

EL SALVAJE OESTE



POWERED BY
OCYO

Redacción

Alberto Blanco

Maquetación

Francesc Montserrat

Ilustraciones

Francesc Montserrat

Playtesting

**Alberto Blanco
Francisco Flores
Pedro Cobos
Pedro Crespo**

El Salvaje Oeste

Bienvenidos a “El Salvaje Oeste”, un suplemento para OCYO. Este suplemento está compuesto por una campaña a modo de introducción en esta ambientación y unas pocas reglas muy sencillas que nos ayudarán a transportarnos al Oeste americano, tierra despiadada llena de bandidos, pistoleros, tahúres y cowboys.

Juegos de Saloon

Como no podía ser de otro modo, los pistoleros y demás gentes del Oeste hacían vida en estas salas. El saloon daba cita a todo tipo de gente, desde prostitutas, hasta jugadores profesionales de póker, pasando por multitud de borrachos. Nos centraremos en los jugadores de cartas.

Las cartas son un buen modo de ganar algo de dinero en un mundo tan duro. Siempre podemos desplumar a un pobre incauto con aires de grandeza, pero cuidado, no sea que estés estafando a un gran pistolero y acabes con los sesos desparramados sobre la mesa, o metido en un duelo del que nadie podrá sacarte con vida. Las mesas de los salones de juego estaban plagadas de tahúres con ases en la manga, las trampas estaban a la orden del día.

-Póker:

El juego más famoso sin duda del Oeste. Cientos de dólares en fichas sobre la mesa, un chupito de whiskey y la suerte eran los compañeros habituales de los jugadores. Para jugar al póker necesitaremos 2 dados de 6 caras por personaje jugador, y 3 dados extra para el croupier. Si entraran en juego varios personajes no jugadores y no dispusiéramos de los dados necesarios, el master necesitaría únicamente dos dados, y anotaría el resultado por cada personaje no jugador.

NOTA: Se puede jugar si se desea con dados de 8 ó 10 en lugar de 6 caras. Se ha indicado como preferencia dados de 6 caras para asemejarlo al juego de póker de los dados.

Antes de obtener cartas, cada jugador que quiera participar deberá apostar la cantidad establecida en la mesa. Una vez hecho, ese dinero lo controlará el croupier (o la banca, para quien no conozca el término). Hecho esto, cada jugador realizara una tirada con los dados asignados, 2 dados de 6 caras cada uno, y ocultara el resultado tras un papel, bajo un cubilete, etc. El resultado, serán las cartas con las que comenzarán a jugar. El jugador nombrado como “mano” comenzará las apuestas si así lo considerase oportuno. Una vez le llegue el turno a la mano, tras haber igualado las apuestas el resto de jugadores, el croupier sacara una carta. Lanzara un dado de 6 caras, que será visible para todos. Nuevamente, se repetirán las apuestas, si así lo consideraran oportuno. Se repetiría la misma situación, sacando una nueva carta, volverían a apostar, una última carta, y apuestas finales. Tras esto, los jugadores mostraran sus jugadas. El ganador, obtendrá el bote acumulado en el centro de la mesa.

Ases en la manga:

Como ya decíamos, muchos jugadores quieren ganar la partida a toda costa, y no dudarán en recurrir a todo tipo de argucias. En el instante antes de conocer el resultado de las manos de los jugadores, podemos

recurrir a cambiar nuestras cartas para nuestro beneficio. Para ello realizamos una tirada enfrentada, el jugador que quiere hacer trampas usara su habilidad *Juego* contra la *Percepción* de los demás. Si el jugador que usa *Percepción* supera la tirada de *Juego* habrá descubierto la maniobra. En caso contrario, por cada éxito, podremos realizar una nueva tirada con 1d6, una vez obtenidos todos, podremos colocar los dados que teníamos con los nuevos de la manera que más nos beneficie. Pero no es demasiado bueno tentar a la suerte, un jugador puede hacer tantas tiradas de Ases en la manga como nivel tenga en su habilidad de juego, cada vez que supera la percepción de los otros integrantes de la partida, obtiene un éxito, pero si falla, queda al descubierto y su maniobra expuesta, con las consecuencias que ello implica ¡Suerte tendrá el tramposo de salir embreado y emplumado del pueblo! Un jugador puede elegir parar el uso de la habilidad en cualquier momento y no tentar más a la suerte.

-Blackjack:

No menos famoso, el juego del blackjack consiste en llegar a 21 con las menores cartas posibles. En este caso, se juega contra la banca. Para simplificarlo, por los dados, jugaremos a las 7 y media.

Inicialmente se realizan las apuestas, que quedarán cerradas antes de repartirse la primera carta. Una vez se haya dado una carta, no podrá cambiarse la apuesta. Cada jugador se batirá únicamente con la banca, si ganara el jugador, se le daría el doble de lo apostado, en caso contrario, la banca se llevaría lo apostado.

Para empezar la partida, el croupier reparte dos cartas por jugador, que se mantendrán ocultas, solo pudiendo verlas el propio jugador. Para cada carta, se realiza una tirada con un dado de 10, el valor de la carta viene determinado por el valor del dado, exceptuando los casos en los que se obtenga 8, 9 y 10, cuyo valor equivaldrá a medio punto. Si se obtuviera 7 y media con las dos primeras cartas, el jugador gana automáticamente a la banca. En otro caso, el jugador decidirá si obtener o no más cartas. Estas nuevas cartas se obtendrán del mismo modo, pero quedarán a la vista de todo el mundo.

Una vez todos los jugadores finalizan su mano, juega la banca.

Ases en la manga:

Al igual que en el póker, se podrá hacer uso de cartas escondidas. El método es el mismo, por lo que no es necesario repetirlo.

Duelos

Que mejor manera para resolver las disputas en el Saloon que como lo hacen los hombres, en un duelo. Los duelos pueden ser a muerte o no. En el caso de los duelos que no requieran sesgar la vida del rival, el primero en ser herido perderá. Normalmente será un disparo en la pistola que desarmará al rival, o en el brazo que impedirá que nos dispare lo que finiquitará el duelo dando un vencedor. Pero hay afrentas que solo pueden solucionarse con la muerte.

Los instantes antes del duelo son realmente duros. Nervios de acero, sudor en la frente y estudio del rival. Quien sabe si en segundos estaremos tumbados cubiertos del sucio polvo de la calle principal de un pueblo de mala muerte, con el enterrador frotándose las manos a nuestro lado.

Es casi tanto o más importante que nuestra habilidad con el revólver la capacidad de amedrentar o poner nervioso al pobre diablo al que queremos derribar con un certero balazo entre ceja y ceja. Los redaños de

los duelistas se enfrentan antes de que el ambiente se llene al olor de la pólvora. Para realizar las acciones posibles de la primera fase de los duelos, realizaremos tiradas enfrentadas, usando una nueva habilidad, denominada Duelos, y regida por el atributo Espíritu. Puedes terminar ese whiskey de tres X, lo explicaremos detalladamente a continuación.



-Fases de un Duelo:

Los duelos constan de varias fases. En la primera fase del duelo, cuando los revólveres aun están en las cartucheras, se trata de desconcentrar al rival, ponerle nervioso para que cometa un error o ni siquiera sea capaz de desenfundar porque quede petrificado con nuestra mirada al más puro estilo Clint Eastwood. En la segunda fase se desenfundan las armas, y en la tercera se disparan, repitiéndose la tercera fase si fuera necesario, en el caso de no haber ganador, hasta que se alcance un duelo con la victoria.

Primera fase:

Podremos elegir entre tres acciones, con diferente efecto. No tan rápido, chico, pasamos a describirlas antes de que desenfundes.

Amedrentar: Con nuestros gestos, nuestra mirada y semblante tratamos de helar la sangre del rival. El personaje que quiera realizar esta acción hará una tirada de *Duelos*, enfrentada con una tirada de *Espíritu*. Si se superara, por cada éxito, restaremos 1 a la iniciativa del rival en el momento de desenfundar, es hasta posible que consigamos que se mee en los pantalones antes de recibir el balazo.

Desconcentrar: Una finta, un movimiento en falso, o quizá sólo esta en la mente de nuestro enemigo. Pareces tan seguro de ti mismo que asusta. Usaremos las argucias necesarias para que le tiemble la mano si llega a desenfundar. Del mismo modo, realizaremos una tirada enfrentada entre *Duelos* y *Espíritu*, por cada éxito si superamos la tirada, restaremos 1 a la puntería del rival, o lo que es lo mismo, elevaremos en 1 la dificultad a darnos.

Ablandar: Una rápida ojeada a las manos del rival, una sonrisa esbozada ligeramente mientras mordemos un cigarrillo hará que se le agarroten las manos. No será capaz de disparar a una zona vital. Como en las anteriores acciones, se realizará una tirada enfrentada entre *Duelos* y *Espíritu*, por cada dos éxitos, restaremos 1 dado al daño total en caso de que nos impacte la bala de nuestro enemigo, hasta un mínimo de 1 dado de daño.

Un duelista puede hacer tantas tiradas en la acción que escoja (solo una por duelo forastero) como nivel tenga en su habilidad de duelos, pero del mismo modo que los ases en la manga, fallar una tirada implica perder todos los modificadores conseguidos: a tu muchacho se le ha visto el farol. Asimismo el jugador puede elegir dejar de tirar y quedarse con lo conseguido en cualquier momento.

Segunda fase:

Una vez realizadas las acciones, comenzará el duelo en sí. Cada pistolero realizará la pertinente tirada de iniciativa, y se aplicarán los efectos de la primera fase si los hubiera.

Tercera fase:

Por orden de iniciativa, hablarán los revólveres. El que mayor iniciativa obtuviera en la segunda fase, podrá disparar. Se aplicarán los efectos de *Desconcentrar* o *Ablandar* a cada disparo, si fuera necesario.

En caso de no acabar con el duelo en el primer disparo, se repetirá la tercera fase hasta dar con un vencedor.

Abanicar revólveres, voltear escopetas y Gatlings

En el Salvaje Oeste los tipos duros no caen de un solo disparo, es necesario llenarles el cuerpo de plomo para quitarles sus miserables vidas. Es una práctica muy extendida el abanicar los revólveres para disparar mayor número de balas, o voltear las escopetas para cargarlas más rápido.

En el caso de los revólveres, abanicando el arma conseguiremos realizar más de un disparo por turno. Para llevar a cabo esta acción, se declarará a priori el número de disparos a realizar, y pase lo que pase, se realizarán todos, no podrán ser cancelados una vez empezada la acción.

El primer disparo se realizará de manera normal, y el segundo y posteriores, si los hubiera, aumentan la dificultad en dos cada vez, así pues, el segundo disparo tendría una dificultad en circunstancias normales de 6, el siguiente 8, etc. El máximo número de disparos a realizar será 3 por turno.

Las escopetas podrán ser recargadas en el mismo turno de disparo y volver a ser disparadas, limitando esta acción a una vez por turno. Es decir, podremos realizar dos disparos con una escopeta, si la volteamos para recargarla rápido. El sistema es idéntico al de los revólveres, la dificultad aumenta en 2 en el segundo disparo.

Las ametralladoras Gatling son armas que suelen ir ancladas al suelo y por medio de una manivela pueden realizar gran cantidad de disparos por segundo. Una vez más, cada disparo extra aumentará la dificultad en 2, pudiendo realizar un máximo de 5 por turno. Se proponen dos tipos de Gatlings, una pesada y otra ligera:

-Gatling Pesada: Daño 4d10

-Gatling Ligera: Daño 3d8

Recordamos, que estos disparos podrán ir al mismo objetivo o repartirse entre tantos como queramos, siempre que estén separados entre ellos no más de 1 metro.

Puntos de Guión

Esta ambientación pretende emular las películas del género del Spaguetti Western de los años 50-70, donde los protagonistas raramente perecían, y eran capaces de realizar las más increíbles hazañas, sobre todo bélicas. Por tanto, introduciremos un nuevo concepto, los puntos de guión. Cada punto de guión nos permitirá repetir una tirada, la que deseemos, inmediatamente después de ver el resultado, o permitirá evitar la muerte, dejándonos a 1 punto de vida. Al crear nuestros pistoleros, obtendremos automáticamente 3 puntos de guión. Se obtendrán puntos de guión por realizar acciones épicas o heroicas, a discreción del máster.

Modo Héroe

Como ya decíamos, el Oeste es una tierra plagada de peligros, donde sólo los más duros sobreviven. Es más que recomendable usar el Modo Héroe cuando juguemos aventuras del Salvaje Oeste. Se recomienda multiplicar la vida de los personajes por 2 o por 4, de otro modo, un único disparo nos llevará a Camposanto casi con toda certeza.

Aventuras

Ya tenemos todos los ingredientes necesarios para realizar una auténtica aventura Spaguetti Western en el Salvaje Oeste. A continuación adjuntamos unas cuantas aventuras diseñadas para 3-4 jugadores. Pueden enlazarse para crear una pequeña campaña. No pretenden ser fieles históricamente, por tanto aparecerán tanto lugares como personajes reales y ficticios.

¡¡Asalto al tren!!

En un árido valle, horadado por lo que hace mucho tiempo fue un gran río, se encuentra Dodge City. El mayor antro de delincuencia, prostitutas, suciedad, corrupción y al mismo tiempo riqueza del estado. Gobernado, por decirlo de alguna manera, por Henry Fortson, según muchos el hijo del mismísimo diablo. Fortson, claramente a favor del bando confederado, lidera una banda de pistoleros cercana al medio centenar. Controla el día a día de la ciudad y sus alrededores. Ni que decir tiene, que la ley está de su parte. El sheriff James Alster no es más que un pelele, así como sus cuatro ayudantes.

Desde la lejanía, un grupo reducido de jinetes (los jugadores) observa la polvorienta ciudad, en lo alto de una colina. Domina la ciudad la gran mansión de Fortson, pudiendo verse también el Saloon y la remodelada estación de ferrocarril. Dodge cuenta además con una oficina del Pony Express, servicio de barbería, un par de casas de suministros de todo tipo, varias cantinas de mala muerte y un médico. No falta la casa de empeño, donde la mayoría de bandidos y gente de mal vivir cambia su botín o sus últimas pertenencias por unos cuantos dólares que gastar en vicio y juergas. Así es Dodge City, un bello oasis de perversión y lujuria.

Corre el rumor de que Fortson se ha hecho con un botín recientemente, tras arrasar con varios campamentos indios y asaltar un barco perteneciente al bando de la Unión. A poco que se muevan por la ciudad, sabrán también que Fortson está bastante disgustado por los inconvenientes que les ha causado

cierto grupo de forajidos al margen de los suyos (los propios personajes). El botín será enviado en ferrocarril hacia Border Town, donde se unirá al ejército confederado allí apostado, para escoltarlo finalmente a la capital sureña. Se rumorea que podría haber cerca de 50 mil dólares.

El tren encargado del transporte está siendo preparado especialmente, se ha instalado una gatling pesada en el vagón contiguo a la locomotora y otra ligera en el último vagón. Entre las gatlings se acoplarán tres vagones más, uno lleno de hombres de Fortson, otro con la caja fuerte bien defendida, y en el tercero un arsenal de armas, munición y explosivos para el ejército.

El trayecto entre ambas ciudades no suele tardar más de 6 horas y atraviesa una llanura, internándose en un cañón para cruzar un túnel. Continúa por el cañón tras salir del túnel, para volver a una gran llanura donde discurre paralela por la vieja línea de ferrocarril ahora abandonada. Prosigue junto a la ribera de un pequeño río, para atravesarlo poco después por un puente y terminar los últimos kilómetros por un paraje semiboscoso, y finalmente llega a Border Town.

La escolta del tren está compuesta por 15 hombres de Fortson. Tras la locomotora se encuentra el primer vagón. Es un vagón descubierto en el que hay anclada una gatling pesada, manejada por dos hombres. Hay un tercer hombre equipado con un rifle y un revólver. El segundo es un vagón normal, donde viajan cómodamente el líder del grupo junto con otros dos pistoleros. El tercer vagón es de mercancías, y es donde guardaran la caja fuerte guardada por 4 pistoleros. En el cuarto vagón, también de mercancías, viajarán las armas y explosivos que envían al ejército confederado, cuidado por tres hombres. El vagón de cola tiene anclada la gatling ligera, manejada por un solo hombre, aunque va acompañado por otro.

NOTA Para el Máster: Llegados a este punto, las posibilidades son muchas. Los jugadores dispondrán de dos días para preparar el asalto como mejor les convenga. Dada la gran escolta de los hombres de Fortson, quizá quieran contratar a algunos pistoleros con ansia de dólares. Podrán encontrar algunos en las tabernas y salones. Como sugerencia, podrías introducir antiguos compañeros de los jugadores, que trabajaran gustosamente con ellos por una parte proporcional del botín, para recordar viejos tiempos. Dos de ellos serán hermanos y no deberán morir, Timmy y Sam Krogar. Sobre la marcha podrías ir describiendo las zonas por las que va a pasar el tren, pues cada grupo de jugadores es un mundo y el asalto puede ser muy diferente entre grupos de jugadores. Como apunte final, decir que el dinero no viaja en tren, sino que partió hace días en una diligencia. Este plan es solo una treta para acabar con los malnacidos que intentan minar la reputación de Fortson y enriquecerse a su costa, pero esto es algo que los jugadores sabrán únicamente al final de la aventura.

Finalmente, tras dos días de preparativos, el tren comienza su viaje al alba.

Enemigos:

-Hombres de Fortson:

PV 8

Armas de proyectil y Pelea 1d8

Resto de habilidades: 1d6

Armas:

Pistola mediana 2d8 daño.

Rifle 4d10

-Jefe de la escolta.

PV 10

Arma de proyectil 1d10

Pelea 1d8

Resto habilidades 1d6

Armas:

Escopeta 4d10

Pistola pesada 3d8

Final de la Aventura: Instantes antes de morir, en caso de quedar el último vivo (si no fuera así, "reviviría" unos segundos para completar esta escena), el jefe se arrastra ensangrentado y ríe como un perro enfermo.

-“Estúpidos... Cre... ¿Creáis que Forston iba a dejar que os hicierais con el botín? El dinero hace días que está a buen recaudo...Nos... veremos en el infierno.”

Descubierto el pastel, como botín obtendrán lo que puedan sacar vendiendo las armas y explosivos del vagón, en caso de que no lo hicieran explotar. Si no es el caso, podrán repartir 6000 dólares con la venta del armamento, en cualquier otro caso, seguirán con los bolsillos vacíos y con un buen cabreo.

Puntos de Experiencia obtenidos: Entre 2 y 4, según lo bueno que fuera el plan.

La liberación de Timmy Krogar

Nota introductoria: Si se jugó la anterior aventura y no se ha introducido aún el modo héroe, multiplica los Puntos de Vida (PV) de los jugadores por 2. El resultado será su vida total de aquí en adelante.

Semanas después del incidente del ferrocarril, los jugadores son sorprendidos en una cantina. Un antiguo compañero de fechorías les busca con el rostro descajado y lleno de polvo. (Si pidieron ayuda en la anterior aventura, habrá sido uno de los que les ayudaron, sino, introdúcelo como un bandido que saqueo diligencias en otros tiempos.)

Se trata de Sam Krogar, un hombre de unos 45 años, bastante corto de entendederas. Solía lucir un bonito cabello rubio que encandilaba a las jóvenes y unos ojos azules penetrantes que transmitían confianza, pero eso era hace mucho tiempo. El aspecto ajado de Sam da poco más que pena.

-“Fortson... Fortson tiene a Timmy. Lo han apesado y piensan colgarlo en mitad del pueblo.” Alterado, Sam cuenta a los jugadores que hace varios días su hermano y él estaban en un burdel. Sam subió con una chica mientras Timmy bebía whisky viendo bailar a las cabareteras. Un rato después de que Sam subiera oyó una pelea, sillas romperse y un gran alboroto. Con los pantalones medio bajados se asomó por la puerta de la habitación cuando vio que se llevaban a su hermano entre varios tipos, hombres de Fortson.

-“Nos están persiguiendo, están cazando a todos...El mes pasado a Alfred, el anterior a Colin. No quedamos nadie, ¿no os dais cuenta? ¡Los siguientes sois vosotros! Tenemos que liberar a mi hermano y perdernos de Dogde para siempre....”

Los ojos húmedos y el rostro arrugado por el miedo imploran a los jugadores ayuda. Al parecer Henry Fortson está cazando implacablemente la antigua banda de los jugadores. Pocos quedan vivos, y todos los que se atreven a pisar Dodge City son ahorcados o acribillados a balazos.

La liberación

El preso se encuentra en la comisaria, por llamarlo de algún modo, de Dodge, pudriéndose en una sucia celda. A decir verdad, Dodge solo cuenta con 4 celdas, síntoma de que el que entra tiene los días contados. La oficina del sheriff cuenta con una gran habitación que da a las celdas por una puerta. La mayor parte del tiempo se encuentra allí el sheriff Alster y alguno de sus ayudantes. Por la noche el sheriff suele ir a una cantina a empinar el codo con varios vasos de whisky.

Para liberar a Timmy tienen muchas opciones. Las celdas tienen una pequeña ventana con barrotes de hierro y la pared está hecha con piedra, con lo cual puede ser volada fácilmente con algún cartucho de dinamita. Podrían intentar asaltar la oficina del sheriff de día, lo cual seguramente sea una locura, pues estarán tanto el sheriff como alguno de los ayudantes, y al menor revuelo volverán los que no estuvieran allí, así como hombres de Fortson. Un plan relativamente lógico plantearía liberarlo de noche, en silencio, o con dinamita y a toda prisa. Si se deciden a asaltar la oficina, según el escándalo ocasionado, llegarán 4 o 10 hombres de Fortson a perseguir a los jugadores.

Si la liberación la hacen asaltando la prisión, podría ser un buen momento de poner sobre la mesa los Duelos. El sheriff y sus ayudantes no dudarán en medirse en duelo para salvar su honor y demostrar que son mejores pistoleros que los jugadores. Podría hacerse hasta un duelo múltiple, los que se encargan de la ley contra los jugadores.

Por el contrario, si decidieran esperar al ajusticiamiento para liberarlo antes de ser ahorcado o en ese mismo momento, ocultándose bien entre los asistentes a la ejecución, o bien en algún edificio, no olvides apostar algún tirador en los tejados, 2 o 3 sería lo adecuado. Además habrá 4 o 5 hombres más custodiando el lugar.

La persecución

Una vez liberado Timmy, deberán huir o esconderse primero, para huir después. Fortson estará muy cabreado y deseoso de colgar o llenar de plomo a los bastardos que le causan tantos problemas. No dudará en enviar todos sus efectivos tras los jugadores. Según hayan hecho los jugadores, mantén la tensión si se escondieron, haz que sufran por no ser descubiertos por un pelo, y en el momento final de la huida que sean descubiertos. En ese momento, por cada jugador dos pistoleros les perseguirán a caballo. Vuelve a crear tensión, que sufran por mantenerse encima de sus caballos si los tuvieran, o que están a punto de ser apresados.

Sea como fuere, los jugadores se han internado en territorio indio. Entrarán en un cañón laberíntico con diversos caminos, subidas, bajadas, cuevas... Poco antes de internarse en él, muchos hombres de Fortson caerán abatidos por flechas. Salvados de los pistoleros y metidos de lleno en territorio hostil de los Apache. (Si acaso algún jugador tuvo la excelente idea de hacerse indio y es Apache, usa cualquier otra tribu, el caso es que este viaje sea peligroso por todos lados)

En este momento de la aventura primará el sigilo. Recorrer los recónditos parajes del laberíntico cañón sin ser descubierto por los indios. Aunque eso será tarea imposible. De cuando en cuando haz que una flecha

impacte en una roca cercana y crea un encuentro con algunos indios. Puedes hacer también que los jugadores sorprendan a algunos o viceversa. En la variedad esta la diversión.

Cuando te hayas terminado de divertir con los jugadores, haz que vean la luz al final del túnel. Conseguirán salir del cañón, bien por una cueva, un pasaje, o escalando, llegando a la cima y huyendo por una gran llanura.

Enemigos:

-Pistoleros de Fortson

PV 8

Montar 1d10

Armas de proyectil 2d8, Pelea 1d8

Resto de habilidades: 1d6

Armas:

Pistola mediana 2d8 de daño.

-Sheriff Alster

PV 15

Arma de proyectil 3d10

Duelo 2d8

Pelea 2d8

Resto habilidades 1d6

Armas:

Escopeta 4d10 daño

Pistola pesada 3d8 daño

-Ayudantes del sheriff

PV 10

Arma de proyectil 3d6

Duelo 2d6

Pelea 3d6

Resto de habilidades 1d6

Armas:

Pistola mediana 2d8 de daño.

-Indios

PV 8

Arma de proyectil 2d8

Lanzar 2d10

Armas cuerpo a cuerpo 3d6

Resto de habilidades 1d8

Armas:

Tomahawk (hacha lanzable) 2d6 daño.



Arco y flechas indias 3d6

Rifle viejo 3d8 (Pocos lo llevarán, pero alguno tendrá y usará el rifle en lugar del arco)

Aliados:

-Sam Krogar

PV 14

Arma de proyectil 2d8

Pelea 2d6

Montar 2d6

Duelo 2d8

Resto de habilidades 1d6

Armas:

Pistola mediana 2d8

-Timmy Krogar

PV 10

Arma de proyectil 3d6

Pelea 2d8

Duelo 3d6

Resto habilidades 1d8

Armas:

Al estar preso no tiene nada.

Puntos de Experiencia:

Esta aventura es muy peligrosa si no se planean bien las cosas.

Por la liberación: entre 1 y 3 puntos, según lo bueno del plan y sus consecuencias.

Por la huida: entre 1 y 2.

Por la incursión india: entre 1 y 3, según lo sigiloso. Cuantos menos indios mueran, más experiencia obtenida. Al fin y al cabo, han sido los jugadores los que han invadido sus tierras.

Si sobreviven ambos hermanos: 1 punto extra.

La caída de Fortson

En constante huida, los jugadores pasan pocos días en cada pueblo que visitan. Siempre con la sombra de los pistoleros de Fortson al acecho. En cada salón, en cada barbería, en cada establo, el sentimiento paranoide de que van a ser abatidos a tiros por la espalda les acompaña. Sus pasos les lleva a Tombstone, una ciudad de duras leyes, donde el sheriff se hace respetar, Virgil Earp.

Los jugadores se establecerán en una posada de mala muerte de Tombstone, donde conocerán que se va a disputar un gran torneo de póker, donde podrán renovar sus gastados dólares.

El Torneo

La inscripción serán 10 dólares, lo que les dará 2500 fichas para jugar. El premio será de 300 dólares para el ganador, el segundo clasificado recibirá 100 dólares y el tercero 50.

El torneo se compondrá de varias mesas (según el número de jugadores que tengas), cada mesa con 5 jugadores. Tras 10 manos, los 3 jugadores de cada mesa que más fichas hayan acumulado, pasarán de ronda, usando las fichas acumuladas en las 10 manos. El jugador que se quede sin fichas es automáticamente eliminado. Se jugará una segunda ronda en la que pasarán 2 jugadores de cada mesa con las mismas normas que la primera ronda. La ronda final se compondrá de una única mesa con todos los jugadores que superaron la segunda ronda. La final se jugará a 20 manos.

Nota: Si se hace muy largo, reduce el número de manos por ronda.

Lo más sencillo será que los jugadores se metan en problemas, si no es durante el torneo será antes o después. En ese instante hará acto de presencia Virgil, el sheriff. Armado con una escopeta de cañones recortados obligará a los presentes a finalizar la trifulca. Acompañando al sheriff se encontrarán sus hermanos Morgan y James, así como su amigo Doc Holliday. Después de establecer la paz allá donde haya surgido la pelea, conducirán a los jugadores a la oficina del sheriff, con las manos atadas a las espaldas.

Virgil les interrogará y tras conocer todos los motivos y cómo surgió la pelea, mirará a sus hermanos y también ayudantes.

-“Así que sois quienes tantos problemas han dado a Henry.” – Dirá James.

-“Y los tenemos servidos en bandeja. ¿Qué deberíamos hacer hermano? - Pregunta Morgan a Virgil.

-“Deberíamos enviarlos en el primer ferrocarril a Dodge, para que se pudran en la cárcel o los cuelguen a la vista de todos los pueblerinos.” – Replica a la espalda de todos, con una mueca sádica Doc Holliday.

-“Eso sería lo que deberíamos hacer...”- Comenta un pensativo Virgil.

Es de suponer que los jugadores tendrán algo que decir. Tras oírles, y a sabiendas de los métodos de Fortson, Virgil terminará por proponer algo.

-“Tenéis suerte de que no nos guste Fortson. Mantiene la paz en su propio beneficio. Quizá podamos hacer algo al respecto. Estoy seguro de que no sabéis como está la situación ahora mismo.”- Dice el sheriff.

Virgil les contará que tras el altercado del ferrocarril el ejército confederado está muy enfadado con Fortson. Para colmo, en el intento de ejecución de Timmy perdió a muchos hombres. Si los jugadores hicieron una sangría en la liberación, relátala de manera algo exagerada, ya se sabe, en el Oeste todos los actos violentos se magnificaban al propagarse de boca en boca. Además está el problema con los indios. Se rumorea que tras una incursión de varios hombres blancos en territorio indio, los pieles rojas dieron por finalizada la paz y se han dedicado a atacar a los intereses de Fortson.

-“Como veréis es todo un cumulo de problemas. Es el momento justo de destronar a ése déspota. Trazaremos un plan y os acompañarán Doc y mis hermanos James y Wyatt. Morgan, ve a llamar a Wyatt.” – Sentencia Virgil.

El plan está claro. Las defensas de Forton están más débiles que nunca. Llegarán a Dodge en caballo, tras 3 jornadas de viaje. No encontrarán demasiada resistencia por las calles, así que deberán dirigirse a la mansión de Henry y capturarlo, vivo o muerto.

El viaje puedes hacerlo tranquilo o meter algunos encuentros con indios, coyotes, o cualquier clase de bandido. Una vez llegado a Dodge, las calles estarán semivacías, como sabiendo lo que se viene encima. En la entrada podrán encontrar dos o tres hombres de Fortson, que reconocerán inmediatamente a los jugadores y éstos a ellos. Tras el tiroteo, los pistoleros darán la alarma con una campana y comenzará el peregrinaje a la mansión. Como se dijo, la resistencia en las calles será poca. Dos o tres pistoleros apostados en los tejados o terrazas de algún edificio con rifles, algún tiroteo desde alguna ventana y unos pocos saliendo de edificios cruzando la calle disparando sin ton ni son a los jugadores y sus acompañantes.

La mansión está rodeada por una verja de metal cuya puerta estará cerrada, pero no se resistirá a un disparo en la cerradura. Diseña una casa rodeada por algunos jardines y sitúa unos cuantos pistoleros tanto dentro como en los jardines. Una vez lleguen a la puerta de entrada, Fortson les recibirá encantado.

-“Malditos bastardos hijos de perra. Así que finalmente venís a mí. Sabía que habíais sido vosotros los que asaltaron el ferrocarril. ¡Por suerte sabía que no os resistiríais a robarme! No olvidaré el daño que me habéis hecho, mis armas... Pero ha llegado vuestro día, moriréis aquí, en mi casa.”- Grita un enfurecido Henry Fortson.

Disparará con su revólver y se meterá en la mansión. Comienza una persecución dentro de la casa, donde encontrarán más pistoleros que intentarán cortar el paso a los jugadores. Fortson huirá, disparando de cuando en cuando y subiendo las dos plantas que tiene la mansión. Finalmente subirá a la azotea donde se encontrará acorralado, pero acompañado por varios de sus mejores hombres. El desenlace final... ¿aceptarán los jugadores un duelo? ¿Preferirán abatirlo a tiros o por otro lado lo apresarán con vida?

Atrapado con vida: Si Fortson es apresado con vida (dependerá de la disposición de los jugadores a dejarle vivir, y el ansia de venganza que tengan), Henry será encarcelado, para pasados 3 días ser colgado en Dodge, como él mismo hacía con los que se le oponían. Enterrarán a Henry fuera de camposanto, en una tumba alejada de todo y con el siguiente epitafio: “*Aquí yace un autentico bastardo. Henry Fortson pagó con su misma moneda sus pecados en la tierra.*”

Muerto Fortson: Su cadáver será paseado por Dodge, donde pistoleros y demás habitantes escupirán y le lanzarán piedras. Tras el terrible espectáculo, su cuerpo será abandonado en el campo, donde será devorado por coyotes o buitres.

Enemigos:

-Pistoleros de Fortson

PV 8

Montar 1d10

Armas de proyectil 2d8, Pelea 1d8

Resto de habilidades: 1d6

Armas:

Pistola mediana 2d8 de daño.

-Escolta personal de Fortson

PV 15

Armas de proyectil 2d10

Duelo 3d6

Resto de habilidades 1d8

Armas:

Pistola mediana 2d8 de daño.

-Henry Fortson

PV 20

Armas de proyectil 3d10

Duelo 3d8

Resto de habilidades 2d6

Armas:

Escopeta 4d10 daño

Pistola pesada 3d8 daño

Aliados:

-Doc Holliday

PV 16

Armas de proyectil 2d10

Duelo 3d6

Pelea 2d6

Resto de habilidades 2d6

Armas:

Rifle 4d10

Pistola ligera 1d8

-James Earp

PV 18

Armas de proyectil 2d6

Duelo 3d10

Pelea 2d8

Resto de habilidades 2d6

Armas:

Pistola mediana 2d8

-Wyatt Earp

PV 20

Armas de proyectil 3d10

Duelos 3d8

Pelea 1d6

Resto de habilidades 2d8

Armas:

2 Pistolas medianas 2d8

Escopeta recortada 4d10 (Resta 1 dado de daño cada 3 metros de distancia sobre el objetivo)

Puntos de Experiencia:

Torneo de Póker: 3 puntos por ganar, 2 por segundo puesto y 1 por tercer puesto.

Atrapar con vida a Fortson: 2 puntos

Matar a Fortson: 1 punto.

Puntos extra: Entre 2 y 3 según lo bueno de la acción y la espectacularidad.

Puntos de Guión: Esta aventura está plagada de acción, otorga entre 1 y 2 puntos de guión a los jugadores que más espectacularidad hayan dado a la aventura.