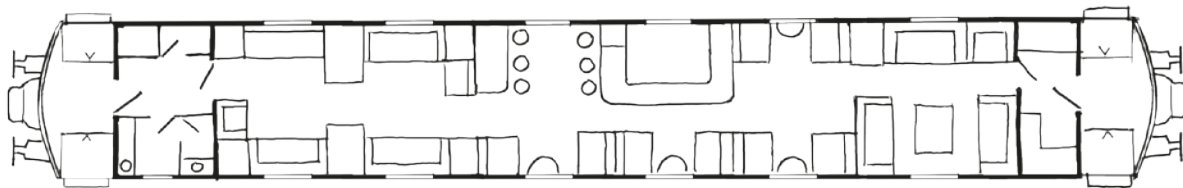
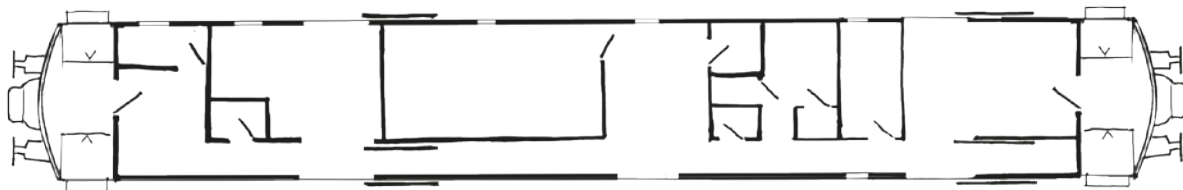
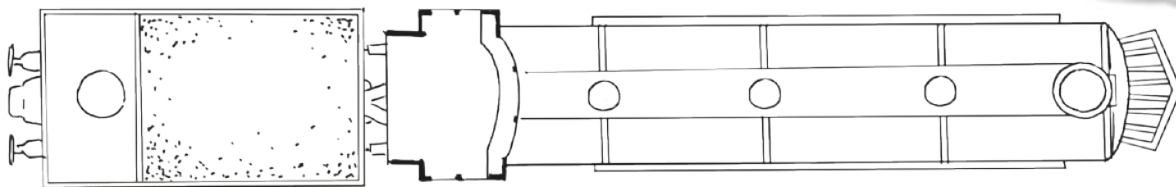
Habilidades: 🦘 Suele hacer ejercicio 3, 🏹 El cuerpo le pide bronca 3, 🗣 Charlar tomando *whisky* 3, 👁 Oler los problemas 3, 🦉 Retirarse a tiempo 4.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 3, Daño +1/+0, Defensa 10.

Armas: Porra (C+1), Colt Frontier (mM).

APÉNDICE II

VAGONES DEL UNION PACIFIC

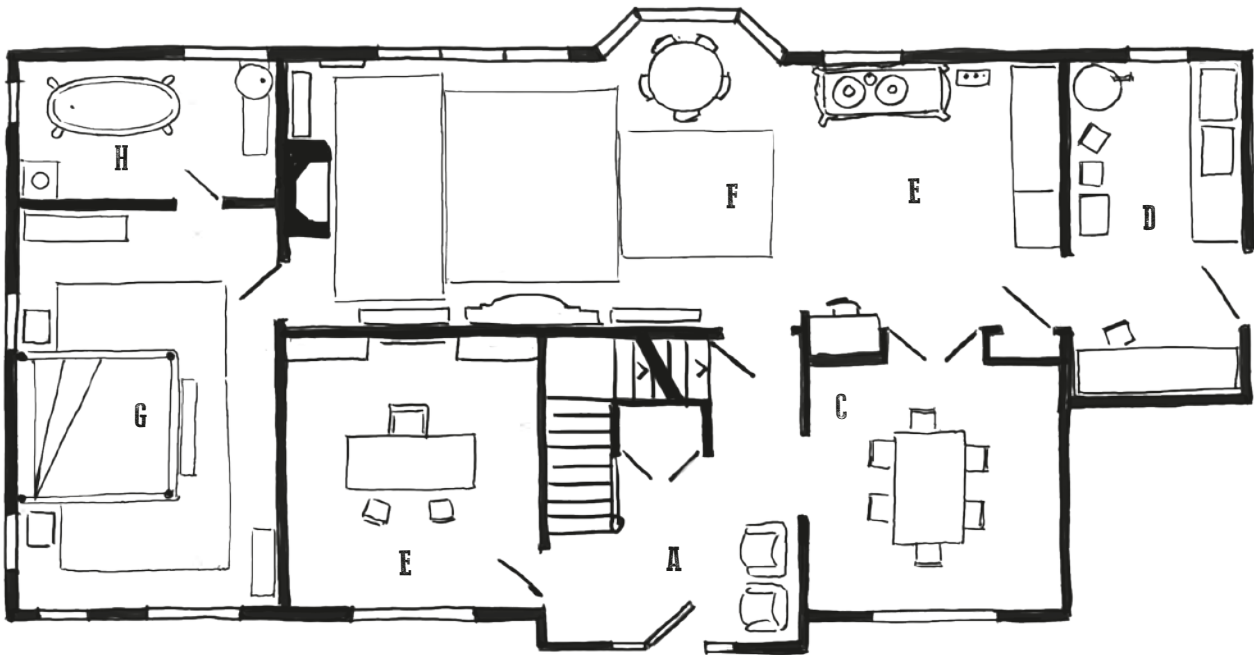




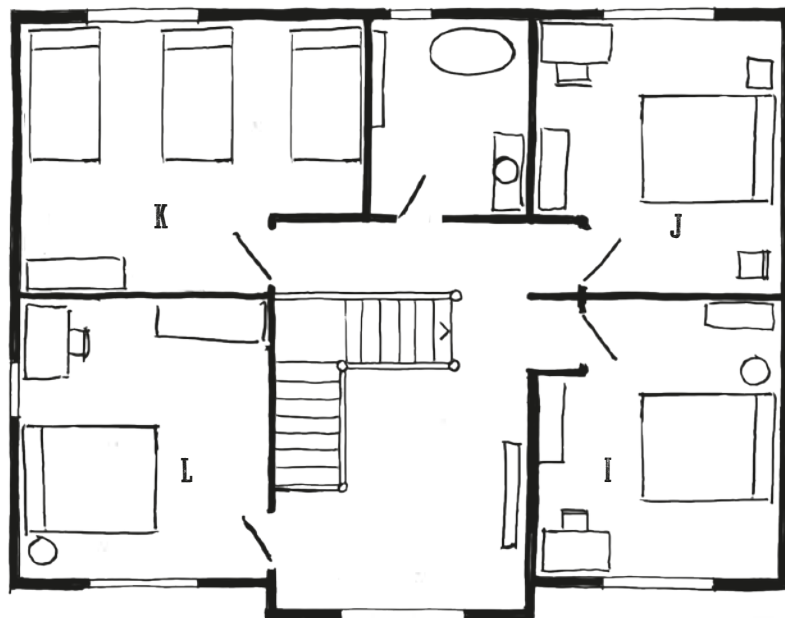
APÉNDICE III



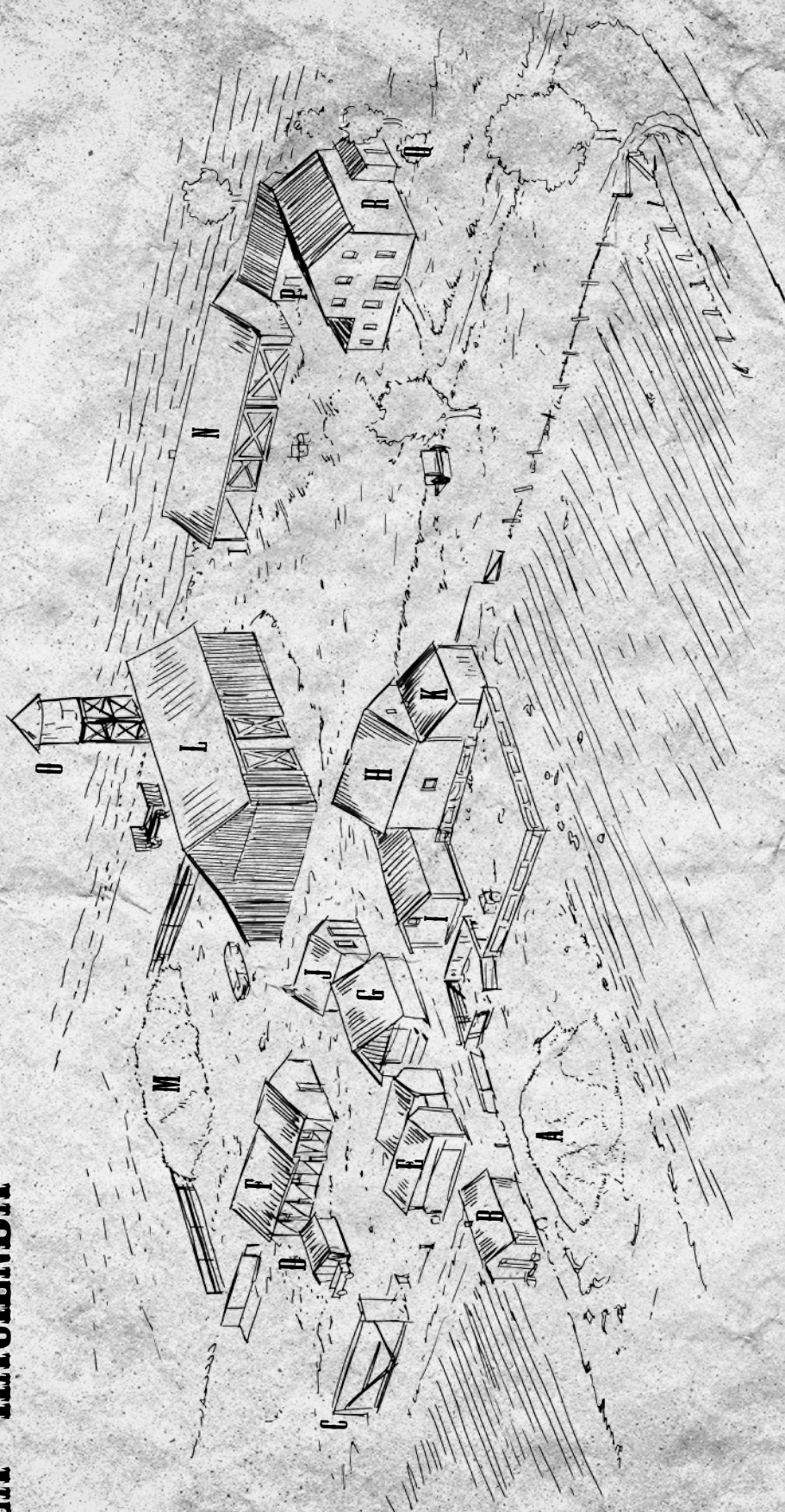
PLANOS Y MAPAS GENERALES



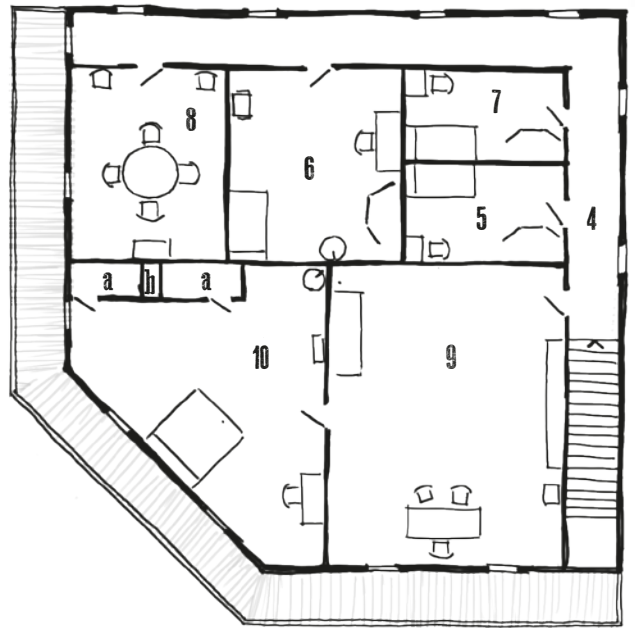
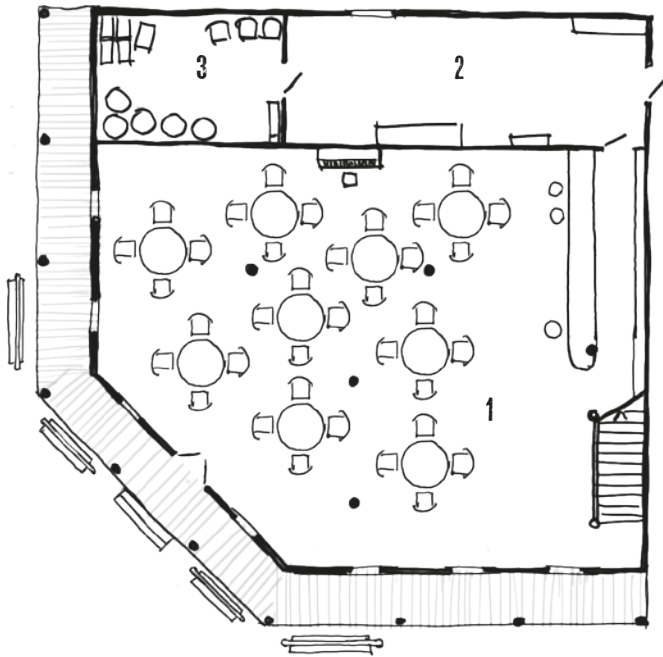
LA HACIENDA: PLANOS DE LA CASA



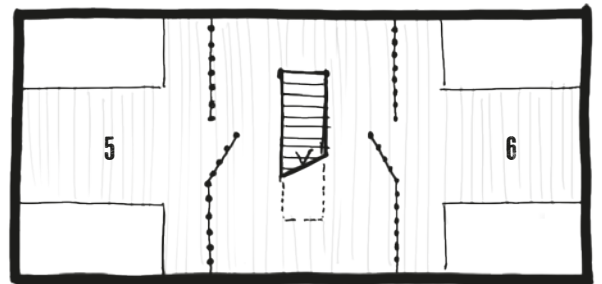
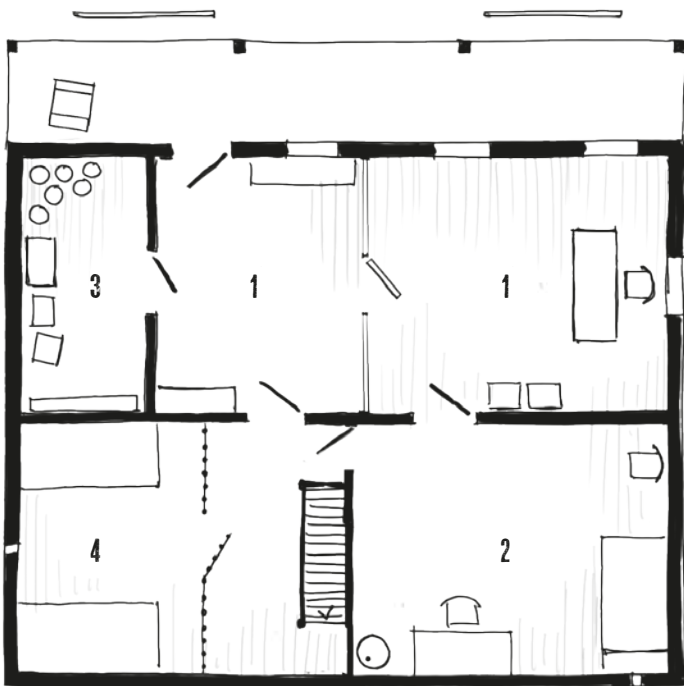
LA HACIENDA



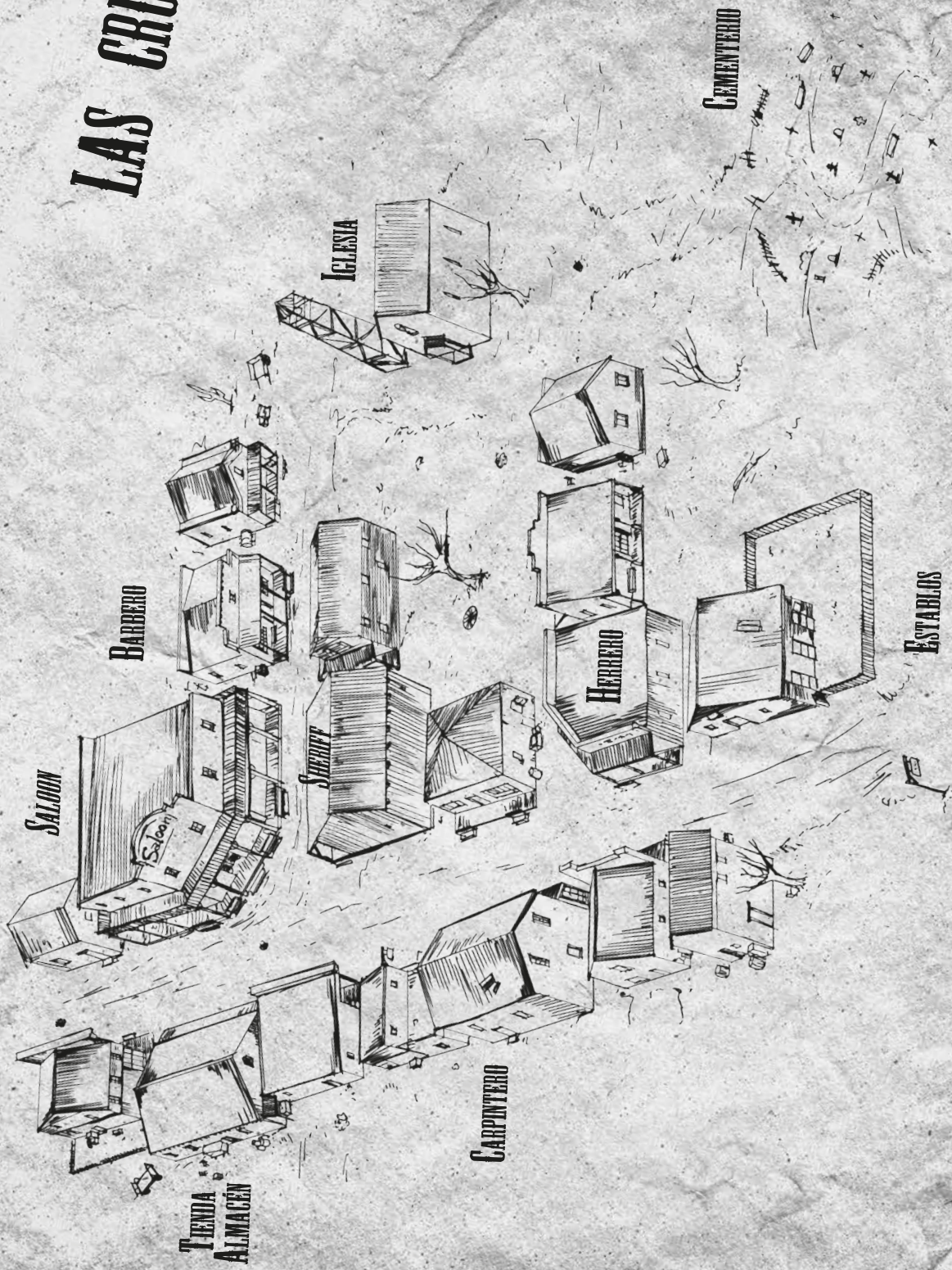
LAS CRUCES: SALOON



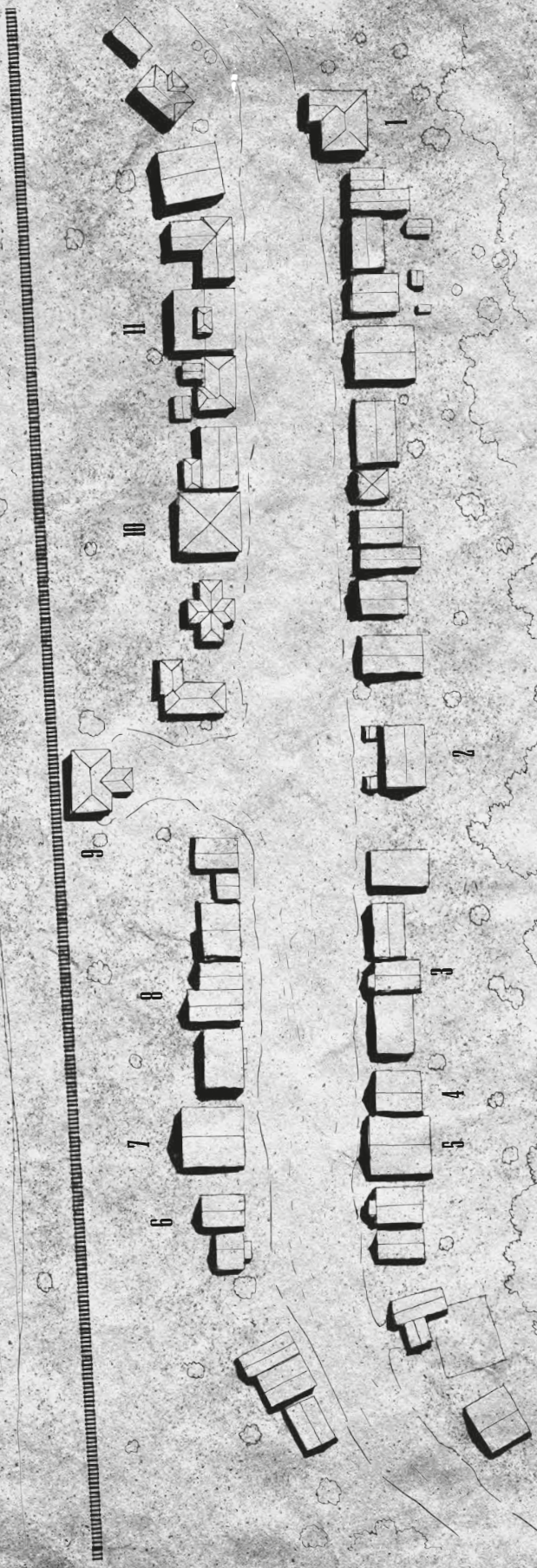
LAS CRUCES: OFICINA DEL SHERIFF



LAS CRUCES



ST. ELMO







APÉNDICE IV



GUÍA HITOS

Aunque se ofrecen nueve personajes pregenerados y listos para jugar, es posible que quieras que tus jugadores se creen sus propios personajes.

Los jugadores tienen 18 puntos para repartir entre las cuatro características, que deberán tener una frase o palabra adecuada, y 35 puntos a repartir entre habilidades. Estas son libres, pero acuérdate de que tengan habilidades que al menos representen su Percepción, su Forma Física, su Interacción Social, su Combate, su Subterfugio, su Cultura y su Profesión. También tendrán dos hitos (eventos importantes que hayan marcado su vida) y una complicación. Es importante también que los personajes tengan un concepto, que describa brevemente lo que son. Todos ellos contarán con 5 puntos de Drama.

Si lo prefieres, puedes hacerlos más o menos poderosos, permitiendo que tengan un número mayor o menor de puntos en características y habilidades.

También será preciso calcular la Iniciativa, puntos de Resistencia y bonificación al daño de los personajes, que se detallan más adelante, en la página 51.

RASGOS DE LOS PERSONAJES

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Están constituidos por una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen cómo son, en qué destacan y cuáles son sus puntos débiles.

Características

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro: dos físicas y dos mentales. Cada una engloba realmente un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme, asignando una única puntuación a cada característica:

- ❊ **Fortaleza:** Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.
- ❊ **Reflejos:** Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.
- ❊ **Voluntad:** Esta característica se refiere a la presencia, el porte del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.
- ❊ **Intelecto:** Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del Intelecto.


Cada característica tiene un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustre cómo se ve tu personaje debido a su puntuación en la característica. Este rasgo sirve para describir al personaje y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto.

Hitos

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje que representa un momento en su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas, sino que son momentos que definen cómo es el personaje y que pueden tanto beneficiarlo como perjudicarlo, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspectos.

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que tu personaje sabe hacer así como sus conocimientos. Cada habilidad es un aspecto que puede activarse durante el juego.

A continuación encontrarás la descripción de cada una de las habilidades básicas, cada cual asociada con un símbolo. Durante la aventura el director de juego encontrará estos símbolos para saber qué tipo de habilidad pedir en cada caso. Por ejemplo, si aparece  se trata de una tirada de la habilidad de interacción. Aunque esto no significa que no pueda emplearse alguna otra si el director de juego lo considera apropiado.

- ❊ **Forma Física:** Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un héroe tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación física que exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de combate).
- ❊ **Combate:** El mundo es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate.
- ❊ **Interacción:** Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resumen, la misma frase, dicha por dos personajes diferentes puede obtener un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre antagonistas y personajes secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje adquiriendo distintas habilidades de interacción.
- ❊ **Percepción:** Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar las emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos.



Subterfugio: La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio. La habilidad podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones así como transmitir información falsa que pueda pasar por veraz.

Cultura: Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica, por lo que algo sabrán sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de un bar de maleantes o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje solo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión, citada más adelante.

Profesión: Las habilidades anteriores reflejaban capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación específica. De este modo, dentro del término «profesión» se incluyen una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión para tu personaje, personalizando su nombre como con cualquier otra habilidad, pero procura dejar claro con el director de juego los usos adecuados para la habilidad escogida.

Drama



El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Al comienzo de cada sesión de juego, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su valor de Drama. Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para influir en la historia o mejorar sus posibilidades de éxito en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje cuando aparezcan en la partida.

Puntuaciones de combate

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo de él:

Aguante: La capacidad del personaje para soportar dolencias físicas. Es la suma de la característica Fortaleza y la mitad de la característica Voluntad.



Puntos de Resistencia: La cantidad de daño que puede soportar el personaje antes de morir. Un personaje tiene tanta Resistencia como su Aguante multiplicado por 3.

Defensa: Lo difícil que es golpear al personaje. La Defensa de un personaje es su característica Reflejos más su habilidad de  o  (la que resulte más alta) más 5.

Dificultades

Dificultad	Dif.	Rango	Descripción
Fácil	10	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	15	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	20	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	25	23-27	La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	30	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	35	33-37	Una heroicidad de entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

Iniciativa: Lo rápido que reacciona el personaje en momentos de tensión. Es la suma de la característica Reflejos y la mitad de la característica Intelecto.

Bonificaciones al daño: Un daño extra para los ataques basado en la forma física y pericia del personaje. Para los ataques cuerpo a cuerpo la bonificación es la suma de Fortaleza y  dividida entre 4. Para los ataques a distancia es  dividido entre 4.

Complicaciones

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un punto dramático. El director de juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva (o irrelevante) en su historia.

MECÁNICA BÁSICA

El sistema **Hitos** utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleve a cabo deben lanzarse 3 dados de 10 caras (3d10) y comprobar el resultado de la tirada. Si se ordenan los resultados de menor a mayor podemos clasificar los dados en dado menor («m») para el que tiene el resultado más bajo, dado central («C») para el dado intermedio y dado mayor («M») para el dado con el resultado más alto. Lógicamente en ocasiones es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para realizar una tirada se lanzan los dados, se escoge el resultado del dado C y se añaden los rasgos apropiados (normalmente una característica y una habilidad). Ese será el resultado de la tirada. La suma final se compara con un número objetivo: la dificultad (Dif). Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la dificultad la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En ocasiones que describiremos más adelante, como durante el combate o mediante el uso de puntos dramáticos, será necesario tener en cuenta los otros dados.

Tiradas enfrentadas

Quando se realizan acciones en las que varios personajes se oponen unos a otros, cada jugador realiza su tirada y se compara con la tirada del otro jugador. Aquel que consigue el resultado más alto gana. Si el resultado de una tirada enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no lo permite vuelve a repetirse las tiradas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

Tiradas de acción prolongada

Quando una acción requiere cierto tiempo para llevarse a cabo, el director de juego debe determinar, además de la dificultad, el número de tiradas exitosas para completar la acción y cada cuánto tiempo de trabajo (turno, minuto, hora, etcétera) es posible realizar una tirada.

Acciones conjuntas

Trabajar en equipo no consiste únicamente en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airosos: en términos de juego esto supone una acción conjunta. El director de juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleva la voz cantante en la tarea correspondiente, el resto de colaboradores lo que hace es proporcionar una bonificación a la tirada de acuerdo con la tabla siguiente.

Personas cooperando	Bonificación acumulada
Dos personas	+5
Tres personas	+9
Cuatro personas	+12
Cinco personas	+14
Seis personas	+15

En caso de que los colaboradores superen al coordinador en su puntuación de habilidad proporcionan un +1 adicional por cada uno que lo supere.

Crítico y pifia

Si durante una tirada se obtiene un doble o triple 10 el resultado es un crítico. Una tirada cuyo resultado es un crítico es un éxito automático independientemente de la dificultad de la tirada. Además el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal o algún beneficio adicional.

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o triple 1 el resultado es una pifia. Una tirada cuyo resultado es una pifia es un fallo automático aunque se haya superado la dificultad de la tirada. Además una pifia puede ir acompañada de algún tipo de resultado catastrófico o de una secuela si el director de juego lo cree conveniente.

ASPECTOS

Existen cuatro tipos distintos de aspectos:

Aspectos propios: Todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

Aspectos ajenos: Son los aspectos propios de otros personajes, jugadores o no.

Aspectos de situación: No pertenecen a ningún personaje sino al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir lugares, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente en una escena.

Aspectos implícitos: No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores serán expresamente mencionados por el director de juego. Habrá veces en las que se podrá deducir claramente del propio concepto un aspecto utilizable. Siempre, claro, con el beneplácito del director de juego.

Activar aspectos

Los aspectos pueden activarse fundamentalmente con tres finalidades:

Afectar a una tirada positivamente: Gasta un punto dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados dobles se suman y escoges el dado mayor o la suma de los dobles, lo que dé un resultado más alto. Ahora bien, ten en cuenta que un doble o triple 1 continúa siendo una pifia.

Afectar a una tirada negativamente: Obligas a un personaje a repetir tantos dados como quieras de su tirada. En esta nueva tirada se con-

sidera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4), y debe escogerse el resultado del dado menor (m) o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus puntos dramáticos al jugador afectado, aunque este puede rechazar este efecto antes de repetir la tirada ofreciéndote uno de sus puntos dramáticos, de forma que en vez de gastar un punto lo ganarías.

Introducir un elemento narrativo o dramático: Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar determinado, etcétera. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. En ese caso, el punto dramático que gastas lo gana el personaje afectado, aunque este puede rechazar tu elemento narrativo pagándote un punto dramático.

Los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen lo gana el director de juego, y cualquier punto que gasten proviene del director de juego.

Agotar aspectos

Si se desea activar un aspecto sin utilizar puntos dramáticos, o no se disponen de más puntos en la reserva, debe agotarse dicho aspecto. En ese caso, en lugar de utilizar puntos dramáticos para activarlo, el aspecto agotado no puede volver a utilizarse por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio del director de juego. Un aspecto agotado, en todo caso, puede activarse por otros jugadores o por el director de juego en contra del personaje. Un jugador solo puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de la situación o los de otros personajes.

Aspectos temporales

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos pueden prolongarse una escena (por ejemplo, con un doble 1 o doble 10 en una tirada) o una sesión (con un triple 1 o triple 10).


COMBATE

Secuencia de combate

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido. Un personaje desprevenido tiene un -2 a su defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez deja de estar desprevenido. El director de juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate, los cuales cuentan con un asalto sorpresa antes de que comience el combate normal. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento siendo conscientes de sus oponentes, no existe el asalto sorpresa.
2. Todos los personajes participantes realizan una tirada de Iniciativa para determinar el orden en el que actúan, de mayor a menor. En caso de empate, se realiza una nueva tirada para resolver el empate.
3. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción o acciones que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos).
4. Cuando todos han tenido un turno de acción el combatiente con el total de Iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 3 y 4 se repiten hasta que el combate termina.

Ataque

Siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa se usará una acción de ataque. Se realizan como una acción normal usando siempre **Reflejos** + , pero la dificultad será el valor de Defensa del personaje objetivo. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido pero que puede tratar de defenderse penaliza en -2 a su Defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse recibe un +4 a su Defensa.

Críticos y pifias en combate

Un resultado de crítico siempre es un éxito sin importar la defensa del objetivo, y el aspecto temporal al que da lugar será una secuela temporal (ver página 52), cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifa en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone ganar un aspecto temporal negativo.


Daño

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva tirada. El daño es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada, tal como se indica en la tabla siguiente.

A discreción del director de juego, exponerse a daños más graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, aunque los directores de juego que deseen menor arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño mCM de la tirada correspondiente y añadir tantos dados adicionales de daño directo como parezca apropiado.

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado.

Bonificaciones al daño

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de su  y, en el caso de armas cuerpo a cuerpo, de su Fortaleza (ver página 50).

Resistencia al Daño

Algunos objetos y criaturas tienen un atributo de Resistencia al Daño (RD). Resta la RD de cualquier resultado de daño que afecte al personaje. Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, solo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

Protección	RD
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero	1
Ropas gruesas de piel	2
Placas de metal	4

Salud

El personaje dispone de dos atributos para representar su resistencia al daño: su Aguante y su Resistencia.


Cada vez que un personaje es herido, compara el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior al mismo, el personaje sufre daño masivo y debe hacer una tirada de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si el personaje pasa la tirada o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia perdidos, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:

Sano: El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante y solo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.

Herido: La pérdida de puntos de Resistencia del personaje es mayor o igual que su Aguante, pero menos que el doble. Todas las acciones del personaje así como su Defensa tienen una penalización de -2.

Incapacitado: El personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más, pero menos que el triple. El personaje sufre un -5 en todas sus acciones así como en su Defensa.

Moribundo: El personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie en la tumba. El personaje cae incapacitado y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el director de juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una tirada de Aguante con dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado, o puede ser estabilizado por otro si este tiene éxito en una tirada de Intelecto +  u otra habilidad similar apropiadas, a dificultad 15.

Secuelas

Un personaje que se recupera del estado moribundo nunca llega a hacerlo completamente. El daño sufrido le habrá dejado un doloroso e indeleble recuerdo en forma de secuela permanente, que a todos los efectos es una nueva complicación para el personaje que refleja los efectos permanentes sobre su salud que le ha provocado sufrir daños tan graves. El personaje puede sufrir una cojera, haber perdido un ojo, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una fea cicatriz. El jugador puede elegir su secuela, pero debe ser adecuada al tipo de daño que lo dejó moribundo.

En principio, es recomendable que el personaje no acumule secuelas. Es preferible que un personaje que ya sufre una y recibe otra se centre en agravar la que tiene antes que obtener una nueva, siempre que sea posible. Date cuenta de que una secuela, como toda complicación, es un mecanismo de ganancia de puntos dramáticos para el personaje, por lo que si el personaje elige una secuela irrelevante estará posiblemente cediéndose a esa ganancia.

Un personaje incapacitado adquiere una secuela temporal, es decir, una complicación pasajera que terminará desapareciendo. El personaje pierde su secuela temporal cuando recupera suficientes puntos de Resistencia para alcanzar el estado sano.

También puede recibirse una secuela temporal como consecuencia de un ataque crítico. En este caso la duración depende del tipo de crítico que provocara el daño. Si fue un crítico de doble 10 durará una escena, mientras que si fue de triple 10 durará hasta el final de la sesión de juego actual.

Categoría	Nivel de daño
Animales pequeños o enjambres de alimañas	Un punto de daño (1)
Ataque sin armas	Resultado del dado menor (m)
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, nudilleras, botellas rotas)	Resultado del dado central (C)
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, un tablón)	Resultado del dado mayor (M)
Armas de fuego pequeñas (revólver)	Suma del dado menor y el mayor (mM)
Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas)	Suma del dado central y el mayor (CM)
Armas de fuego grandes (ametralladoras y cartuchos de dinamita)	Suma de los tres dados (mCM)

Drogas contra el dolor

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su defensa. Estas penalizaciones son debidas al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, pánico y *shock*, en el caso mental. Por fortuna para el personaje, existen drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves o fuertes. Las primeras anulan 2 puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan 5 puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal «Bajo el efecto de las drogas» u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

Caídas

Una caída será habitualmente fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

- Una tirada fallada tratando de escalar o trepar. En este caso, utiliza los dados de la propia tirada fallida para determinar el daño.
- Un ataque de un personaje que empuje o lance al personaje desde una posición elevada. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añade la bonificación al daño cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la tabla siguiente.

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	mM
15 metros	CM
18 metros o más	mCM

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir el efecto de la caída en tres metros y producir, por tanto, un menor daño.

Venenos

Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la tirada de Resistencia, mientras que el mayor se aplica de fallar dicha tirada. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y su forma de exposición y algunos venenos pueden producir efectos adicionales como parálisis, temblores, etcétera. La tirada para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

Veneno	Método	Dif.	Daño	
			mín.	máx.
Arsénico	Ingerido	13	m	mM
Veneno de víbora	Herida	11	m	M
Cicuta	Ingerido o herida	4	C	CM
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Gas sarín	Inhalado	14	C	mC
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C

Asfixia

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede resistir la respiración durante tantos turnos como el doble de su Aguante, o como el cuádruple de su Aguante

si ha logrado coger aire antes. Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una tirada de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada tirada de este tipo después de la primera. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

Fuego y explosiones

El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área. En función de lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director de juego determina dos valores de daño. El daño completo, que representa que el personaje ha sido impactado de lleno, y el daño parcial, que se utilizaría si elementos de cobertura, maniobras del personaje u otros factores lo protegen parcialmente del daño, como por ejemplo, rodar por el suelo o saltar en busca de cobertura, aunque estas acciones rara vez evitan el daño por completo. Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial, y en caso de tener cobertura podrían no sufrir daño, a criterio del director de juego.

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM+1d
Explosión de una gasolinera	mCM	mCM+3d

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto que se encontrara el personaje a las llamas. Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga un éxito en la tirada para tratar de apagarlo, mientras que el mayor se aplicará en caso de fracaso. Además, si se tiene éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, por ejemplo, pasando de una exposición mayor a una exposición media. Los niveles de daño por fuego se indican en la tabla siguiente. En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como «Hay un sistema anti-incendios» o «Hay un extintor», para eliminar por completo el fuego directamente.

Exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menos del 50 % del cuerpo	1	C
Entre el 50 y el 75 %	C	mM
Más del 75 % del cuerpo	mM	mCM

Curación

Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: Un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras ocho horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: Un personaje herido realiza cada semana una tirada de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito recupera tantos puntos de Resistencia como el valor del dado central. Si activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recuperará esa semana el dado mayor, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado menor. Con una pifia perdería una cantidad de puntos de Resistencia igual al dado mayor.

Incapacitado: Un personaje incapacitado hace cada semana una tirada de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado menor. Activar

un aspecto positivo u obtener un crítico en la tirada podrían hacer que recuperada el dado central, mientras que activar uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel herido.

Moribundo: Un personaje moribundo, como ya vimos anteriormente, está a las puertas de la muerte y debe hacer cada turno una tirada de dificultad 15 para mantenerse con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado.

Si el personaje no pasa el tiempo necesario descansando, que es al menos el 75 % del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación se produce como si su gravedad fuera un grado mayor. Un personaje incapacitado que continúe su actividad normal debe hacer la habitual tirada de Aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla la tirada pierde tantos puntos de Resistencia como el dado central (C). Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado menor (m), mientras que uno negativo lo elevaría al dado mayor (M).

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que lo supervisa debe tener una habilidad apropiada y superar cada periodo que lo atienda una tirada cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: fácil si está sano, dificultad media si está herido o si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamento o al instrumental médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación. Si el médico tiene éxito el personaje herido gana el aspecto temporal «Bajo supervisión médica», que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus tiradas.

PERSECUCIONES


Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción. La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

Corta: Los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

Media: Los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.

Larga: Los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: Los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro «caliente» que puede seguirse.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una tirada enfrentada de Reflejos más la habilidad adecuada (generalmente será de , pero podría ser otra, por ejemplo si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la mínima distancia siempre será corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia pasa de muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado. Un éxito crítico (o pifia) finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico o desfavorable si el resultado era una pifia.

EQUIPO

El sistema **Hitos** es un juego abstracto, así que no vamos a ofrecerte una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: puedes imaginar el tipo de objetos disponibles en el mundo de juego y, en términos de juego, harán aquello para lo que fueron diseñados, atendiendo al sentido común.

No se entra en disquisiciones sobre las particularidades de los objetos a menos que tenga una utilidad narrativa: en la vida real un revólver y una pistola pueden hacer daño diferente, pero igualmente una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta y no vamos a entrar en distinciones a ese nivel, salvo que para la historia sea relevante. Cuando así sea, recurre a la regla de los aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotadas de ellos

por definición. Por ejemplo, un coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto de coche deportivo.

OTRAS MECÁNICAS

Aquí se describen otras reglas de juego del sistema que son útiles para esta ambientación en concreto.

Secuaces

Las reglas de secuaces están diseñadas fundamentalmente para que los secuaces sean un obstáculo para los héroes, pero nunca una amenaza:

- ❖ Un secuaz nunca produce daño masivo a un personaje. Aunque el daño infligido sea mayor que el Aguante del personaje, no es necesaria ninguna tirada para resistirlo.
- ❖ Un secuaz no puede producir un resultado crítico a un personaje: aunque el doble 10 seguirá siendo un éxito automático, no habrá multiplicación del daño ni secuela como resultado del ataque.
- ❖ Un secuaz no puede matar a un personaje (excepto que se trate de una situación especialmente dramática y el jugador esté de acuerdo en que la muerte de su personaje de ese modo aporta emoción a la historia). Un personaje que queda moribundo debido al ataque de un secuaz se estabiliza automáticamente el turno siguiente sin necesidad de tirada, pasando a estar incapacitado.
- ❖ Un personaje puede ignorar todo el daño recibido del ataque de un secuaz, como si no hubiera tenido éxito, simplemente gastando 1 punto dramático, sin necesidad de activar aspecto alguno.
- ❖ Si un personaje inflige un daño superior al Aguante de un secuaz, el secuaz queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muerto.
- ❖ Si el resultado de una tirada de ataque de un personaje es igual o superior al doble de la Defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo tipo puede ser afectado por el mismo ataque. Si el resultado es igual o superior al triple de la Defensa, tres secuaces pueden ser afectados y así sucesivamente. Por ejemplo, un personaje puede golpear con un único movimiento las cabezas de dos secuaces para dejarlos KO, o realizar una patada giratoria que afecta a los tres enemigos que lo rodean.

Cambios en los rasgos de los personajes

Si quieres continuar jugando partidas en esta ambientación con los mismos personajes jugadores, es posible que quieras que sus rasgos de juego cambien para reflejar su evolución. Para ello, recomendamos que no otorgues nuevos puntos para el personaje, sino que se redistribuyan los que ya existen. Una buena idea para reflejar la maduración (y envejecimiento) es mover puntos de las características físicas (Fortaleza y Reflejos) a las mentales (Voluntad e Intelecto). Cuando hagas esto, piensa que la mayoría de las personas tampoco se vuelven genios por el simple devenir de los años; con mover un punto por cada varios años de tiempo de juego es suficiente. Esto se aplica también a las habilidades: disminuye las habilidades más físicas (las de atletismo, combate y quizás percepción) y aumenta en consonancia las mentales (por ejemplo, cultura o las habilidades sociales). Como la profesión puede ser más física (por ejemplo, «Instrucción militar») o más mental (por ejemplo, «Estudioso de culturas antiguas»), actúa con ella según corresponda. Ya que las habilidades se pueden aprender (u olvidar) más rápidamente, mueve hasta dos puntos de habilidad por cada salto sustancial de tiempo.

Otra opción puede ser dejarles reducir su puntuación de Drama en uno, que pueden canjear por 2 puntos de característica, 4 de habilidad o 1 de característica y 2 de habilidad. Por último, si quieres otorgar puntos a tus jugadores puedes hacerlo, pero ten en cuenta que sus capacidades para afrontar retos aumentarán sustancialmente, y que en caso de que incrementen sus habilidades no solamente se volverán más versátiles, sino que también tendrán un nuevo aspecto que evocar y agotar.

Como regla general recomendamos moderar este tipo de avance a circunstancias excepcionales.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio presentations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content

distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open

Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all termsa herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos. NS20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría. Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. “Thijs” Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin ate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks. Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera. La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos. El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Postapocalyptic, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Frank Guerra. Cazadores de Leyendas, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Ismael Diaz Sacaluga; Matrioska, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Mario Fernández. Plata de Ley, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López.

PLATA DE LEY

La puerta de la cantina de Bisbee se abrió de pronto, dejando entrar los calurosos rayos de sol y el denso polvo del exterior. McReady apareció en el local, vistiendo su vieja y remendada cazadora del ejército. Miró alrededor en silencio hasta que vió a Juanita tras la barra. Se miraron fijamente. Hacía tres años que no se veían, pero no les hizo falta decir nada. Juanita está segura de que su viejo amigo tiene un plan para rescatar a Lonegan, quien va a ser trasladado de prisión en unos días. Es nuestro momento de reunir de nuevo a la banda de Lonegan.

Plata de Ley es una campaña ambientada en el Salvaje Oeste de finales del siglo XIX, alrededor del año 1890. Está diseñada para jugarse solamente con este libro. Se divide en siete partes que se juegan de forma sucesiva. En cada una de ellas los personajes avanzan un paso más en su intento de hacerse ricos y de librarse de las fuerzas de la ley que los persiguen.

Diego López ya nos sorprendió con su primera aventura autojugable **El Judío Errante**, y vuelve con una nueva aventura en el Salvaje Oeste. Todo un *western* en el que podrás encontrar:

- ⊗ Un completo módulo dividido en siete intensos capítulos.
- ⊗ Una aventura en el Salvaje Oeste para cinco jugadores, con **nueve** personajes pregenerados listos para jugar.
- ⊗ Una guía rápida del sistema **Hitos** con todas las reglas necesarias para jugar la aventura, incluyendo el sistema de creación de personajes.
- ⊗ Los mapas del tren de Union Pacific y de varios de los emplazamientos en los que transcurre la aventura a modo de ayuda de juego.
- ⊗ Sugerencias para ampliar la ambientación a tu antojo.

Desempolva tu sombrero y prepara tus pistolas, Lonegan te espera.