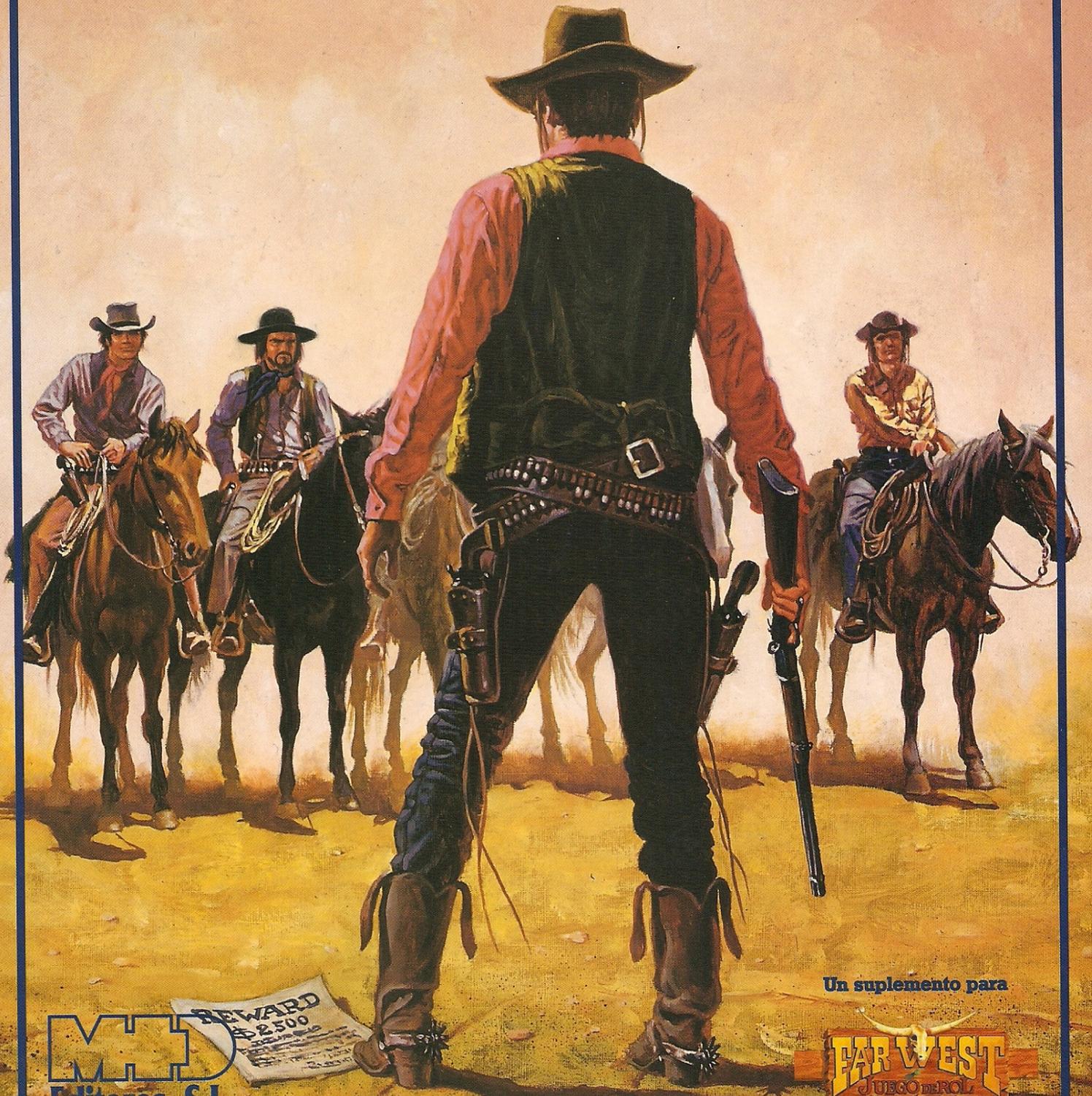


HOGAN'S LAST STOP



Un suplemento para

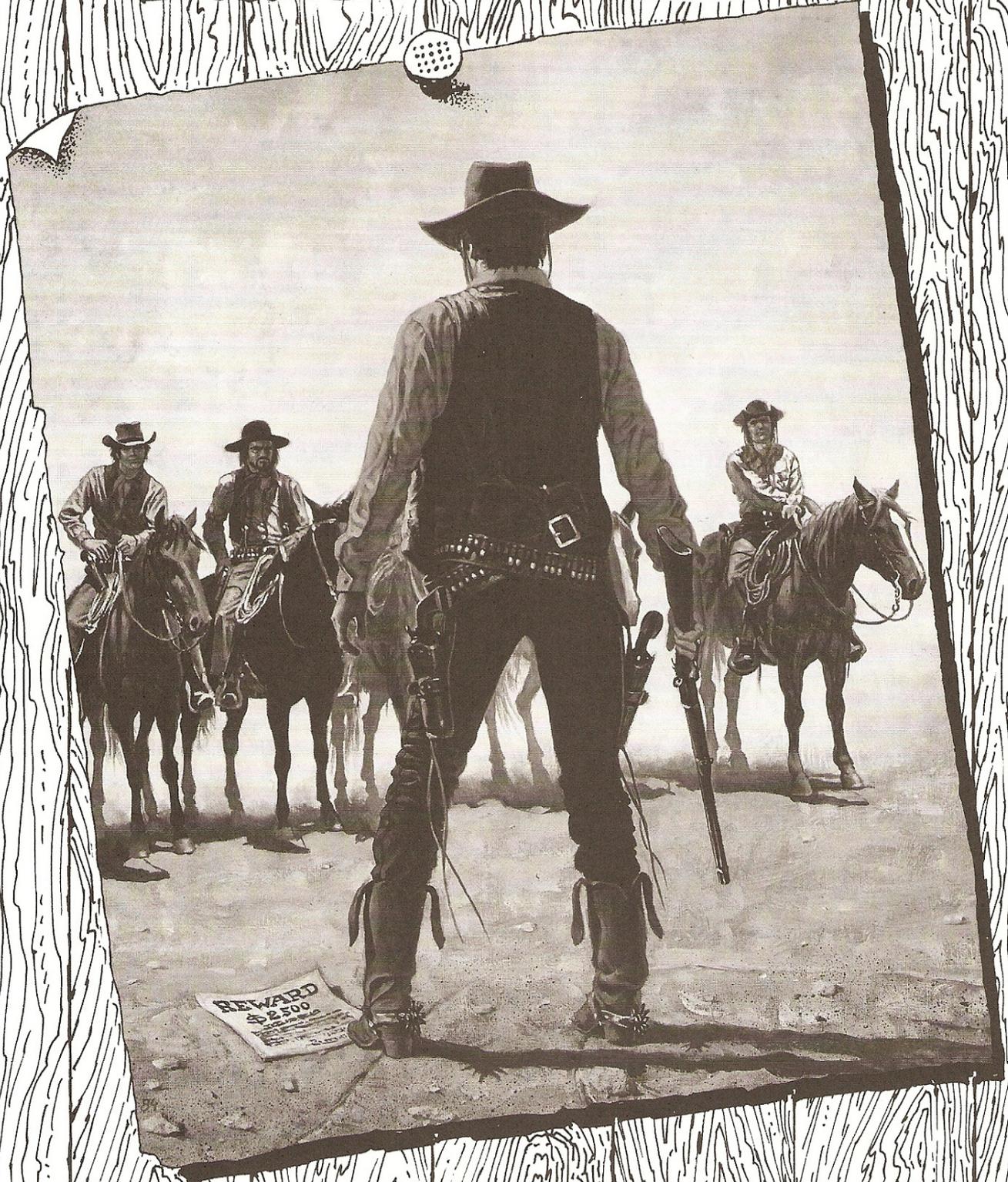
MD
Editores, S.L.

PAR WEST
JUEGO DE ROL

Índice

REGLAS	4
Introducción	5
Acciones Consecutivas	6
Armas Cortas	6
El Cansancio en las Persecuciones	7
Curación de Críticos	8
Coberturas	8
Personajes Ambidextros	9
Los Efectos de la Edad	10
Caballos Heridos	11
Influencia del Alcohol	11
El Tiempo	13
Armas	13
Tipos de Cartuchos	14
Descripción de las Armas	16
Rangos de Distancia	24
Reglas de Escopetas	25
Hay más de una manera de Desenfundar el Arma	26
Tipos de Fundas	27
Tiempos de Recarga	28
Nuevos Tipos de Personajes	30
AVENTURA: HOGAN'S LAST STOP	32

REGGLAS



INTRODUCCIÓN

El suplemento que estáis a punto de leer es el primer fruto de la adaptación de material del juego de rol sueco Western al sistema Far West. Para muchos, esta información puede resultar bastante sorprendente y estrambótica, así que vamos a hablar un poco de Western.

Haciendo una breve recapitulación histórica, la primera noticia que tuvimos de este juego y de su autor fue durante el verano de 1994. Poco después de negociar con Target Games AB las licencias de Kult y Mutant Chronicles llegó a nuestras oficinas un paquete procedente de Suecia con un contenido sorprendente.

Al abrirlo encontramos siete u ocho libros que parecían ser módulos, libros de reglas y suplementos de un juego de rol del oeste, con encuadernación rústica, magníficas portadas (curiosamente de ilustradores españoles de prestigio), completísimos mapas y textos absolutamente ilegibles (el sueco es uno de los idiomas más incomprensibles que existen). Sin embargo, y siempre limitados por nuestro desconocimiento del idioma, había ciertos aspectos que denotaban un esfuerzo impropio de documentación y ambientación.

Por suerte, se adjuntaba un dossier con amplísimos resúmenes de contenidos en inglés de todos los libros. El remitente del paquete fue Anders Gillbring, editor sueco de juegos de rol, miembro de la desaparecida Lancelot Games y autor de Western. Este juego fue un gran éxito en su país, superando en ventas durante su periodo activo a otros productos de más renombre a nivel internacional. Su detalladísimo sistema y cuidada ambientación hicieron de él uno de los éxitos más sorprendivos del mercado sueco.

Anders supo de nosotros gracias a amigos comunes (el antiguo director de producción de Kult, Jerker Sojdelius) y conocía Far West. Básicamente, lo que quería proponernos era la venta de los derechos de publicación en castellano de su juego Western, dejando abierta la posibilidad que adaptáramos todo el material al sistema de juego de Far West. Después de estudiar y analizar meticulosamente el material en inglés y las condiciones del trato aceptamos de buena gana su propuesta y las negociaciones llegaron a buen puerto, gracias en gran medida a su buen talante y paciencia.

De esta manera conseguimos una buena cantidad de material de gran calidad que iremos alternando con otros libros de producción propia (como La Balada del Español, Apache, etc), con lo que aseguramos la continuidad y ca-

dencia para Far West. En fin, una apuesta de futuro por la línea que más queremos (al fin y al cabo, es hasta el momento nuestro único juego de creación propia).

Hogan's Last Stop es la primera muestra de esta ambiciosa labor y viene a sustituir al agotado Oro de la Unión y sus pantallas.

Básicamente el libro se divide en dos partes: la dedicada a las reglas y la aventura del mismo título. En la primera de ellas hemos incluido la mayoría de datos que aparecieron en su momento con el Oro, y hemos añadido algunas novedades (se han revisado exhaustivamente todas y cada una de las armas aparecidas hasta ahora y se han añadido muchas nuevas, se han incluido reglas para desenfundar, nuevos rangos de distancia, reglas específicas para la utilización de escopetas, tiempos de recarga, etc...) que hacen el juego más realista y fiel al background. En cuanto a la aventura, también os ofrecemos material totalmente renovado con una trama que seguro captará vuestro interés.

En cuanto a la pantalla en sí, destacar que se han modificado por completo la mayoría de las tablas (en función de las nuevas reglas incluidas) y que se ha acompañado de una excelente ilustración de Luis Royo, más acorde con la nueva imagen que la línea ya mostraba en la edición revisada del Libro de Reglas Básico o en La Balada del Español.

Estamos absolutamente seguros que el material que os presentamos os va a gustar, y esto es sólo el principio...

Postdata: Cuando leáis estas líneas probablemente estén disponibles las primeras referencias de las miniaturas oficiales de Far West, producidas para M+D Editores por Soldiers & Swords Inc. ¡No las dejéis escapar!

PARA LOS DJ'S...

Obviamente, todas las modificaciones y añadidos que se han incluido en estas páginas tienen como objetivo mejorar el juego, pero no son de aplicación obligatoria. Si te encuentras más a gusto aplicando las Reglas Básicas tal y como aparecieron en su momento y hacer caso omiso de todas o algunas de estas reglas, siéntete libre de hacerlo. El objetivo es que te diviertas.

NOTA IMPORTANTE: las estadísticas de las armas y algunos de sus nombres que aparecen en las tablas de esta pantalla son diferentes a las aparecidas con anterioridad. Tenlo en cuenta a la hora de resolver tus combates.

ACCIONES CONSECUTIVAS

Tal y como se dijo en el apartado "Uso de las Habilidades" un personaje puede realizar en un asalto tantas acciones como desee sufriendo una penalización acumulativa de -20% a partir de la primera. A esto hay que añadir algunas precisiones. En primer lugar, aquellas acciones que no impliquen la utilización de una habilidad, en principio no añaden ninguna penalización a las siguientes tiradas que el personaje deba realizar aunque dejamos al buen criterio del Dj el número máximo de estas acciones que se podrán ejecutar en un asalto de 20 segundos. Por otro lado, únicamente aquellas habilidades que implican cierta cantidad de tiempo o concentración para ser realizadas penalizan a las demás.

Por ejemplo: supongamos que un aventurero se encuentra en mitad de un tiroteo atrapado en un cañón y por la noche. Nuestro personaje ha caído en una emboscada y antes de poder parapetarse ha sido herido en el hombro por un disparo de rifle. Desde su escondite el personaje intenta una tirada de Descubrir para localizar a su atacante pero la falla. De esta forma, durante el siguiente asalto se queda mirando atentamente a su alrededor preparado para repeler el fuego de su contrincante. Este último vuelve a disparar y, como nuestro personaje ya estaba prevenido, ve perfectamente el fogonazo del arma por lo que procede a responder. En este caso su acción de ataque no sufre penalizaciones por acumulación de habilidades ya que en esas circunstancias es el propio enemigo el que se descubre y nuestro aventurero estaba prevenido. Es decir, no tiene que hacer un esfuerzo para localizarlo.

Lo cierto es que siempre será el Director de Juego el que determine en qué momento la utilización de una habilidad no suponga una penalización para la siguiente. Somos conscientes de que este apartado es muy ambiguo pero aplicando la lógica a cada situación estamos seguros de que no habrá problemas para resolverlas satisfactoriamente.

ARMAS CORTAS

A pesar de que creemos que en el Libro de Reglas Básicas todos los puntos a este respecto quedaron lo suficientemente claros, ante las dudas que algunos jugadores parecen tener sobre los puntos iniciales en Armas Cortas o en un arma concreta vamos a permitirnos hacer una aclaración al respecto. En el momento en que se crea un Pj este posee su porcentaje de Armas Cortas en todos y cada uno de los modelos de

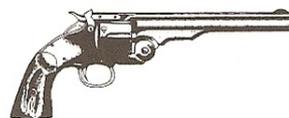
revólver que aparecen en las Reglas Básicas. De la misma manera cuando un jugador procede al reparto de Puntos de Personalización (aquellos que se obtienen de la suma de las tres Características multiplicada por 2) se aumenta su habilidad Armas Cortas (Ataque y Parada) para todos los revólveres en general, no para un arma concreta. Hasta aquí no creemos que exista ninguna duda. En el momento de "personalizar" el aventurero y repartir Puntos de Experiencia o aumentar habilidades utilizadas una vez finalizada una aventura únicamente aumentará el arma concreta utilizada o aquella específica en la que el jugador desee aumentar el porcentaje (y se debe considerar al Ataque y la Parada como dos habilidades distintas).

• Parar con Armas Cortas

Como seguramente recordaréis, en las reglas de Creación de Personajes y Habilidades de FAR WEST Juego de Rol se indicaba que la habilidad Armas Cortas se subdividía en dos: Ataque y Parada y que ambas comenzaban con el mismo porcentaje de Armas Cortas. Pues bien, a partir de este momento la habilidad de Parar con Armas Cortas comienza, siempre con la MITAD del porcentaje en Ataque una vez finalizada la personalización inicial.

Por ejemplo: supongamos que creamos un aventurero Rebelde que posee por tipo de personaje un 30% en Cortas. Supongamos también que el jugador decide asignar 40 de sus Puntos de Personalización iniciales a esta habilidad, llegando Armas Cortas hasta el 70%. Pues bien, el Pj iniciará el juego con un 70% de Ataque en TODOS los revólveres (más el modificador al Ataque de los mismos) y un 35% a la Parada en todos aquellos (más el modificador a la Parada que les corresponda a cada uno, con la excepción de aquellos en los que no sea aplicable).

Otra apreciación: los datos del porcentaje inicial en las habilidades Armas Cortas y Rifle, dado que una vez creado el Pj no van a variar en absoluto a lo largo de toda la vida del mismo, es conveniente que se apunten en el apartado dedicado a Historial y Notas de la Hoja de Personaje para tenerlos a mano a la hora de que el aventurero adquiera un nuevo modelo de arma y deba averiguar el porcentaje de inicio que posee con esta. El espacio reservado a Armas del Cuadernillo de Personaje se utiliza única y exclusivamente para reflejar los datos de cada arma concreta a fin de facilitar su consulta durante el juego y su posterior personalización individual.



EL CANSANCIO EN LAS PERSECUCIONES

Como ya habrás podido comprobar si has jugado a FAR WEST, las persecuciones, junto con el combate, son uno de los elementos más importantes del juego. En este apartado nos vamos a referir a aquellas persecuciones que se desarrollan durante asaltos de combate y en las que entran en juego los Rangos de Distancia, no a las que se puedan dar en caso de largos viajes.

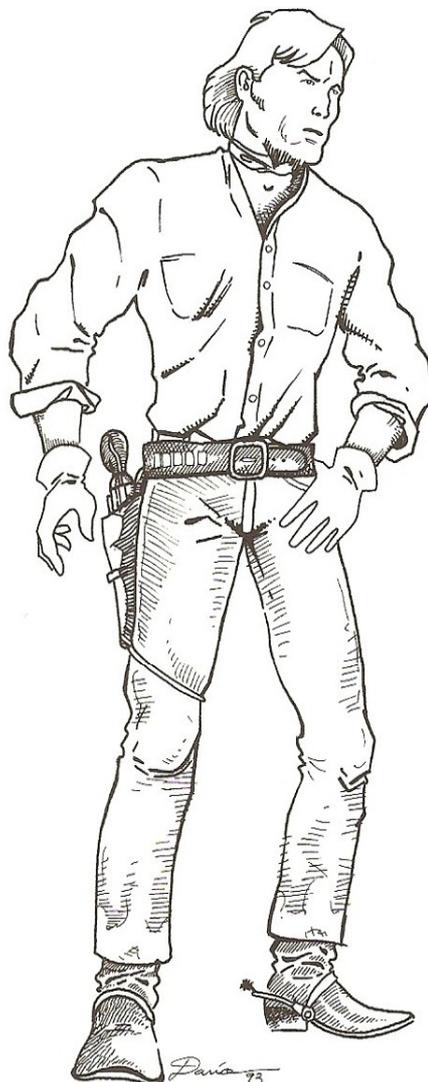
Estas reglas que estás leyendo tienen la misión no sólo de hacer más realista este aspecto del juego, sino evitar que las persecuciones se hagan, en algunos casos, interminables.

El cansancio debe aplicarse siempre a partir del asalto de combate nº 15 de la persecución. Desde ese momento, todo participante en la misma que no pase la tirada de Velocidad no solamente se verá sometido a las modificaciones que correspondan en los rangos de distancia, sino que además, debe restar, cada asalto que falle la tirada, un -10% acumulativo a su porcentaje en esta habilidad. Ni el crítico ni la pifia afectan a estas reglas de cansancio, pero sí tienen incidencia en el desarrollo de la persecución como ya se explicó en el Libro de Reglas.

Si la habilidad de Velocidad se reduce a 0% entonces el individuo se encuentra tan extenuado que inmediatamente se detiene y no puede hacer nada que implique esfuerzo físico (Luchar cuerpo a cuerpo, Correr, Nadar, Saltar, Tregar, Esquivar, etc...) durante los siguientes 5 asaltos. Pasado ese tiempo recupera la mitad de su porcentaje inicial en Velocidad y si no realiza ningún esfuerzo conseguirá recuperarlo hasta su máximo en otros 15 asaltos.

Estas reglas de cansancio son aplicables tanto a los seres humanos como a cualquier animal. En el caso concreto de los caballos hemos de tener en cuenta además otro aspecto. Si el caballo había recorrido un viaje de más de 2 días de duración o había participado en otra persecución en las 12 horas inmediatamente anteriores, al caer su porcentaje en Velocidad a 0% se debe considerar que el animal está reventado. Ello quiere decir que su grado de cansancio ha llegado hasta tal punto que si no pasa con éxito una tirada de CON morirá en 1D6 asaltos (de conseguir la tirada el animal únicamente estará agotado y se seguirán las reglas que se han explicado en el párrafo anterior).

En el momento en el que un caballo cae extenuado su jinete debe pasar con éxito una tirada de Saltar para



no sufrir las consecuencias de una caída desde un caballo al galope (ver Pag. 53 del Libro de Reglas).

Ejemplo: supongamos que nuestro querido Sargento Slaughter se encuentre persiguiendo a un explorador indio que ha descubierto en una de sus misiones de patrulla alrededor del fuerte. Tanto Slaughter como el piel roja montan caballo con un porcentaje en velocidad de 53% y 80% respectivamente. Supongamos también que han pasado 14 asaltos sin que se halla resuelto la persecución en favor ni de uno ni de otro siendo Media la distancia que les separa. A partir de este asalto se aplican las reglas por cansancio.

El caballo del indio (80% en Velocidad) efectúa su tirada y obtiene un 65 con lo que consigue un éxito, pero el de Slaughter (53 en Velocidad) falla la tirada con un estrepitoso 87. Por lo tanto el Rango de Distancia pasa a ser Larga y el caballo de nuestro aguerrido sargento reduce su porcentaje en Velocidad a 43%.

En el siguiente asalto el caballo del proscrito no acierta su Velocidad y obtiene un 90%. Es la oportunidad de Slaughter, que lanza los dados, ahora sobre su porcentaje de 43%, obtiene un 45 y falla. El Rango de Distancias se mantiene como en el asalto anterior pero la Velocidad de los dos caballos disminuye otro 10%.

Si siguiéramos de esta manera parece que, a menos que se resolviese antes la persecución por alguna variación significativa en los Rangos de Distancias, el caballo de Slaughter se agotaría antes de poder alcanzar al del indio. Al llegar a 0% o menos su porcentaje de Velocidad, el caballo del sargento automáticamente caería agotado al suelo teniendo que pasar su jinete una tirada de Cabalgar si no quiere recibir 1D8+2 por la caída. Si además el animal ya había participado en otra persecución en las últimas 12 horas deberá tener éxito en una tirada bajo su CON o morirá en 1D6 asaltos. De cualquier forma, parece casi seguro que el piel roja conseguirá escapar de nuestro bravo soldado.

CURACIÓN DE CRÍTICOS

Todos los personajes que reciban una herida con éxito crítico, perderán 1 Punto de Vida cada hora hasta que se consiga una tirada de Primeros Auxilios que detenga la hemorragia. De fallarse la tirada, estos no se podrán aplicar hasta pasadas 3 horas, durante las cuales el personaje seguirá perdiendo puntos de vida. Para poder recuperarse de esa herida será preciso, una vez detenida la hemorragia, una nueva tirada. Si se falla esta última no se podrán aplicar otros Primeros Auxilios para curar la herida hasta que transcurran 24 horas.

Un personaje que resulte herido con los efectos de un crítico no podrá acogerse a los efectos de la Curación Natural.

COBERTURAS

Hasta ahora en FAR WEST el efecto de cualquier cobertura en general se traducía en una penalización de -10% al Ataque. Sin embargo, parece evidente que cubrirse tras una mesa de madera en un saloon no es lo mismo que hacerlo tras una dura y enorme roca o tras tu propio caballo. Por ello y debido a los escasos medios que posee un personaje para protegerse de los dañinos efectos de las balas hemos decidido ampliar esta sección de las reglas.

A partir de este momento vamos a hablar de dos cualidades que poseen todos los objetos que vamos a utilizar como cobertura: el Volumen y la Resistencia.

El volumen es el grado en que el objeto en cuestión es capaz de cubrir, de ocultar un cuerpo humano. En este sentido hablaremos de distintos grados de volumen: el equivalente a un cuerpo tumbado, agachado o $\frac{1}{2}$ cuerpo, $\frac{3}{4}$ y cuerpo entero. Cada nivel incluye, lógicamente, los anteriores. La penalización al porcentaje de Ataque del enemigo depende directamente de este factor pero únicamente se aplicará si la cobertura realmente cubre el total de ese volumen.

Modificador al Ataque según el Volumen	
Tumbado	-10%
Medio cuerpo	-20%
$\frac{3}{4}$	-30%
Cuerpo entero	-40%

Por ejemplo: supongamos que un aventurero se encuentra en mitad de un tiroteo y está parapetado detrás de un árbol. El árbol tiene un volumen capaz de proteger perfectamente a un hombre de pie, pero en un determinado momento nuestro personaje debe asomarse para responder al fuego de sus oponentes. En ese momento la cobertura del árbol es de tan solo $\frac{3}{4}$ aplicándose la penalización correspondiente a los atacantes.

El otro concepto importante es la Resistencia. Es decir, la cantidad de daño que es capaz de sufrir el objeto utilizado como cobertura antes de quedar inservible para proteger a un personaje. Esta Resistencia se mide mediante los Puntos de Resistencia. Durante un combate, como ya habíamos visto en las Reglas Básicas, si un ataque falla por efecto de la utilización de una cobertura, esta recibe el daño que produzca el arma atacante. El resultado de esa tirada de daño se resta de los Puntos de Resistencia del objeto en cuestión. Cuando esos puntos llegan a 0 el daño pasa de inmediato al personaje parapetado.

Por ejemplo: supongamos que un aventurero utiliza como cobertura en un tiroteo en un saloon una de las mesas del local. La mesa del saloon tiene un volumen de cuerpo entero (por lo que representa una penalización al que dispara de un 40%) y tiene 15 Puntos de Resistencia. Suponemos también que la mesa ha estado recibiendo daño durante dos asaltos y tan solo le quedan 5 de estos puntos. El contrincante de nuestro personaje vuelve a disparar y falla porque se le interpone la mesa recibiendo ésta la bala. El DJ realiza la tirada de daño y obtiene ¡un 7! con lo que la mesa queda des-

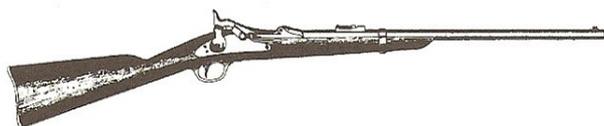
trozada, la bala la atraviesa y alcanza al PJ en un hombro causándole 2 Puntos de Vida.

Si lo que utilizamos como cobertura es un ser vivo, resulta evidente que la tirada de daño del ataque se resta de sus Puntos de Vida, pero cuidado aunque ese ser muera todavía puede servir para protegernos. Por esto, los seres vivos además de sus Puntos de Vida también poseen sus Puntos de Resistencia, a los que acudimos una vez que agotamos los primeros (aunque debe quedar claro que sin Puntos de Vida se debe considerar muerto ese organismo). A este respecto hemos de ser cuidadosos pues existe la posibilidad de que el animal o persona que queramos utilizar para protegernos no tenga muchas ganas de pasar a mejor vida. En el caso de una persona tal situación se debe resolver con sendas tiradas de Pelea y en el de un animal (normalmente caballos) cada vez que este resulte herido será necesaria una tirada de Domar para evitar que salga despavorido.

A continuación te ofrecemos una tabla con los Puntos de Resistencia de aquellos objetos que más habitualmente pueden ser utilizados como cobertura en FAR WEST. Los datos son meramente orientativos y el DJ puede modificarlos si así lo desea (no todas las mesas están construidas con madera del mismo grosor y calidad).

Tabla de Puntos de Resistencia	
Árbol	100 Puntos de Resistencia
Barra de Bar	75 Puntos de Resistencia
Caballo	65 Puntos de Resistencia
Mesa Saloon	15 Puntos de Resistencia
Puerta	10 Puntos de Resistencia
Persona	50 Puntos de Resistencia
Roca	200 Puntos de Resistencia
Silla	5 Puntos de Resistencia

En resumen: para la nueva utilización de las coberturas el jugador debe especificar al DJ el objeto que va a utilizar para proteger a su aventurero. El Director de Juego asigna entonces un volumen y unos Puntos de Resistencia (o acudirá a la tabla anterior para hallar esos puntos), de los que restará el daño de los disparos producidos durante el combate y fallados por acción de cobertura.



PERSONAJES AMBIDEXTROS

En FAR WEST Juego de Rol la única posibilidad de que un personaje resulte ambidextro es que su jugador obtenga un resultado de 11 a 15 en una Tirada de Antecedentes. Como resultado de esta restricción los personajes ambidextros en FAR WEST son escasos aunque, eso sí, gozan de una serie de beneficios sobre los demás mortales (ver Página 52 del Libro de Reglas).

Sin embargo, a pesar de que las ventajas del ambidextro son obvias para todos, hay que considerar qué tipo de arma se está utilizando en cada momento ya que no es lo mismo disparar un revólver de doble acción con cada mano que uno de acción simple. Los revólveres de doble acción se amartillaban directamente después de cada disparo (después de apretar y soltar el gatillo el percutor queda de nuevo en posición elevada). Los revólveres de simple acción deben ser amartillados manualmente después de cada disparo.

Aparentemente esto puede parecer una tontería, ya que echar hacia atrás el percutor apenas cuesta tiempo y esfuerzo, pero nos gustaría veros haciéndolo únicamente con el pulgar de cada mano. Esta acción no es imposible, pero sí se refleja en una penalización para el ambidextro. Aquél que quiera realizar disparos consecutivos de esta manera recibe una modificación acumulable de -1 a la DES después del primer asalto. Para facilitar la labor tanto del DJ como de los jugadores, hemos incluido en este suplemento una detallada descripción de cada revólver especificando si se trata de simple o de doble acción.



LOS EFECTOS DE LA EDAD

El mundo de FAR WEST es un mundo violento y peligroso y, aunque puede ser que este aspecto haya sido exagerado en extremo en las películas del género, lo cierto es que la esperanza de vida media apenas sobrepasaba los 50 años. Las enfermedades, los tiroteos y las malas condiciones de vida en un medio todavía hostil hacían casi imposible que una persona llegara a los 60 ó 70 años de edad.

A pesar de ello y aunque tal vez un personaje de FAR WEST no dure un período de tiempo lo suficientemente extenso como para que los efectos de la edad se ceban con él, nos hemos decidido a regular este aspecto. Conforme una persona va avanzando en edad va adquiriendo experiencia de la vida, haciéndose más sabio y prudente con los años. Pero también es cierto que sus capacidades físicas y perceptivas se ven seriamente mermadas. Las reglas que siguen a continuación están encaminadas a reflejar este deterioro que sufre el personaje a lo largo del juego ya que el aumento por experiencia se refleja al final de cada aventura.

Para empezar, a partir de este momento la edad mínima de un personaje a la hora de generarlo es de 15 años (no queremos encontrarnos con recién nacidos disparando sus Peacemakers a troche y moche). Llegados a este punto es importante incidir en el control que sobre el paso del tiempo debe tener el DJ.

Lógicamente casi ninguna aventura o campaña se llevará a cabo en el transcurso de años, pero puede ser interesante que de unos módulos a otros pase un determinado lapso de tiempo de manera que, en algún caso, las capacidades de los aventureros se puedan ver afectadas.

Por otro lado, los efectos del envejecimiento no se tendrán en cuenta hasta los 35 años. A partir de ese momento el aventurero irá perdiendo progresivamente

porcentaje en algunas de sus habilidades (aquellas que impliquen esfuerzo físico o perceptivo) al mismo tiempo que su CON y su FUE irán disminuyendo. En caso de que alguna de estas dos Características llegue a cero el personaje habrá fallecido de muerte natural (aunque parezca mentira la gente en el Oeste también se moría de ataques al corazón y cosas de esas).

Las habilidades que no se someten a modificaciones en función de la edad son: Cartografía, Conducir tren, Conocimiento de plantas, Conocimiento del terreno, Conocimiento mineral, Crédito, Derecho, Elocuencia, Enseñar, Estrategia, Explosivos, Forzar cerraduras, Hechizos, Historia, Intuición, Labia, Leer/escribir, Leyendas, Mando, Medicina, Primeros auxilios, Soborno, Tasar y Trampas. En definitiva aquellas habilidades que implican "conocimiento" ya sea teórico o práctico.

Aunque aparentemente el envejecimiento no ofrece ninguna ventaja al personaje, pensad por un momento en la satisfacción que se debe sentir cuando tu aventurero ha conseguido sobrevivir a infinitud de tiroteos y peligros y, finalmente, alcanza los 75 años para morir en paz con el Creador sobre un tranquilo lecho (toma castaña).

Tabla de Efectos de la Edad			
Edad	Habilidades	CON	FUE
35-40	0	-1	0
41-45	-5%	-1	-1
46-50	-10%	-2	-1
51-60	-20%	-3	-2
61-65	-30%	-4	-2
66-70	-40%	-5	-3
71-75	-50%	-6	-4
76-80	-60%	-7	-5



CABALLOS HERIDOS

Además de los Personajes Jugadores, los tiroteos producen otra clase de víctimas tan fundamentales para el juego como los primeros. Nos referimos a los caballos. En numerosas ocasiones y aunque no se utilice a alguno de estos animales como cobertura, existe un alto índice de probabilidad de que resulten heridos durante un combate. La montura de un aventurero o PNJ puede resultar dañada, bien por los disparos de su enemigo como resultado de que este decida premeditadamente herir al animal o bien por el efecto de una bala perdida durante el tiroteo.

En el primer caso, no hay lugar a dudas. Un personaje decide disparar a un caballo, apunta y dispara. Si la bala alcanza su objetivo y el animal estaba siendo montado en ese momento por su jinete, este debe realizar una tirada de Cabalgar para controlar la montura y evitar que se encabrite, salga al galope y le pueda tirar al suelo (en cuyo caso el jinete reibe 1D8+2 puntos de daño). Si el aventurero consigue pasar con éxito la tirada, simplemente el caballo recibe la herida pero puede mantenerlo bajo control. Si como fruto de uno o más disparos, la montura resultase muerta, automáticamente se desplomaría. En este caso el jinete debe pasar una tirada de Saltar para evitar que el animal le caiga encima. Si el personaje no consigue la tirada recibe 1D6 puntos de daño y queda atrapado bajo el cuerpo del caballo hasta que alguien le ayude a liberarse. En caso de que el caballo esté siendo usado como cobertura o el jinete no lo esté montando, se deberá pasar con éxito una tirada de Domar para lograr que el caballo no se espante (ver Reglas sobre Coberturas en este mismo suplemento).

La segunda posibilidad de que un caballo resulte herido es que le alcance una de las numerosas balas perdidas durante un tiroteo. Toda bala dirigida contra un blanco que falle su objetivo se considera como una bala perdida (NOTA: las pifias no se atienen a esta regla). Ese disparo incontrolado puede alcanzar a cualquiera (tanto persona como animal) que se encuentre más o menos próximo al destinatario original. Para determinar quién resulta alcanzado por el disparo se lanza 1D10 y se consulta la siguiente tabla.

Tabla de Balas Perdidas	
Tirada	Afectado
01-25	Caballo del objetivo.
26-60	Sin efecto.
61-70	Personaje más próximo al objetivo.
71-80	Caballo personaje más próximo al objetivo.
81-90	Personaje más próximo al atacante.
91-00	Caballo personaje más próximo al atacante.

Si el alcanzado es alguno de los caballos se aplican las reglas ya explicadas en este mismo apartado.

INFLUENCIA DEL ALCOHOL

Uno de los lugares más frecuentados en el mundo de FAR WEST es el Saloon y, a pesar del famoso spot publicitario, la leche no es el líquido que más se consume en esta época. Los rudos vaqueros, después de la dura jornada laboral, reponían sus fuerzas con toda clase de bebedizos, generalmente alcohólicos. Este



suplemento no pretende ser un catálogo de bebidas alcohólicas; únicamente pretende ayudar al Director de Juego a cuantificar y controlar todos los episodios del juego relacionados o derivados de la ingestión de ese tipo de bebidas. Para ello, antes de empezar debemos definir una habilidad nueva: la Tolerancia.

Tolerancia es la resistencia que posee cada persona a los efectos del alcohol. El porcentaje base de esta habilidad es (CONx4)+15. cada vez que el personaje ingiera una cierta cantidad de alcohol, deberá hacer una tirada por su Tolerancia, modificada por la cantidad y clase de la bebida ingerida (ver Tabla de Efectos del Alcohol). Si acierta la tirada no sucede nada, pero si falla sufrirá una serie de consecuencias. (Como habrás podido observar la habilidad Tolerancia no figura impresa en la Hoja de Personaje, de manera que te recomendamos que utilices alguno de los espacios en blanco situados al final de la lista de habilidades o el espacio reservado para Historial y Notas).

• Explicación de la Tabla

En cuanto a los tres primeros apartados no hay mucho que explicar. Únicamente en el caso del Whisky podemos señalar que estas cantidades también podrían servir para bebidas blancas (ron y vodka) y otros tipos de aguardientes.

El modificador a la Tolerancia es lo que se le ha de restar a la Tirada de Tolerancia después de haber ingerido una cantidad determinada de alcohol. Si el jugador bebe siempre el mismo tipo de bebida, el DJ no tendrá más que avanzar en la tabla correspondiente. Si el jugador mezcla alcoholes los modificadores a la Tolerancia será acumulables.

Consecuencias inmediatas y posteriores

El siguiente apartado se refiere a las consecuencias que sufren los personajes debido a la ingestión del alcohol. Dependiendo de la cantidad tomada hay un "malus" a todas y cada una de las habilidades que intente utilizar ese personaje. Como se observa hay dos tipos de consecuencias: inmediatas y posteriores.

Las inmediatas, como su propio nombre indica, son las que sufre el personaje nada más ingerir la bebida. Estas penalizaciones inmediatas se mantendrán durante las 6 horas siguientes a partir del momento en que el personaje deja de beber. Las posteriores, originadas por la resaca, se aplicarán a partir del final de la influencia de las consecuencias inmediatas y durante un período de 24 horas. Estas consecuencias sólo las sufrirán los personajes si fallan su tirada de Tolerancia.

Puntos de Adicción

El último apartado de la tabla son los Puntos de Adicción. Cada vez que se falla una tirada de Tolerancia (cada vez que un personaje se emborracha) gana Puntos de Adicción. La Adicción base de un personaje es 0 y su máximo será siempre 100 no pudiendo ser superior a esta cantidad en ningún caso.

La cantidad requerida es el volumen mínimo de alcohol que ha de ingerir el personaje diariamente debido a su adicción. Sin esta cantidad mínima el organismo del bebedor se rebelará y sufrirá un auténtico síndrome de abstinencia, reduciéndose sus habilidades a la mitad.

Sin embargo, si se le da gusto al cuerpo, debe lanzar de nuevo por su Tolerancia (aplicándose los modificadores reflejados en la Tabla de Efectos del Alcohol) y aumentando con ello las posibilidades de emborra-

Tabla de Efectos del Alcohol

Tipo de bebida y cantidad ingerida			Modificador a la Tolerancia	Consecuencias inmediatas	Consecuencias posteriores	Puntos de Adicción
Vino	Cerveza	Whisky				
0,25 l	0,50 l	-----	-5%	-5%	-----	1
0,50 l	1,00 l	0,25 l (1 ó 2 vasos)	-10%	-10%	-----	2
1,00 l	2,00 l	0,50 l (3 ó 4 vasos)	-20%	-15%	-5%	3
2,00 l	3,00 l	0,75 l (5 ó 6 vasos)	-30%	-25%	-10%	5
+de 3 l	+de 4 l	1,00 l (1 botella)	-50%	-50%	-20%	10

Dependiendo de lo que sea ese Pj y de los Ptos. de Adicción que acumule puede necesitar ingerir cierta cantidad diaria de alcohol.

Puntos de Adicción	Cantidad Requerida
01 a 30	-----
31 a 50	1/2 l de vino, 1 l de cerveza ó 2 vasos de whisky.
51 a 70	1 l de vino, 2 l de cerveza ó 3 ó 4 vasos de whisky.
71 a 90	2 l de vino, 3 l de cerveza ó 0,75 l de whisky.
91 a 00	+de 3 l de vino, +de 4 l de cerveza ó 1 botella de whisky.

charse y de ganar Puntos de Adicción. Todos sabemos lo fácil que es tomar alguna copa de más, pero como podéis comprobar, en el Salvaje Oeste hay que andar con mucho ojo con el alcohol y nos apostamos una ronda con el que diga lo contrario.

EL TIEMPO

Aunque tal vez sea un aspecto poco difundido a través del cine, los intrépidos héroes que escribieron la epopeya del Oeste Americano pasaban a lomos de sus caballos más horas de las que hubieran deseado, soportando las más duras condiciones climáticas. Esas extremas condiciones atmosféricas, unidas al cansancio podían hacer vulnerable al más terrible de los pistoleros. Para regular este tipo de situaciones ahí van dos tablas de posibles incidencias climáticas tanto para el día como para la noche. Al amanecer y anochecer de cada jornada, el DJ debe realizar una tirada en la tabla que corresponda para determinar las penalidades a las que estarán sometidos sus jugadores.

Tabla de Incidencias Climáticas (Día)

Tirada	
01-25	Día despejado y caluroso. El sol cae de plano y el que se exponga a sus efectos durante más de 5 horas tiene un -10% en todas las habilidades debido a mareos. Se pierde 1 Punto de Vida cada 5 horas en estas condiciones.
26-50	Tiempo suave. Alternan nubes y claros.
51-65	Nublado y posibilidades de lluvia. Lanza 1D10. Con un resultado menor o igual a 7 no llueve. de no ser así comienza un aguacero que dura 1D4 horas y que retrasa los viajes en -5Km por cada hora.
66-85	Cielo encapotado. Lanza 1D10. Con un resultado menor o igual a 4 no llueve pero de lo contrario se produce un fuerte chaparrón que dura 1D6 horas. Se produce un retraso en los viajes de -10 Km por cada hora. -10% a Ver y Descubrir.
86-00	Temporal de viento que dura 1D6 horas. -30% a Conducir Ganado, -25% a Cabalgar y -20% a Ver y Descubrir. Todos los ataques a distancia sufren un malus de -20% y los viajes se retrasan en -20 Km cada hora.

ARMAS

Mecanismo del Arma

El tipo de mecanismo de cada arma define cómo se carga y funciona el arma. Estos datos deberías tenerlos en cuenta si quieres añadir un mayor grado de realismo a las partidas, aplicando cada sistema y tipo de munición al arma apropiada y a la fecha adecuada. A continuación se describen los tres tipos de mecanismo más usuales en la época de Far West:

- **Llave de chispa;** Un arma con mecanismo de chispa se cargaba primero introduciendo pólvora en un cebador y después añadiendo más pólvora y una bala en el cañón del arma (por la boca). El martillo tiene una piedra de sílex que, cuando se dispara el arma, golpea una pieza de acero. Esto provoca chispas, que enciende la pólvora del cebador y esta a su vez quema la pólvora del cañón. La pólvora explota y empuja la bala. El principal inconveniente de este mecanismo es que es sensible a la humedad (aplica este dato convenientemente en tus partidas).

Tabla de Incidencias Climáticas (Noche)

Tirada	
01-25	Noche despejada con luna llena. no hay penalizaciones a las habilidades que implican Percepción ni a los ataques por ser de noche.
26-50	Luna en cuarto creciente. Penalización de -10% a todas las habilidades que impliquen Percepción y a los ataques a distancia.
51-65	Luna nueva y cielo parcialmente nublado. Penalización de -20% a todas las habilidades que implican Percepción y a los ataques a distancia. Mismas posibilidades de lluvia que durante el día.
66-85	Cielo encapotado y frío intenso. Si se pasan más de 2 horas a la intemperie se sufre una penalización adicional de -10% a todas las habilidades. Mismas posibilidades de lluvia que durante el día.
86-00	Temporal de viento que dura 1D6 horas. -50% a Conducir Ganado, -50% a Cabalgar y -30% a Ver, Descubrir y Rastrear. Todos los ataques a distancia sufren un malus de -30% y los viajes se retrasan en -25 Km cada hora.

Cuando un personaje jugador recorra grandes distancias no debería tener su arma de chispa cargada, ya que la pólvora del cebador tenderá a perderse y caerse.

- **Percusión;** Un arma de percusión se carga introduciendo directamente pólvora y una bala a través de la boca del cañón con la ayuda de una baqueta. Si el arma tiene un tambor de revólver, la pólvora y las balas se introducen en las cámaras del tambor aunque también hay armas de percusión que de retrocarga (carga por detrás) que usan cartuchos de papel o lino. Después de cargar el arma con la pólvora y la bala, detrás de la carga se sitúa la cápsula de percusión. Esta cápsula podía tener varias formas (por ejemplo, de pastilla), antes de que se adoptara como común la forma de un pequeño contenedor de cobre con el fulminante en el fondo. Esto sucedió a mediados del siglo XIX.

Cuando se dispara el arma, el martillo golpea la cápsula de percusión y esto enciende la pólvora. Los gases en expansión empujan a la bala fuera del cañón.

Tener un arma de percusión lista para disparar durante un periodo prolongado de tiempo suele ser bastan-



te arriesgado, ya que un golpe (si se cae el arma al suelo) podría hacer que se disparara. Muchos pistoleros cargaban sólo cinco balas en revólveres de seis tiros para evitar este tipo de accidentes fatales.

- **Cartucho;** Un arma de cartucho se carga con cartuchos de metal o postas. Cuando se dispara, el percutor golpea el cartucho y esto enciende la pólvora que lleva en su interior. Hay muchas clases de cartuchos, aunque el principio básico es el mismo. La principal ventaja de estas armas es su facilidad de recarga.

En el siglo XIX se hizo común un mecanismo especial de repetición: después de que se disparara el arma, se accionaba una palanca situada bajo el gatillo. Esto expulsaba el cartucho vacío y lo reemplazaba con uno nuevo, con la ayuda de un resorte situado en la recámara (que estaba en la culata o bajo el cañón).

Un arma de cartucho no debería mantenerse lista para disparar durante un periodo prolongado de tiempo, ya que un fuerte golpe podría hacer que se disparara.

Diferentes Tipos de Cartuchos

Las armas de avancarga y cartuchos de papel representan los primeros avances en armas de fuego. Ya hay indicios de armas de avancarga en el siglo XIV. Se cree que los cartuchos de lino y papel empezaron a usarse entre el 1550 y el 1600, y se establecieron definitivamente tras esta última fecha. Al principio tenías que cargar la pólvora en un recipiente separado, y después se cargaba la bala. Lo que se hacía era romper el papel, dejar caer la pólvora en el interior del cañón, tirar el papel o usarlo para cargar la bala con la baqueta. A principios del siglo XIX se inventaron los cartuchos combustibles de papel y lino. Estaban hechos de papel o lino nitratados, con lo que se podía cargar la pólvora y la bala como una sola unidad. No importaba si rompías el papel o no, porque se quemaba al mismo tiempo que la pólvora.

Durante la guerra civil se usaron millones de cartuchos de papel y lino en las primeras armas eficaces de retrocarga, la Sharps y la Joslyn.

Al principio del siglo XIX se empezó a experimentar con cartuchos cerrados, que contuvieran bala, pólvora y fulminante. Uno de los primeros diseños fue el cartucho de fuego anular. Este cartucho tenía el fulminante en un anillo que rodeaba su base y fue comercializado por vez primera en 1857 en el "Smith & Wesson first revólver".

Después del éxito de Smith & Wesson el cartucho se desarrolló, pero su diseño tenía limitaciones inheren-

tes. El cartucho no podía contener la presión que se creaba con cargas más potentes, así que había que encontrar una nueva solución.

El primer diseño de cartucho de fuego central fue patentado por el Coronel Hiram Berdam en 1866. Al año siguiente el coronel británico Edward Boxer patentó su sistema de fuego central, y ambos sistemas se utilizan hoy en día. El cartucho de fuego central tiene una vaina más robusta, con lo que las cargas pueden ser más potentes, pero no eclipsó por completo al de fuego anular, ya que estos últimos son más baratos y funcionan bien para calibres pequeños.

El método americano de clasificación de calibres es muy complicado y no lo vamos a explicar con gran detalle. Sólo hablaremos de lo básico.

El calibre se mide en milésimas de pulgada (1 pulgada=25,4 mm), con lo que un calibre .45 (o sea, 0,45 pulgadas) equivaldría a 11,43 mm. Incluso si dos armas tienen el mismo calibre, hay muchas maneras de redondear las cifras, con lo que el diámetro y la longitud del cartucho podría variar.

Por eso suelen verse denominaciones adicionales, como por ejemplo, .45 Smith & Wesson, para un cartucho para armas Smith & Wesson, corto o largo para diferentes longitudes en cartuchos, y así sucesivamente. A menudo también se indica cuanta pólvora se ha cargado. Por ejemplo, 44-40 Winchester, en el que 40 indica que cada cartucho tiene 40 grains de pólvora (1 grain= 1/16 gramos). Si cargas la munición equivocada, puede suceder cualquier cosa. Desde que el arma no dispare a que te estalle en la cara. En estas reglas no nos ocupamos de todos los cartuchos. Sólo hablamos de los más comunes o los más interesantes.

Como podéis comprobar, al lado de la denominación del cartucho encontraréis un porcentaje. Esto representa su disponibilidad en una tienda de armas normal. Si tus jugadores quieren comprar munición y van a un establecimiento, tira 1d100 para ver si la que quieren está a la venta. Por supuesto, la cifra dada es orientativa y está basada en la utilización real y rareza de cada clase de munición, pero puede variar dependiendo de lo especializado del comercio o del centro poblacional en el que esté ubicado.

Cartuchos **Cartuchos Rocketbullet**

.300 y .394 Volcanic (5%); Un cartucho Rocketbullet era un bala hueca rellena de pólvora y con el pistón fulminante en su base, cerrado con una bolita de algodón y una capa de papel. Su diseño era muy poco práctico, ya que el percutor a menudo quedaba atascado en el

cartucho. Además, era imposible usar cargas potentes con este cartucho, al no tener vaina. Utilizado en las Volcanic de repetición.

Cartuchos de Fuego Anular (FA)

.22 corto FA (99%); Introducido en el Smith & Wesson first model revólver en 1857 y todavía en fabricación. Probablemente es el cartucho más común en todo el mundo.

.28 FA (2%); Utilizado en el revólver Apache desde 1870. Es un calibre extremadamente inusual.

.32 corto FA (80%); Patentado por Smith & Wesson en 1861. Popular en pistolas y rifles hasta el comienzo del siglo XX. Se dejó de fabricar en 1972-1973.

.32 largo FA (90%); Presentado por Smith & Wesson en 1861. Utilizado en pistolas y rifles. Todavía se fabrica.

.41 corto FA (85%); Lanzado al mercado en el National Arms Derringer en 1863. Es popular gracias a las armas ligeras que se hicieron para ese calibre. Quedó obsoleta tras la segunda guerra mundial, pero se sigue fabricando discontinuamente.

.44 Henry FA (70%); Desarrollado por B. Tyler Henry para su rifle repetidor en 1860. Fabricado hasta 1934 y también usado en revólveres.

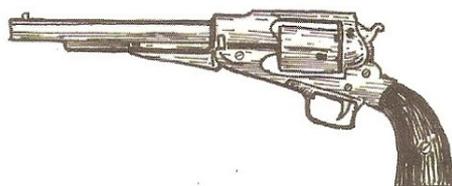
.56-56 FA (60%); Cartucho original del rifle y carabina repetidores Spencer. Su fabricación comenzó en 1860 y se usó por vez primera en Antietam, en septiembre de 1862. Muchos piensan que si se hubiera adoptado el rifle repetidor al principio de la guerra, esta hubiera durado un año menos.

Cartuchos de Fuego Central. Pistolas y revólveres.

.38 Smith & Wesson (S&W) (75%); Diseñado por Smith & Wesson para sus revólveres en 1877. Fue otro de los cartuchos que se popularizaron gracias a las armas pequeñas que lo usaban. Sigue fabricándose actualmente.

.38 largo Colt (LC) (70%); Introducido por Colt en 1875 para sus armas de bolsillo. Se sigue fabricando.

.41 largo Colt (LC) (60%); Introducido por Colt para el modelo Thunderer en 1877. Quedó pasado de moda tras 1930.



.44 Colt (65%); Usado por el ejército de 1871 a 1873. Utilizado también en el modelo Army cuando se transformó en un arma de cartuchos. Fue fabricado comercialmente hasta 1940.

.44 American (40%); Uno de los primeros cartuchos de fuego central americanos. Lanzado al mercado con el modelo American de Smith & Wesson.

.44 Russian (75%); Desarrollado por encargo del ejército ruso, como mejora del .44 American. Uno de los cartuchos más populares y precisos durante esa época. Era el cartucho favorito de Buffalo Bill Cody y de otros tiradores certeros del Salvaje Oeste. Fue reemplazado en 1907 por un cartucho que expulsaba menos humo (la pólvora se sigue usando hoy).

.45 Colt (90%); Introducido por Colt en 1873 para su modelo Army de Acción Sencilla. Utilizado por el ejército de 1875 a 1892. Es uno de los calibres que conquistaron el Salvaje Oeste. Sigue siendo un calibre muy popular.

.45 Smith & Wesson (S&W) (50%); Introducido en 1875 para el modelo Schofield de Smith & Wesson. Adoptado como oficial por el ejército ese mismo año y usado conjuntamente con el Colt .45 hasta 1892.

Cartuchos de fuego central. Pistolas, revólveres y rifles.

44-40 Winchester (Win) (99%); Presentado en 1873 para el rifle Winchester del mismo año. Poco después Colt lanzó revólveres del mismo calibre. A continuación, prácticamente todos los fabricantes de armas americanos tenían un arma de este calibre. Se sigue fabricando, para revólveres y rifles.

Cartuchos de fuego central. Rifles.

.40-70 Sharps (80%); Lanzado en 1876 para el rifle Sharps. Un calibre popular para competiciones y para la caza.

.45-70 Government (Gov) (85%); Introducido junto al rifle Springfield de escotilla trampa y todavía popular como cartucho de caza. Cartucho del Ejército hasta 1892. Muy popular en el Salvaje Oeste para cazar bisontes.

.45-75 Winchester (Win) (50%); El calibre original para el modelo Centennial de Winchester. Para poder competir con las grandes armas de un solo disparo, Winchester tuvo que lanzar al mercado un calibre mayor. Este calibre fue uno de sus intentos. Aunque el cartucho contenía más pólvora que el .45-70 Government, era una carga débil, pero este era el límite máximo para el mecanismo de transmisión usado en los Winchesters. Fabricado de 1876 a 1935.

.50-70 Government (Gov) (30%); Este calibre fue el cartucho del ejército entre 1866 y 1873. Fue el primer cartucho de fuego central que fue usado extensamente por el ejército. Fabricado hasta principios del siglo XX.

.50-90 Sharps (30%); Introducido en 1875 para satisfacer las demandas de cartuchos más potentes de los cazadores de bisontes. También se le llama "Gran 50"

Descripción de las Armas

Las armas que se describen a continuación están en orden cronológico (esto es, el arma más antigua va la primera). De esta manera el DJ puede comprobar fácilmente si un arma existía durante un determinado periodo de tiempo. Como en el caso de la munición, cada arma tiene un porcentaje que indica su disponibilidad en una tienda de armas. Esta probabilidad puede ser modificada por el DJ.

La descripción de cada arma incluye la longitud del cañón y calibre más común de cada modelo. El peso y la longitud varían ligeramente de arma a arma.

Otras armas están listadas por ser muy comunes o muy inusuales, y van en orden alfabético.

Armas de Fuego (una mano). Revólveres

Colt Paterson (1836) 2%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y cinco disparos. Calibre .31, 25 cm de largo y 1 kg de peso. Cuando no está amartillado, el gatillo no está extendido. Se fabricaron dos modelos de bolsillo y otro de cinto. En total 2.200 unidades desde 1837 a 1840. El 25% de estas armas se vendieron en cajas con todos los accesorios (alicates, tambor adicional, una varilla de limpieza y una botella para la pólvora).

Colt Texas Paterson (1838) 1%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y cinco disparos. Calibre .36, 35 cm de largo y 1,2 kg de peso. Cuando no está amartillado, el gatillo no está extendido. Se fabricaron 1.000 unidades, por encargo de los Texas Rangers y del ejército de Texas, que querían Paterson de mayor calibre.

Colt Walker (1847) 1%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y seis disparos. Calibre .44, 39 cm de largo y 2,1 kg de peso. Se fabricaron 1.100 unidades y la mayoría de ellas se vendieron a Texas. Este revólver debe su nombre al coronel de Texas Rangers S. Walker. El Walker era una de las armas de fuego de una mano más grandes y potentes.

Colt Dragoon (1848) 20%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y seis disparos. Calibre .44, 38 cm de largo y 1,9 kg de peso. El Dragoon estaba basado en el diseño del Walker, pero era más ligero y tenía

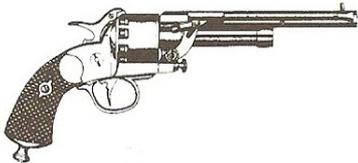
algunas mejoras. Se fabricaron 20.497 unidades de cinco modelos diferentes hasta 1860.

Colt Pocket (1849) 99%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y cinco disparos. Calibre .31, 24 cm de largo y 0,7 kg de peso. Incluye al modelo Baby Dragoon. Fue un modelo de revólver muy popular y se fabricaron con varias longitudes de cañón diferentes 339.501 unidades hasta 1875. Muy popular durante la fiebre del oro en California.

Colt Navy (1851) 98%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y seis disparos. Calibre .36, 33 cm de largo y 1,2 kg de peso. Muy utilizado por parte de ambos bandos durante la guerra civil. Era el preferido de muchos pistoleros (Will Bill Hickok llevaba dos en su cinto). Se fabricaron 215.348 unidades de 1850 a 1873.

Colt Sidehammer "Root" Pocket Revolver (1855) 44%; Revólver americano de percusión y seis disparos. Calibre .28 y .31, 19 cm de longitud y 0,9 kg de peso. Fue el único revólver que Colt fabricó con armazón sólido. Se produjeron 30.000 unidades del calibre .28 desde 1855-1861 y 14.000 del calibre .31 desde 1860 hasta 1870.

Le Mat (1856) 3%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y nueve disparos. Calibre .42 y .60 para el cartucho de escopeta, 32 cm de largo y 1,5 kg de peso. Este arma tenía un tambor cilíndrico de nueve balas que disparaba a través del cañón superior. Ajustando el martillo el revólver también puede disparar un cartucho de escopeta por el cañón inferior. Durante la guerra civil fue muy popular en el ejército Confederado, especialmente entre los soldados de Texas. El ejército Confederado encargó 8.000 unidades pero sólo fueron entregadas 3.000 antes del fin de la guerra. Se fabricó hasta 1865.



Smith & Wesson first model revolver (1857) 81%; Revólver americano de cartuchos, acción sencilla y siete disparos. Calibre .22 corto FA, 25 cm de largo y 0,7 kg de peso. Lo revolucionario de este revólver era que el tambor se cargaba desde atrás con cartuchos. Smith & Wesson patentó este sistema e impidió que otras empresas fabricaran armas similares hasta 1869. Este revólver se convirtió en un éxito y en 1864 Smith & Wesson llevaban dos años de retraso para atender los pedidos. Se fabricaron 128.000 unidades en dos modelos diferentes hasta 1868.

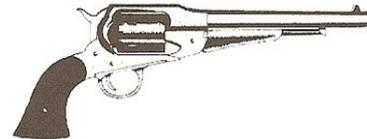
Colt Army (1860) 95%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y seis disparos. Calibre .44, 35 cm de largo y 1,2 kg de peso. Muy utilizado por parte de ambos bandos durante la guerra civil. Se fabricaron 200.500 unidades desde 1860 a 1873.



Starr Double Action Army (1860) 3%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y doble y seis disparos. Calibre .44, 30 cm de largo y 1,2 kg de peso. Starr fabricó 23.000 unidades, y todas fueron vendidas al ejército.

Starr Navy (1860) 3%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y seis disparos. Calibre .36, 33 cm de largo y 1,2 kg de peso. Starr fabricó 3.000 unidades de este revólver.

Remington Army (1861) 85%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y seis disparos. Calibre .44, 35 cm de largo y 1,3 kg de peso. Se fabricaron unas 150.000 unidades, de las cuales 65.000 se vendieron al ejército Unionista durante la guerra. El Remington Army siguió siendo muy popular tras la guerra porque podía modificarse fácilmente para cargar cartuchos.



Remington Navy (1861) 52%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y seis disparos. Calibre .36, 34 cm de largo y 1,1 kg de peso. Durante la guerra civil, la compañía Remington & Sons vendió 54.000 unidades al ejército Unionista.

Smith & Wesson second model revolver (1861) 63%; Revólver americano de cartuchos, acción sencilla y seis disparos. Calibre .32 largo FA, 27 cm de largo y 0,9 kg de peso. Este arma se convirtió de inmediato en un éxito, ya que era el arma de cartucho de calibre más grande disponible en la guerra civil. Se fabricaron 77.155 unidades hasta 1872.

Colt Police (1862) 47%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y cinco disparos. Calibre .36, 29 cm de largo y 0,7 kg de peso. Este modelo era una versión a escala reducida del Army de 1860. Fue diseñado

para la policía, aunque su uso era muy popular entre tahures. Se fabricaron 47.000 unidades hasta 1873.

Starr Army (1862) 31%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y seis disparos. Calibre .44, 32 cm de largo y 1,2 kg de peso. Se fabricaron 31.000 unidades y todas fueron vendidas al ejército.



Lefauchaux, Casimir & Eugene Pinfire Revólver (1865) 5%; Revólver francés, de acción sencilla y seis disparos. Calibre .43, 23 cm de longitud y 0,8 kg de peso. Era el revólver oficial del ejército francés, y utilizaba munición similar a la de las Volcanic.

Rogers & Spencer Army (1865) 5%; Revólver americano de percusión, acción sencilla y seis disparos. Calibre .45, 34 cm de largo y 1,4 kg de peso. Este arma fue encargada por el ejército Unionista pero no fue entregada antes del final de la guerra. La Rogers & Spencer fue una de las últimas armas de percusión que se fabricaron y su diseño recopiló todas las experiencias de la guerra civil. El ejército las vendió como excedentes cuando dejó de necesitarlas. Se fabricaron unas 5.000 unidades.

Revólver Apache (1870) 1%; Revólver francés de percusión, doble acción y seis disparos. Calibre .28 FA. El revólver iba combinado con un cuchillo retractil y una nudillera. 23 cm de largo con el cuchillo extendido y 0,8 kg de peso. El revólver Apache fue fabricado para las bandas callejeras de París (llamados Apaches por los parisinos). Si la nudillera está recogida el tambor cabe en tu mano si pones los dedos dentro de los agujeros (de la nudillera). Si la nudillera está extendida, esta hace las veces de culata y el arma se convierte en un revólver. El cuchillo es normal.

Hopkins & Allen (1870) 6%; Revólver americano de cartuchos, de acción sencilla y cinco disparos. Calibre .32 FA. A este modelo, y a varios modelos análogos de distintos calibres, se les conocía como "Suicide Specials" (adivina la razón). Eran directos competidores de los Colt New Line. Se fabricaron unas 6000 unidades entre 1870 y 1875.

Smith & Wesson, American (1870) 9%; Revólver americano de cartucho, acción sencilla y seis disparos. Calibre .44 American (había otro modelo que utilizaba el .44 Henry FA), 34 cm de largo y 1,2 kg de peso. También se le conocía como tercer modelo de revólver. Este mo-

delo fue el primer arma de gran calibre de Smith & Wesson, y se vendieron 1.000 unidades al ejército.

Smith & Wesson también fabricaron una versión de este arma para el ejército ruso. Este modelo se le llamó Russian y se enviaron 215.714 unidades. El arma se fabricó hasta 1874.

Colt Cloverleaf (1871) 10%; Revólver americano de cartucho, acción sencilla y cuatro disparos. Calibre .41 corto FA, 17 cm de largo y 0,4 kg de peso. El Cloverleaf fue el primer revólver de cartucho de Colt. El nombre procede del tambor, cuya forma se asemeja a un trébol de cuatro hojas. Se fabricaron 10.000 unidades hasta 1876.

Forehand & Wadsworth Double Action Revolver (1871) 1%; Revólver americano de cartuchos, de doble acción y seis disparos. Calibre .32 y .38 FA. Al modelo del calibre .38 se le conocía como "American Bulldog". Se fabricaron 1.000 unidades entre 1871 y 1890.

Colt Single Action Army (1873) 99%; Revólver americano de cartucho, acción sencilla y seis disparos. Hay varios modelos: modelo de Caballería de calibre .45 Colt, 32 cm de largo y 1,2 kg de peso; Peacemaker, calibre .45 Colt, 27 cm de largo y 1,1 kg de peso. A este último se le llamaba Frontier cuando usaba el calibre .44-40 Winchester. Con estos revólveres Colt conquistó el mercado norteamericano mientras Smith & Wesson estaba ocupada con su encargo de Rusia. Se fabricaron 357.859 unidades hasta 1940. Se vendieron 36.060 al ejército, todas del modelo Caballería.

Colt New Line (1873) 55%; Revólver americano de cartuchos, acción sencilla y siete disparos. Calibre .22. Era la versión más pequeña de los New Line. Se fabricaron 55.300 entre 1873 y 1877. La versión de calibre .41, podía usar cartuchos de fuego anular o central (estaba indicado en el arma). Se le llamaba el Gran Colt, ya que era el arma pequeña de mayor calibre. Su disponibilidad es del 7% y se fabricaron 7.000 unidades entre 1874 y 1879.

Remington Army #3 (1875) 15%; Revólver americano de cartucho, acción sencilla y seis disparos. Calibres .45 Colt, .44-40 Win. y .44 Colt. 31 cm de largo y 1,2 kg de peso. En el Salvaje Oeste se consideraba que este Remington era mejor revólver que los modelos de Colt, a pesar de su frágil expulsor de cartuchos. Se fabricaron 25.000 unidades, de las cuales 10.000 se vendieron al Ejército Egipcio.

Smith & Wesson Schofield (1875) 9%; Revólver americano de cartucho, acción sencilla y seis disparos. Calibre .45 S&W, 32 cm de largo y 1,1 kg de peso. Diseñado por el Mayor George Schofield, que patentó varios cambios sobre el Smith & Wesson American.

Casi toda la producción (8.696) fue comprada por el Ejército Norteamericano, pero tuvieron algunos problemas con soldados que intentaban cargarlos en combate con el .45 largo Colt. Esto decidió al ejército a venderlo como excedentes en 1880. El General Custer probablemente usó un Schofield en Little Bighorn. El revólver se fabricó hasta 1877.

Colt Buntline Special (1876) 0,1%; Revólver americano de cartucho, acción sencilla y seis disparos. Calibre .45 Colt, 52 cm de largo (de los cuales 40 cm eran del cañón) y 1,6 kg de peso. Una versión del Colt Single Action Army de la que sólo se fabricaron 30 unidades. Era posible comprar una culata adicional para usar el revólver como un rifle.



Colt Lightning (1877) 88%; Revólver americano de cartucho, de acción sencilla y doble y seis disparos. Calibre .38 LC, 23 cm de largo y 0,6 kg de peso. El primer intento de Colt de fabricar un revólver de acción sencilla y doble. El diseño no era muy bueno y no podía hacer un buen mantenimiento. Cuando se rompía, era muy difícil repararlo. A pesar de estos inconvenientes, el arma fue bastante popular y la usaron Billy el Niño y John Wesley Hardin. Este arma con calibre .41 LC fue llamada Thunderer y se fabricaron 166.000 unidades hasta 1909. El revólver no tenía expulsor de cartuchos, con lo que el tiempo de recarga era algo superior.

Colt Double Action Frontier (1878) 50%; Revólver americano de cartucho, de acción sencilla y doble y seis disparos. Calibre .45 Colt, 25 cm de largo y 1 kg de peso. El segundo intento de Colt de hacer un revólver de acción sencilla y doble. Este arma era considerablemente más robusta que el Lightning o el Thunderer pero seguía teniendo un mecanismo de gatillo débil, por lo que el ejército la rechazó en 1879. Como contrapunto, era fácil de reparar. A pesar de eso, no fue tan popular como los modelos anteriores. Se fabricaron 51.300 unidades hasta 1905.



Smith & Wesson new model Russian (1879) 39%; Revólver americano de cartucho, de acción sencilla y

seis disparos. Calibre .44 Russian, 30 cm de largo y 1,1 kg de peso. Durante cuatro años después de que terminara el contrato con Rusia, Smith & Wesson investigaban para mejorar sus diseños. En 1879 presentaron un revólver que tenía el peso mejor equilibrado, un expulsor de cartuchos mejorado y otras modificaciones menores. El arma en seguida se ganó una magnífica reputación como arma de precisión y se fabricaron 38.796 unidades hasta 1908. Se usaba en competiciones con buenos resultados, incluso en el siglo XX.

Smith & Wesson .38 Double Action (1880) 72%; Revólver americano de cartuchos, de acción sencilla y doble y cinco disparos. Calibre .38 S&W, 19 cm de longitud y 0,5 kg de peso. El primer revólver de acción sencilla y doble fabricado por Smith & Wesson. El arma se hizo muy popular entre los que querían un revólver pequeño para llevarlo en una funda en el hombro o en su bolsillo. Se fabricaron 94.000 unidades hasta 1884.

Merwin & Hulbert Pocket Army (1881) 9%; Revólver americano de cartuchos, de acción sencilla y doble y seis disparos. Calibre .44 Russian, 20 cm de longitud y 1 kg de peso. Una de las primeras armas de gran calibre lo suficientemente pequeña como para ocultarse en un bolsillo. Se fabricaron 9.000 unidades hasta 1886.

Smith & Wesson .44 Double Action (1881) 60%; Revólver americano de cartuchos, de acción doble y sencilla y seis disparos. Calibre .44 Russian y .44-40 Win. 29 cm de longitud y 1,1 kg de peso. Smith & Wesson intentó con este arma robarle compradores a Colt. No tuvieron éxito aunque era un revólver robusto y fiable, con una reputación sólida. Se fabricaron 70.008 unidades hasta 1913.

Armas de Fuego (una mano), Avancarga

Pistola de chispa (principios del siglo XVIII) 60%; Originaria de Europa. Pistola de acción sencilla, calibre .54, 40 cm de longitud y 1,8 kg de peso. Se supone que este arma es la pistola de chispa clásica y tiene gran cantidad de clases y modelos. Podía tener de 1 a 4 cañones lisos o estriados.

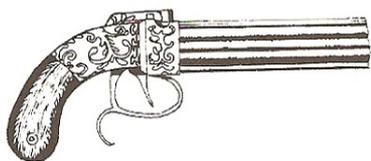
Pistola de percusión (principios del siglo XIX) 70%; Originaria de Europa. Pistola de percusión de acción sencilla. Calibre .45, 40 cm de longitud y 1,6 kg de peso. Se supone que este arma es un modelo de percusión normal, y puede haber otros muchos modelos. Podía tener de 1 a 4 cañones lisos o estriados.

Revólver; "Pepperbox" (1837) 25%; Varios fabricantes, europeos y americanos. Revólver de percusión de doble acción y entre 4 y 10 disparos. Calibres .22 al .36. 26 cm de longitud y 1,8 kg de peso. Las Pepperbox (Caja de pimienta) eran muy populares entre la gente

no demasiado buena disparando, por su velocidad. Su popularidad se mantuvo hasta que aparecieron los revólveres de un solo cañón. Además de su fragilidad y el hecho que era difícil apuntar con ella, tenía otra tara importante. Como en la mayoría de los revólveres antes de la aparición del cartucho metálico, la llama de un disparo podía encender las otras cargas y disparar varios tiros en direcciones aleatorias. En vez de tener un tambor giratorio que contuviera la munición, las Pepperbox tenían tantos cañones como balas pudieran albergar. Cuando se disparaba, todos los cañones giraban para cargar otra bala.

"Habría disparado al enorme patán llamado Hank si hubiera sido capaz de hacerlo sin mutilar a otros seis o siete, pero no pude. Mi vieja Pepperbox es demasiado generosa".

Mark Twain



Deringer; Philadelphia (1850) 30%; Pistola americana de percusión, acción sencilla y un disparo. Calibre .43, 15 cm de longitud y 0,3 kg de peso. Pistola de bolsillo fabricada por Henry Deringer. La pistola se hizo muy popular y, desafortunadamente, Henry Deringer no la había patentado, con lo que se lanzaron al mercado multitud de copias. Estas copias tenían nombres muy similares (Deringer, Beringer, etc).

Armas de Fuego (una mano), Derringers

Pistola nudillera Deringer (1856) 14%; Pistola americana de cartuchos, de acción sencilla y siete disparos. Calibre .22 corto FA, 10 cm de longitud y 0,5 kg de peso. Esta pistola fue apodada "Amigo Mío" y su culata tenía forma de nudillera. Se fabricaron 14.000 unidades.

Sharp; Deringer (1859) 15%; Pistola americana de cartuchos, de acción sencilla y cuatro disparos. Calibre .32 corto FA, 12 cm de longitud y 0,4 kg de peso. La pistola se carga empujando los cañones hacia adelante, lo que fue copiado por otros fabricantes. Se fabricó hasta 1874.

Remington; Deringer (1866) 85%; Pistola americana de cartuchos, de acción sencilla y dos disparos. Calibre .41 corto FA, 12 cm de longitud y 0,3 kg de peso. El derringer clásico. Como Smith & Wesson tenían la patente sobre revólveres de cartucho con tambores perforados, Remington intentó comercializar otro sistema. Es un arma sencilla y funcional, y tuvo un gran éxito. Se vendieron 150.000 unidades y se siguió fabricando sin que cambiara sustancialmente hasta 1935.



Colt; Derringer N°1 (1870) 15%; Pistola americana de cartuchos, de acción sencilla y un disparo. Calibre .41 corto FA, 13 cm de longitud y 0,2 kg de peso. Un arma que competía con los derringers de Remington, pero que consiguió su popularidad. Se fabricaron 15.000 unidades hasta 1890.

Armas de Fuego (una mano), Volcanic

Volcanic; pistola de bolsillo (1855) 5%; Pistola americana de cartuchos (rocketbullet), con mecanismo de repetición y seis disparos. Calibre .300, 25 cm de longitud y 1,1 kg de peso. Pistola de repetición que se amartillaba usando la guarda del gatillo. La recámara era un tubo situado bajo el cañón.

Volcanic; pistola (1855) 5%; Pistola americana de cartuchos (rocketbullet), con mecanismo de repetición y diez disparos. Calibre .300, 30 cm de longitud y 1,2 kg de peso. Pistola de repetición que se amartillaba usando la guarda del gatillo. La recámara era un tubo situado bajo el cañón.

Volcanic; Navy (1855) 5%; Pistola americana de cartuchos (rocketbullet), con mecanismo de repetición y ocho disparos. Calibre .394, 30 cm de longitud y 1,2 kg de peso. Pistola de repetición que se amartillaba usando la guarda del gatillo. La recámara era un tubo situado bajo el cañón.



Volcanic; Navy (1855) 5%; Pistola americana de cartuchos (rocketbullet), con mecanismo de repetición y diez disparos. Calibre .394, 36 cm de longitud y 1,3 kg de peso. Pistola de repetición que se amartillaba usando la guarda del gatillo. La recámara era un tubo situado bajo el cañón.

Armas de Fuego a dos manos, Avancarga

Trabuco (mediados del siglo XVII) 15%; Procedente de Europa. Mosquete de chispa de acción sencilla y un disparo. Varios calibres. De unos 85 cm de longitud y 3,5 kg de peso. Un trabuco es un rifle con un cañón cor-

to y de gran calibre de boca ancha. La amplia boca permitía cargar al mismo tiempo varias balas o fragmentos de hierro (su porcentaje de pifia es a partir de 85%). El trabuco es un arma de distancias cortas y es el predecesor de la escopeta. En algunos trabucos se montaba una bayoneta que se extendía al apretar una palanca.

Mosquete Indio (principios del siglo XVIII) 10%; Mosquete de chispa europeo, de acción sencilla y un disparo. Calibre .58. De 115 a 145 cm de longitud y unos 4kg de peso. Este mosquete se solía usar para cambiar mercancías. Los comerciantes europeos los cambiaban por pieles a los indios. Es un arma robusta y barata, sólo decorada por una placa de metal en forma de serpiente.

Los indios no compraban el arma si no llevaba la placa de metal y el sello de seguridad británico (falso, por supuesto). Los indios preferían este arma a otras por su sencillez, porque tenía un mecanismo de chispa y podía resistir sus rudezas. Los indios a menudo los decoraban con clavos de cobre, plumas y campanillas. También solían acortar el cañón para facilitar su uso a caballo. El mosquete indio sólo se fabricaba con ánima lisa porque era más barata y más fácil de recargar.

Kentucky (1725) 10%; Rifle americano de chispa (a partir de 1820 también de percusión), de acción sencilla y un disparo. Calibre .36 y .45, 150 cm de longitud y 5 kg de peso. Este arma tenía una gran precisión gracias al largo cañón y llegó a usarse en 1870. Como se solía fabricar en Pennsylvania, se le llamaba el "rifle de Pennsylvania".



Mosquete (mediados del siglo XVIII) 80%; Varios fabricantes americanos y europeos. Mosquete de percusión o chispa de acción sencilla y un disparo. Calibre .58 a .69. 152 cm de longitud y 5,5 kg de peso. Se supone que este arma es el clásico mosquete de ánima lisa.

Hawken (1822) 10%; Rifle americano de percusión, de acción sencilla y un disparo. Calibres .45 y .50, 130 cm de longitud y 4 kg de peso. Este rifle era muy popular entre tramperos y a veces se le llama rifle de las praderas.

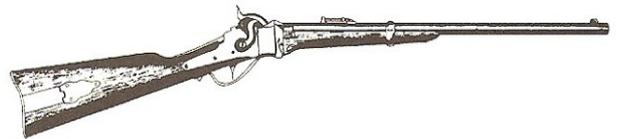
Enfield (1853) 99%; Rifle británico de percusión de acción sencilla y un disparo. Calibre .58, 127 cm de longitud y 4 kg de peso. Se le llama mosquete rayado y durante la guerra civil, ambos bandos compraron grandes cantidades.

Springfield (1857) 99%; Rifle americano de percusión, de acción sencilla y un disparo. Calibre .58, 133 cm de longitud y 4,5 kg de peso. Muy común en ambos bandos durante la guerra civil. El Springfield es un mosquete rayado y se fabricaron 840.549 unidades.

Armas de Fuego a dos manos, Retrocarga

Sharp, rifle (1854) 76%; Rifle americano de percusión (con cartucho de papel o tela) de acción sencilla y un disparo. Calibre .52, 120 cm de longitud y 3,7 kg de peso. También se incluye el modelo de 1863. Durante la guerra civil se vendieron 9.141 al ejército Unionista, donde se entregaron a los Tiradores de Elite. Se fabricaron 107.000 unidades en total.

Sharp; carabina (1859) 65%; Rifle americano de percusión (con cartucho de papel o tela) de acción sencilla y un disparo. Calibre .52, 100 cm de longitud y 3,4 kg de peso. También se incluye el modelo de 1863. La carabina no repetidora más común en la caballería de la Unión. Se entregaron 80.512 unidades al ejército. Un arma muy fiable de gran precisión. La caballería confederada confiscó todas las carabinas que pudieron encontrar y además fabricaron varias copias.



Rifle de precisión (1860) 2%; Rifle americano de percusión (con cartucho de lino) de acción sencilla y un disparo. Calibre .45, 120 cm de longitud y de 11 a 13 kg de peso. Durante la guerra civil americana este rifle se usaba como arma de francotirador. A menudo llevaba una mira telescópica.

Remington Rolling block (1867) 99%; Rifle americano de cartuchos, de acción sencilla y un disparo. Calibres .50-70 Gov y .45-70 Gov., 130 cm de longitud y 4 kg de peso. Este rifle es muy fiable y rápido. Se le otorgó la medalla de plata, el más alto premio, en la exposición universal de París en 1867. Muy popular para cazar bisontes. Remington & Sons vendieron más de 1.000.000 de unidades de este rifle en todo el mundo.



Springfield trapdoor (1873) 99%; Rifle americano de cartuchos, de acción sencilla y un disparo. Calibres .45-70 Gov., 133 cm de longitud y 5 kg de peso. Este arma es una modificación del viejo rifle Springfield de 1858, adaptado a la recarga de cartuchos. Es sencillo y robusto, con pocas desventajas, pero el arma se podía encasquillar tras disparar muchas veces si las vainas vacías obturaban el mecanismo. Se entregaron 657.822 al ejército y también era popular como arma de caza.

Springfield trapdoor, carabina (1873) 55%; Carabina americana de cartuchos, de acción sencilla y un disparo. Calibre .45-70 Gov, 108 cm de longitud y 4,5 kg de peso. El arma estándar de la caballería norteamericana. El General Custer y el 7º de Caballería llevaban estas carabinas cuando cayeron en Little Bighorn. Se vendieron 59.909 unidades a la caballería.

Sharp, rifle para bisontes (1874) 78%; Rifle americano de cartuchos, de acción sencilla y un disparo. Calibres .40-70 Sharps y .50-90, 110 cm de longitud y 5 kg de peso. Incluye al Rifle de Silla de Montar Sharps y al Sporting Nº1. El clásico rifle para cazar bisontes. Al modelo que usaba .50-90 se le apodaba "Gran 50". Se fabricaron 112.999 unidades.

Colt New Hammerless (1883) 7%; Escopeta americana de recarga y doble cañón. Calibre 10 ó 12, 105 cm de longitud y 4,2 kg de peso. Fue catalogada como una de las mejores escopetas hechas en América, pero no podían competir con las importaciones Europeas más baratas. Se fabricaron 7.366 unidades entre 1883 y 1895.

L.C Smith Hammerless Gun (1890) 60%; Escopeta americana de recarga y doble cañón. Calibre 10, 100 cm de longitud y 4,1 kg de peso. Eficaz con cartuchos de gran carga y a largas distancia. Se fabricaron 60.000 unidades entre 1890 y 1913.

Parker Hammerless DH (1890) 48%; Escopeta americana de recarga y doble cañón. Calibre 16, 95 cm de longitud y 3,9 kg de peso. Un ejemplo de artesanía extraordinaria. Algunas unidades incluían un expulsor de cartuchos automático. Se fabricaron 48.000 unidades.

Daly Hammerless (1891) 25%; Escopeta alemana de recarga y doble cañón. Calibre 12, 90 cm de longitud y 3,2 kg. Escopeta de gran calidad importada por Charles Daly desde Alemania.

Daly Three Barrel (1892) 10%; Escopeta alemana de recarga, con dos cañones del calibre 10 y un cañón para disparar balas del .45-70. 105 cm de longitud y 4,2 kg de peso. Otra escopeta de calidad importada por Charles Daly. El cañón para disparar la bala del .45-70 se seleccionaba accionando ligeramente hacia la izquierda una palanca situada junto a los martillos.

Diana Pattern (1894) 50%; Escopeta belga de recarga y doble cañón. Calibre 20, 95 cm de longitud y 3,6 kg de peso. Arma belga fabricada por H. Pieper y comercializada en EE.UU por Montgomery Ward a través de su catálogo de venta por correo.

Armas de Fuego a dos manos de Repetición

Colt Revolving rifle (1855) 17%; Rifle americano de percusión, de acción sencilla y cinco disparos. Calibre .56, 110 cm de longitud y 4 kg de peso. Este arma nunca tuvo mucho éxito. La ignición en cadena (las otras cargas se incendiaban al disparar el arma) y los gases en expansión no eran demasiado peligrosas para el usuario si usaba un revólver, pero había que tenerlas en cuenta si al disparar había que acercar el arma a la cara, como en este caso. Se fabricaron 17.200 unidades hasta 1864.



Volcanic; carabina #1 (1855) 5%; Carabina americana de cartuchos (rocketbullet), de acción mediante palanca y veinte disparos. Calibre .394, 80 cm de longitud y 2,4 kg de peso. Esta carabina de repetición se armaba usando la guarda del gatillo. La recámara era un tubo situado bajo el cañón.

Volcanic; carabina #2 (1855) 5%; Carabina americana de cartuchos (rocketbullet), de acción mediante palanca y veinticinco disparos. Calibre .394, 90 cm de longitud y 2,5 kg de peso. Esta carabina de repetición se armaba usando la guarda del gatillo. La recámara era un tubo situado bajo el cañón.

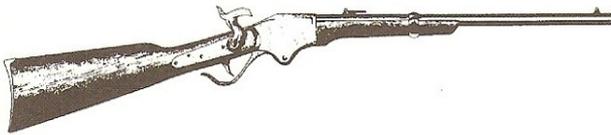


Volcanic; carabina #3 (1855) 5%; Carabina americana de cartuchos (rocketbullet), de acción mediante palanca y treinta disparos. Calibre .394, 100 cm de longitud y 2,6 kg de peso. Esta carabina de repetición se armaba usando la guarda del gatillo. La recámara era un tubo situado bajo el cañón.

Spencer; rifle (1860) 20%; Rifle americano de cartuchos, de acción mediante palanca y siete disparos. Calibre .56-56 FA, 128 cm de longitud y 4 kg de peso.

Este arma sólo tenía un inconveniente. La recámara estaba situada en la culata, con lo que cuando se tenía que recargar, había que sacar el tubo de la culata y poner dentro la munición. Después, se volvía a introducir el tubo y ya estaba lista para disparar. Aunque pudieras disparar deprisa con un Spencer, se perdía mucho tiempo recargando. El ejército unionista compró 12.471 unidades durante la guerra civil.

Spencer; carabina (1860) 77%; Carabina americana de cartuchos, de acción mediante palanca y siete disparos. Calibre .56-56 FA, 107 cm de longitud y 3,7 kg de peso. La carabina se carga de la misma manera que el rifle (ver arriba), pero a pesar de eso el ejército de la Unión compró 110.500 carabinas desde el 1861 al 1865. El arma siguió siendo el arma de servicio extraoficial de la caballería hasta que fue reemplazada por la carabina Springfield en 1873. Algunas unidades del ejército llevaban cajas con tubos cargados, que aceleraba considerablemente la velocidad de disparo.



Henry (1862) 14%; Rifle americano de cartuchos, de acción mediante palanca y quince disparos. Calibre .44 Henry FA, 120 cm de longitud y 4,3 kg de peso. El mecanismo del rifle Henry estaba basado en el del Rifle Volcanic, pero era más fuerte y usaba munición de fuego anular, lo que le añadía fiabilidad. Los cartuchos se cargaban abriendo una pestaña en la parte superior del rifle, para que pudieras llegar al tubo bajo el cañón, donde se alojaban las balas. Se vendieron 1.731 unidades durante la guerra al estado norteamericano. Otros 8.000 se vendieron a regimientos y soldados unionistas. La producción total fue de 13.500 unidades.

Remington-Beals (1866) 1%; Rifle americano de cartuchos, de acción sencilla y un disparo. Calibre .32 FA, 120 cm de longitud y 4,2 kg de peso. Se fabricaron unas 800 unidades entre 1866 y 1888.

Winchester; rifle (1866) 89%; Rifle americano de cartuchos, de acción mediante palanca y diecisiete disparos. Calibre .44 Henry FA, 116 cm de longitud y 4,3 kg de peso. El rifle Winchester es una mejora del Henry, y también tiene la recámara bajo el cañón, pero los cartuchos se cargaban empujándolos uno a uno por una pestaña que había a un lado de la recámara. Esta estaba hecha de latón, lo que la hacía sensible a los golpes. Se fabricaron 170.000 unidades hasta 1892.

Winchester; rifle (1873) 99%; Rifle americano de cartuchos, de acción mediante palanca y quince disparos.

Calibre .44-40 Win., 116 cm de longitud y 4 kg de peso. La mayor diferencia entre este arma y su predecesor de 1866 era que la recámara era de hierro, lo que la hacía menos vulnerable a los golpes. El Winchester 73 se ganó el sobrenombre del "arma que conquistó el Oeste". Se fabricaron 720.610 unidades.

Winchester; carabina (1873) 99%; Carabina americana de cartuchos, de acción mediante palanca y doce disparos. Calibre .44-40 Win., 95 cm de longitud y 3,5 kg de peso. Por lo demás, la carabina es muy similar al rifle Winchester de 1873.



Winchester Centennial (1876) 57%; Rifle americano de cartuchos, de acción mediante palanca y doce disparos. Calibre .45-75 Win., 116 cm de longitud y 4,5 kg de peso. El "Centennial" era un modelo nuevo del Winchester 73. Era una edición especial homenajeando a la Declaración de Independencia de 1776. El rifle fue diseñado cuando muchos expresaron necesitar un rifle de repetición que pudiera usar calibres grandes, pero no se hizo muy popular debido a su tosquedad y excesivo peso. Se fabricaron 63.871 unidades hasta 1897.

Marlin; rifle (1881) 16%; Rifle americano de cartuchos, de acción mediante palanca y nueve disparos. Calibre .45-70 Gov., 120 cm de longitud y 4,3 kg de peso. El Marlin fue el primer rifle de repetición con un mecanismo suficientemente resistente como para usar cartuchos del ejército y hasta que Winchester lanzó su modelo 1886, fue el único. Se consideraba que era el rifle de repetición más moderno y poderoso de su época y ganó un premio en la Exposición de los 100 años en Australia. Se fabricaron 16.379 unidades hasta 1892.

Colt Lightning; rifle de corredera (1884) 89%; Rifle americano de cartuchos, de corredera y quince disparos. Calibre .22 Corto y .32-20, 100 cm de longitud y 3,3 kg de peso. Este fue el primer rifle de corredera que Colt fabricó. Se fabricaron 89.777 entre 1884 y 1902 del calibre .32 y 89.912 entre 1887 y 1904 del calibre .22.

Winchester Model 1886 (1886) 98%; Rifle americano de cartuchos, de acción mediante palanca y ocho disparos. Calibre .40-82 Win y 45-70 Gov. entre otros, 110 cm de longitud y 4 kg de peso. Está basado en una patente de John Browning y era uno de los rifles de palanca más consistentes y precisos. Podía utilizar los cartuchos de fuego central más potentes. Se fabricaron 160.000 unidades entre 1886 y 1935.

Merwin Hulbert Falling Block Rifle (1888) 7%; Rifle americano de cartuchos y de un solo disparo. Calibre .22 FA, 105 cm de longitud y 4 kg de peso. En realidad era una arma Hopkins & Allen comercializada por Merwin Hulbert. Se fabricaron varios miles de 1888 a 1892.

Marlin 1891; rifle de palanca (1891) 18%; Rifle americano de cartuchos, de acción mediante palanca y veinte disparos. Calibre .22 corto FA entre otros, 105 cm de longitud y 3.6 kg de peso. El primer rifle de Marlin diseñado para usar el .22 FA. Se fabricaron 18.650 unidades entre 1891 y 1897.

Marlin 1893; rifle de palanca (1893) 99%; Rifle americano de cartuchos, de acción mediante palanca y diez disparos. Calibre .38-55 entre otros, 110 cm de longitud y 4 kg de peso. El primer rifle de Marlin que utilizaba cartuchos con pólvora sin humo. Se fabricaron 900.000 unidades entre 1893 y 1935.

Cambios entre las Armas del Libro Básico y las de este Suplemento

Revólveres

- Colt Doble Acción Cal.38 del Libro Básico es en realidad el Colt Lightning.
- Colt Doble Acción Cal.41 es en realidad el Colt Thunderer
- Colt Frontier del .38 se refiere al Colt Double Action de 1878 que usaba cal. .45.
- Colt Navy del .44 es en realidad de un calibre .36.
- El Smith & Wesson .32 es ahora el S & W Second Model Revolver (6 tiros en vez de 5)
- El Smith & Wesson .38 es el S & W Double Action de 1880 (con 5 tiros en vez de 6)

Rifles y similares

- Pajillera 90 es un modelo genérico y no hace referencia a un modelo concreto. Ha sido eliminado.
- El Marlin Safety es un Marlin Model 1891
- El Marlin Repeater corresponde a un Marlin Model 1893
- Remington es un Remington Rolling Block y el Remington #3 se corresponde con el Remington-Beals #3
- El Sporting Rifle es un Sharp del .50-90.
- El Merwin Hulbert es el Merwin Hulbert Falling Block Rifle
- El Colt 1855 de la Balada del Español es el Colt Revolving Rifle, y es del .56, no del .45.

NOTA: A partir de este momento, en los siguientes suplementos que aparezcan en el mercado siempre se hará referencia a las armas según el modelo y características aparecidas en esta ampliación.

Rangos de Distancia

Importante: debido a las múltiples sugerencias recibidas, nos hemos decidido a rediseñar el sistema de rangos de distancia para los diferentes tipos de armas. La nueva manera de averiguar los modificadores

por distancia de cada arma conjuga detallismo con sencillez. A partir de ahora, habrá un modificador universal a la tirada de ataque en cada rango de distancia, y lo que variará significativamente será el alcance dependiendo de la longitud de su cañón. De esta manera, en las tablas de armas que incluimos en la nueva pantalla, uno de los nuevos parámetros que vamos a incluir es la longitud del cañón de cada arma, para que podáis acceder fácilmente a la información relativa a los rangos de distancias. A partir de ahora, los modificadores universales para los distintos rangos de distancia van a ser:

Distancia	Mod. Tirada Ataque
Muy Corta	S.M.
Corta	-10%
Media	-20%
Larga	-40%

A continuación encontraréis las tablas con los alcances de las distintas armas. Además, en las tablas de la Pantalla del DJ, se indicará en cada arma el tipo de cañón que tiene, para poder localizar fácilmente los modificadores pertinentes. **NOTA:** en las persecuciones se siguen aplicando los Rangos del Libro Básico (Pág. 45).

Revólveres y Pistolas				
Cañón	Muy Corta	Corta	Media	Larga
Diminuto	Hasta 8m	15m	30m	100m
Corto	Hasta 10m	20m	40m	125m
Normal	Hasta 15m	30m	60m	200m
Largo	Hasta 20m	40m	80m	300m
Buntline	Hasta 25m	50m	100m	400m

Rifles y Armas Largas				
Cañón	Muy Corta	Corta	Media	Larga
Carabina	Hasta 50m	100m	250m	600m
Rifle	Hasta 75m	200m	450m	1200m
R. Bisontes*	Hasta 100m	250m	500m	1500m
Mosquete ánima lisa	Hasta 25m	50m	125m	300m
Mosquete ánima rayada	Hasta 60m	120m	300m	720m

*Los rifles para cazar bisontes eran armas de gran calibre con trayectoria plana e instrumentos para apuntar especialmente adaptados para largas distancias.

Escopetas y similares				
Cañón	Muy Corta	Corta	Media	Larga
Escopeta	Hasta 10m	30m	45m	60m
E. recortada	Hasta 6m	18m	27m	36m
Trabuco	Hasta 5m	15m	22m	30m
Le Mat*	Hasta 4m	10m	15m	20m

*El Le Mat era un revólver con un cañón adicional que podía disparar un cartucho de escopeta. Funciona como una recortada.

REGLAS DE ESCOPETAS

No vamos a profundizar en este apartado y dar la descripción de todas y cada una de las escopetas que aparecen en nuestro juego, ya que la mecánica de todas ellas es muy similar (quizá exceptuando la Daly Three Barrel) y, dado que en muchos casos eran armas de fabricación foránea pero importadas y comercializadas bajo otro nombre, es muy difícil seguirles la pista y conseguir datos concretos acerca de su disponibilidad o fecha de fabricación exacta. En cualquier caso, las escopetas comenzaron a utilizarse masivamente en el último tercio de siglo. Aplica tu sentido común.

En cuanto a su funcionamiento en combate, cabría hacer una puntualización con respecto al daño que puede hacer una escopeta. Una escopeta dispara una nube de forma cónica de perdigones o postas, lo que la convierte en un arma mortal a bocajarro y a cortas distancias. Sin embargo, a mayores distancias la nube se va abriendo (abarcando más terreno) por efecto de la inercia pero los perdigones, a su vez, se van dispersando. Con lo que sería coherente adoptar como regla la siguiente.

Las escopetas no tendrán penalizador por la distancia (la trama de perdigones cada vez abarca más terreno) pero, al pasar de un rango de distancia al inmediatamente superior, pierde 1d4+1 de daño (que ha de restarse al daño producido). Además, debido a la naturaleza peculiar del ataque con escopeta, los personajes que estén próximos al personaje atacado podrían verse afectados (y recibir daño). Comprueba a la distancia a la que están y mira la tabla siguiente:

Daños por proximidad				
	Muy Corta	Corta	Media	Larga
Distancia al blanco	N.A.	1m	2m	4m
Daño recibido	-----	Daño-1D4	Daño-1D6	Daño-1D8

Aprovecharemos esta nueva regla de escopetas para subsanar unas erratas aparecidas tanto en el reglamen-

to básico de FAR WEST como en EL ORO DE LA UNION. Los daños de las escopetas están equivocados con respecto a los calibres que poseen, de forma que a un calibre 10 le corresponde un daño mayor que a un calibre 20. En la tabla adjunta están los daños y calibres tal y como deben tratarse.

Cal. 10	5D6
Cal. 12	4D6
Cal. 16	2D8+2
Cal. 20	2d6+1

• Escopetas recortadas

Muchas armas se hicieron famosas durante los tiempos del Lejano Oeste, pero una de ellas se caracterizó por su potencia de fuego, su pequeño tamaño y su efectividad en distancias muy cortas. Se trata de las Scatterguns, las escopetas recortadas.

Muchas escopetas ya se fabricaron con cañones más cortos de los habituales. Los trabajadores de la Wells Fargo o los funcionarios de ferrocarriles solían utilizar este tipo de armamento, aunque debido a sus grandes prestaciones, estas armas eran muy apreciadas entre pistoleros, cazarrecompensas, forajidos, sheriffs, etc.

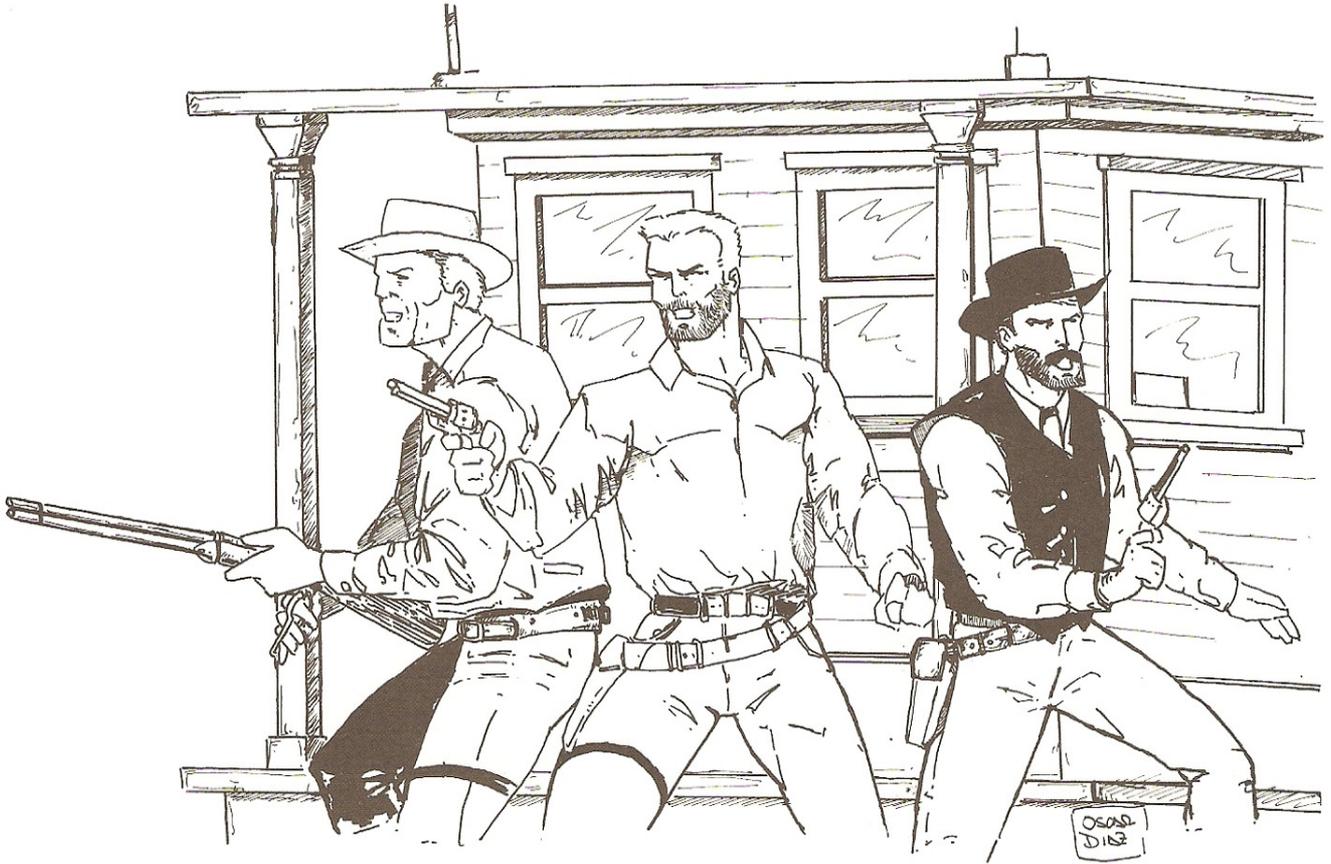
Las reglas que nos ocupan se refieren a este tipo de armas. Toda escopeta considerada "recortada" recibe un modificador en su tirada de ataque, que será su porcentaje básico multiplicado por tres a Bocajarro y por dos a Distancia Muy Corta.

A causa del particular tipo de munición que usan, generalmente posta, estas armas dispersan su ataque con la distancia. Por lo tanto, mientras que a distancia Muy corta funcionan espectacularmente bien, a distancia corta hacen la mitad de daño, aunque podrían afectar a un blanco que se encuentre a 2m del blanco (en el caso de las escopetas normales, que tienen el fuego "más concentrado" debería estar a 1m o menos para ser afectado).

Se puede considerar que las siguientes escopetas son recortadas:

- Parker Hammerless (reglamento básico)
- Montgomery Ward (reglamento básico)
- Diana Pattern (reglamento básico)

El resto de escopetas deben ser expresamente "recortadas" para beneficiarse de esta regla. Para ello se necesitará la intervención de un armero profesional, o en caso de hacerlo uno mismo habrá de pasar una tirada por Maña, modificada a discreción del Dj.



HAY MÁS DE UNA MANERA DE DESENFUNDAR UN ARMA

La siguiente regla está pensada para añadirla a la existente en el capítulo dedicado al **COMBATE**, y también en el apartado dedicado a los **Duelos** (pág. 49 del reglamento básico).

Al crear el personaje añadiremos una nueva habilidad llamada *Desenfundar*, cuya base será igual a la DES. Algunos tipos de personaje contarán con esta nueva capacidad ya de salida, por lo que ese porcentaje deberá sumarse al de la base como ocurre en otras habilidades. De hecho se trata de una capacidad como cualquier otra.

Profesiones a las que añadimos *Desenfundar* entre sus capacidades normales:

- Cazarrecompensas 25%
- Forajido 25%
- Pistolero 40%
- Rebelde 20%
- Sheriff 25%
- Tahúr 25%
- Vaquero 20%

• Desenfundar y el Duelo

Como su mismo nombre indica se trata de la habilidad necesaria para desenfundar y enfundar un arma de forma rápida y eficaz. La DES del personaje influye en ella, pero será el entrenamiento la que la desarrollé como sucede con cualquier otra capacidad. No sólo se utiliza en los duelos, también se puede usar para hacer "virguerías" con un arma corta, hacerla girar, desenfundarla y enfundarla de forma espectacular y todo lo que se le ocurra a los Pj's con el consenso del Dj. Ya me entendéis.

La utilización de *Desenfundar* durante un duelo es muy sencilla y totalmente opcional. Se trata de realizar una tirada por dicha habilidad justo después de anunciar la velocidad de disparo que se utilizará en el primer turno del combate.

Si el test tiene éxito la DES del personaje se modificará como si la velocidad que hubiese escogido fuera un nivel más rápida y el malus en el porcentaje de ataque del arma seguirá siendo el del rango de velocidad original. Esta regla crea la posibilidad de que un tipo con una DES inferior a la de otro pero con mayor entrenamiento en desenfundar pueda disparar antes que su oponente aunque hayan escogido la misma velocidad en el duelo. Si se falla el test no se recibirá ningún tipo de ventaja, y se aplicarán los modificadores habituales.

En caso de producirse un crítico, la DES será la equivalente a dos velocidades más rápidas que la escogida, también en este caso el porcentaje en ataque será el de la velocidad original.

Si el resultado es una pifia se debe lanzar 1D6. 1, 2 y 3 el arma se atasca en la funda y en ella se queda hasta el asalto siguiente. Se pierde la posibilidad de realizar cualquier tipo de acción, sea o no, de combate. Con 4 y 5 el arma se cae al suelo 1D3 metros en cualquier dirección (a determinar por el Dj.) y como en el caso anterior se pierde la oportunidad de realizar cualquier acción durante el asalto en curso. Un 6, el afortunado se pega un tiro con su propia arma, el daño se aplica inmediatamente y como en los dos casos anteriores se pierden todas las acciones del asalto.

Cualquier nueva regla es más sencilla de entender si se ilustra con un ejemplo:

*En el claro de la tupida arboleda del Cañón de Silver Springs, al pié de un viejo roble, se produce el enfrentamiento. De un lado el legendario "Doc Holliday", con una DES de 17, un porcentaje en arma corta de 85% y un 95% en **Desenfundar**. Frente a él su más odiado y peligroso enemigo, el infame Johnny Ringo, con una DES de 18, 89% en revolver y 93% en **Desenfundar**. Las fuerzas son abrumadoras pero igualadas. Ambos contendientes se observan. Cualquier error puede ser fatal. Los dos usarán sus habilidades de desenfundar para intentar ganar ventaja. "Doc" anuncia que disparará a velocidad 3, Ringo escoge la misma. Llego el momento de ver quien es el más rápido. Los dos lanzan sus dados de porcentaje. La tirada de **Desenfundar** de "Doc" es un 56, como ha tenido éxito, en lugar de restarle 9 a su DES (por velocidad 3), le restará solo 6 (como si hubiese escogido una velocidad de 2), el modificador al porcentaje de su arma continuará siendo al de una velocidad de 3 (-20 al ataque). Por lo tanto actuará con una DES definitiva de 11. No se cuenta el modificador de DES de las armas de los contendientes ya que se trata de la misma, un Colt Army Cal. 45. de -2.*

*Ringo no es tan afortunado. A pesar de tener un elevado porcentaje falla la tirada sacando un ajustadísimo 94, con lo que su DES definitiva es de 9 y su modificador a ataque de -20 (nótese que el modificador de ataque es siempre el de la velocidad anunciada, tanto si se tiene éxito como si no en la tirada de **Desenfundar**). "Doc" Holliday desenfunda y dispara una fracción de segundo antes que su oponente, el resultado de su tirada es un 05, crítico. Ringo llega a desenfundar pero no llega a disparar ya que un certero balazo del Cal.45 acaba con su vida casi al instante.*

También puedes utilizar la habilidad *Desenfundar* en situaciones apremiantes o extremas, sin que sea estrictamente necesario que te veas involucrado en un Duelo o algo similar. Si, por ejemplo, eres capaz de ver con el rabillo del ojo la silueta de un Apache que se te avalanza, podrías querer desenfundar tu arma y descerrajarle un par de tiros antes de que te alcance. Por tanto, la habilidad *Desenfundar* fuera de un Duelo, puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte para un personaje. En una situación peliaguda, el jugador podría intentar hacer una tirada de *Desenfundar* para anticiparse a un suceso inminente (un indio que se avalanza, un matón que surge de una esquina, un cowboy que intenta desenfundar su arma en medio de una acalorada partida de póker, etc), reaccionar de manera instantánea y hacerte con tu arma para repeler un posible ataque. Si en una de estas situaciones, tu personaje acierta la tirada de *Desenfundar*, es capaz de hacerse con su arma y ganar la Iniciativa para ese asalto, pero si a continuación dispara lo haría con un penalizador de -10% a su tirada de ataque. Si fallas la tirada, consigues coger tu arma pero pierdes la Iniciativa (aunque sigues teniendo el -10% a tu tirada de Ataque). Si pifias, aplica los mismos resultados de las pifias en Duelos.

Desenfundar tendría el mismo efecto sobre un combate a mayor escala (por ejemplo, una ensalada de tiros en un Saloon). Los personajes que acierten la tirada ganarán la Iniciativa, y si hay varios que lo logren, el segundo criterio para ordenar la acción de los personajes sería el clásico, o sea mediante la DES de todos los contendientes que hayan acertado el *Desenfundar*.

• Regla Opcional: Tipos de Fundas

Si quieres añadir un mayor grado de realismo a tus partidas, te adjuntamos los tipos de pistoleras y fundas más habituales en el Lejano Oeste. Cada funda tiene un penalizador a la habilidad *Desenfundar*. En la siguiente descripción suponemos que el personaje es diestro, esto es, para un personaje zurdo todo se aplicaría a la inversa. Por supuesto, los jugadores podrán idear otras maneras para llevar sus revólveres, siempre con el consentimiento del DJ.

Funda del Ejército; Una funda de cuero con una tira cruzada sobre la culata para evitar que el revolver caiga. La funda del ejército de la Unión se lleva bajo el brazo derecho, con la culata mirando hacia adelante. El revólver se coge con la mano izquierda, ya que los soldados de caballería debían tener su mano derecha libre para llevar las riendas.

Sobaquera; La funda se lleva bajo el brazo izquierdo con la culata apuntando hacia adelante. El revolver se desenfunda con la mano derecha.

Funda Cuervo: Una clase de funda cruzada. Se lleva a la izquierda sobre el pecho, con la culata apuntando hacia la derecha. El revólver se desenfunda con la mano derecha.

Funda Hollywood; Este tipo de funda apareció cuando se pusieron de moda los westerns, y de ahí procede el nombre. Lo hemos incluido porque las películas lo hicieron popular. Una funda Hollywood se lleva debajo de la cadera derecha, atada a la pierna con una tira de piel. La culata del revólver apunta hacia atrás y el revólver se desenfunda con la mano derecha. Esta funda la suelen usar los pistoleros u otros tiradores profesionales. Si se ve a un forastero con este tipo de funda, se sabe casi con toda seguridad que es un pistolero o un asesino a sueldo.

Funda Cruzada: Se lleva en el lado izquierdo con la culata apuntando hacia adelante. El revólver se desenfunda con la mano derecha.

Funda Normal: Una funda normal se lleva en la cadera, a la derecha y con la culata del revólver apuntando hacia atrás. El revólver se desenfunda con la mano derecha. Es la funda más común entre civiles.

Funda Vuelta: Se lleva en la cadera, a la derecha pero con la culata apuntando hacia adelante. El revólver se desenfunda con la mano derecha.

Funda de Buntline: Una funda especial hecha especialmente para el revólver Colt Buntline. La funda se lleva en la cadera, a la izquierda con la culata del revólver apuntando hacia adelante. El Colt se desenfunda con la mano derecha.

Funda Doble: Una funda doble es la combinación de dos fundas. Por ejemplo, doble Cruzada (igual vale para Doble Vuelta), doble Hollywood (Buscadero) o Cruzada-Cuervo, con una funda Cuervo para el revólver que se desenfunda con la izquierda y una Cruzada para el de la derecha.

Colgada de cuerda: El revólver tiene una cuerda o tira de cuero atada a un anillo de metal de la culata. Llevas la cuerda sobre tu hombro izquierdo y el revólver cuelga a la altura de la cadera derecha. El revólver se coge con la mano derecha.

Pantalones/Cinturón: Se lleva en los pantalones o en el cinturón, en cualquier posición.

Funda en la Silla de Montar; Una funda en silla se usa para llevar un rifle. Hay muchos tipos diferentes de sillas; en una la funda está en la parte delantera de la silla, con la culata apuntando hacia adelante; otra suele ir en la parte trasera con la culata del rifle situada apun-

tando hacia atrás. Esta última la usaba la caballería de la Unión.

Manga: Un arma ligera y pequeña puede llevarse en la manga derecha y puede sacarse con una tirada acertada de DESx4. Si se falla la tirada, el DJ decide lo que sucede; el personaje jugador podría no poder sacar el arma o haberla tirado al suelo.

Desenfundar revólver o rifle	Penalizador
Revólver: Funda del ejército abierta	-5%
Revólver: Funda del ejército cerrada	-20%
Revólver: Sobaquera	-10%
Colt Buntline: Funda para Buntline	-30%
Revólver: Pantalones, cinturón	-5%
Revólver: Funda cuervo	-10%
Revólver: Funda hollywood	-5%
Revólver: Colgado de cuerda	-5%
Revólver: Funda cruzada	-5%
Revólver: Funda normal	-5%
Revólver: Funda vuelta	-5%
Derringer: Manga	-5%
Carabina: Funda de silla de montar	-20%
Rifle: Funda de silla de montar	-30%
Rifle: Colgado en la espalda	-40%

Tiempos de Recarga

En las reglas contenidas en el libro básico de Far West, si pretendías recargar un arma debías gastar un asalto entero. Aprovechando la revisión de las tablas de armas y la explicación incluida acerca de los distintos mecanismos y funcionamiento de las armas de fuego, creemos conveniente añadir una regla nueva para explicar este apartado del juego. Dependiendo del tipo de mecanismo del arma, observa en la tabla que se adjunta cuantas balas podrías cargar en un asalto de 20 segundos.

Como podrás comprobar, en ciertas armas (como la mayoría de los revólveres, ya sean de carga frontal o de carga lateral) podrías cargar más balas de las que caben en el tambor o recámara. Este "exceso" podría traducirse en "tiempo sobrante", en el que el personaje puede actuar y realizar acciones. De la misma manera, si el personaje decide no cargar toda la capacidad del arma, puede calcular el tiempo que le sobre del turno e invertirlo en realizar acciones. Lo explicaremos brevemente.

Si llevas un arma en la que podrías cargar más balas de las que caben en su recámara o tambor, o deseas cargar menos balas de las que caben, aplica el siguiente procedimiento. Halla el número de segundos necesarios para cargar una bala (o sea, divide veinte segundos entre la cantidad de balas que se pueden cargar en

Tiempos de Recarga

Rifle de Avancarga (RAV)	0/1*
Mosquete de Avancarga (MAV)	1
Avancarga con Cartucho de Papel (ACP)	1
Pistola de Avancarga (PAV)	1
Revólver de Carga Frontal (RCV)	2
Arma "Falling Block" (AFB)	9/1*+
Armas de Retrocarga (ART)	9
Revólver de Carga Lateral (RCL)	7
Cargador De Tubo	8
Pestaña Lateral (PLT)	9

* Para llevar a cabo todo el proceso para cargar un proyectil en un arma de avancarga se necesitaban unos veinte segundos. El personaje podría recargar en un asalto si no hace absolutamente nada más ni es interrumpido. Si algo interfiere con su trabajo, perderá ese asalto y necesitará dos para recarga.

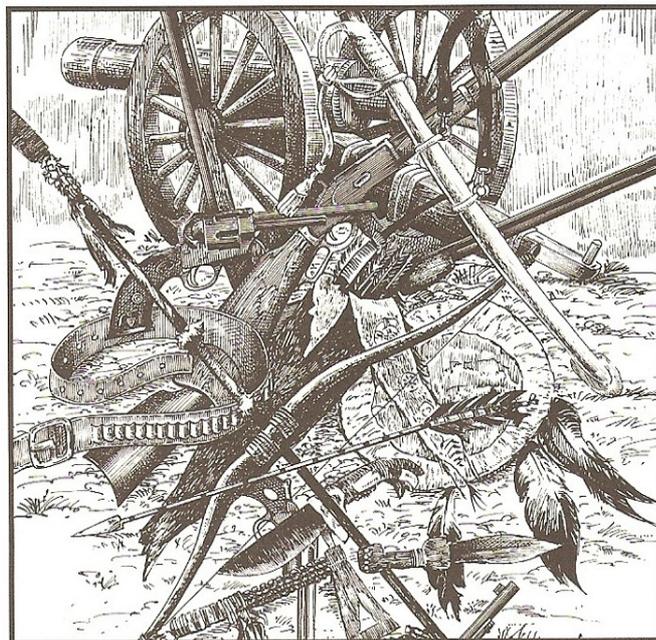
** Las armas Falling Block tienen un tiempo de recarga muy rápido (se podrían recargar nueve balas en un asalto), pero son de un sólo tiro. El tiempo sobrante, aplicando estas reglas, es 17,6, con lo que un jugador que usara este tipo de arma podría realizar una acción de ataque el mismo turno que recarga con un -5%.

esa cantidad de tiempo). Posteriormente, calcula el número de balas que te sobran y tradúcelas a segundos. Esos segundos es el tiempo libre que tienes ese asalto, después de recargar el arma. Si quieres realizar alguna acción, como por ejemplo disparar tras recargar, acude a la siguiente tabla para saber el penalizador que has de aplicar.

Tiempo sobrante	Penalizador a disparar
0 a 2,5 segundos	-50%
2,6 a 5 segundos	-45%
5,1 a 7,5 segundos	-35%
7,6 a 10 segundos	-25%
10,1 a 12,5 segundos	-20%
12,6 a 15 segundos	-15%
15,1 a 17,5 segundos	-10%
17,6 a 20 segundos	-5%

Los penalizadores son severos, pero ten en cuenta que no es tan sencillo en una situación de combate recargar correctamente el arma y disparar durante el mismo turno. Además, estos modificadores se suman a cualquier otro que surja durante el combate.

Ejemplo: Bart McCallum está en una situación apurada. Se ha quedado sin balas en medio de una terrible escaramuza con los gemelos Strieber y se encuentra parapetado tras un abrevadero. Mientras las balas silban sobre su cabeza intenta mantener su pulso firme e introducir munición en el tambor de su Colt Thunderer (Revólver de carga lateral). El tambor puede contener seis balas y este tipo de mecanismo permitiría cargar 9 balas si fuera posible (20 seg/9 balas = 2,2 segundos cada bala). Por tanto, ese asalto de combate le quedan 6,6 segundos, lo que le permitiría realizar un ataque con su Thunderer en el mismo turno que ha recargado con un penalizador del -35% (además de cualquier otro penalizador aplicable).



NUEVOS TIPOS DE PERSONAJES

Bandido Mexicano

Dada la extremada pobreza en que vivía la inmensa mayoría del pueblo mexicano y su agudo resentimiento hacia los "gringos" que les arrebataron el estado de Texas en 1845 (y les compraron Arizona, California, Nevada y Utah en 1848), no es de extrañar que hombres violentos y armados cruzaran la frontera en busca de los dólares ajenos. Los bandidos del Norte de México acostumbraban a realizar rápidas incursiones sobre las pequeñas poblaciones del Sur de Arizona, Texas, Nuevo México o California regresando después a su tierra para gastar el fruto de sus robos en mujeres y tequila. Sin embargo la vida de estos delincuentes, perfilados por el cine como ignorantes asesinos sin piedad ni escrúpulos, era doblemente peligrosa ya que no solamente tenían que esquivar a los sherifs norteamericano sino que el propio ejército regular mexicano también suponía una amenaza considerable para su seguridad.

Capacidades:

- Cabalgar 60%
- Desenfundar 15%
- Esquivar 30%
- Explosivos 40%
- Movimiento silencioso 25%
- Otro idioma (inglés) 25%
- Tortura 50%
- Ver 30%

- Armas: Cortas 25%
Rifle 50%
Pelea 50%

Esclavo Evadido

De todos es sabido que el problema del racismo y la esclavitud fue uno de los desencadenantes de la Guerra Civil americana. La economía de los estados del Sureste se basaba en grandes plantaciones regentadas por terratenientes y sustentadas por el dolor, la sangre y el esfuerzo de cientos de esclavos traídos de África (además, la venta de estos esclavos también constituía otra considerable fuente de ingresos). Algunos de estos esclavos conseguían liberarse de las garras de sus crueles dueños, huyendo a los montes y organizándose en bandas con las que arrasaban las plantaciones y asesinaban a sus antiguos "propietarios". En las colonias españolas, portuguesas y francesas eran denominados "cimarrones", aunque ese no era el caso de los Estados Unidos. Una vez finalizada la guerra, la mayoría de ellos no supo adaptarse a una vida pacífica y continuaron su carrera de violencia y bandidaje.

Capacidades del:

- Cabalgar 35%
- Descubrir 50%
- Esconderse 40%
- Intuición 35%
- Maña 50%
- Saltar 25%
- Trepar 30%
- Ver 40%

- Armas: Rifle 25%
Cuchillo 40%



Desertor

Son la lacra de todos los ejércitos. Durante el conflicto civil el grueso de las tropas de ambos bandos estaba compuesto por jóvenes aptos para el servicio que habían recibido una preparación escasa para el combate. Como resultado, el número de desertores era alarmantemente alto (especialmente en el Sur durante la última etapa de la Guerra). El castigo para los desertores era la horca por lo que estos jóvenes se convertían en prófugos de por vida pasando a ser vagabundos o bandidos.

Capacidades:

Cabalgar 50%
 Escondarse 35%
 Esquivar 50%
 Movimiento silencioso 35%
 Primeros auxilios 25%
 Tortura 25%
 Tregar 25%
 Ver 25%

Armas: Cortas 50%
 Rifle 50%

Médico

En una sociedad donde la higiene no estaba a la orden del día, el médico se constituía en persona indispensable. Por ello y por poseer un nivel cultural elevado, los doctores se convertían rápidamente en parte de la clase alta de cualquier población a la que llegasen. Aunque tal vez penséis que un personaje de este tipo no es el más idóneo para partir de aventuras, una vez hayáis participado en uno o dos combates seguro que echaréis a faltar a un miembro de esta clase en vuestro grupo.

Capacidades:

Conducir carro 30%
 Conocimiento de plantas 25%
 Descubrir 40%
 Elocuencia 30%
 Leer/escribir 60%
 Medicina 50%
 Primeros auxilios 60%
 Ver 35%

Periodista

Tan intrépidos como cualquier explorador o aventurero, estos reporteros recorrían millas y millas de territorio en busca de la Historia. Se tomaban tan en serio su trabajo que algunos incluso acompañaban a las bandas de salteadores convirtiéndose en auténticos cronistas y artífices de su leyenda. Así pues, las motivaciones de un personaje periodista para salir de aventuras parecen obvias, pudiendo además aportar a un grupo de rudos aventureros algunos conocimientos que siempre resultarán útiles.

Capacidades:

Cabalgar 25%
 Crédito 30%
 Elocuencia 50%
 Escuchar 25%
 Leer/escribir 60%
 Soborno 30%
 Telegrafía 25%
 Ver 50%

Armas: Cortas 25%

Texas Ranger

Surgidos como una célula germinal del ejército de Texas independiente en 1836, los Texas Rangers rápidamente se constituyeron en una milicia de apoyo a los colonos contra los indios. De ellos se decía que montaban como un mexicano, se orientaban como un indio, disparaban como un hombre de Tennessee y luchaban como un demonio. Sin duda una inestimable ayuda en todo grupo de aventureros.

Capacidades:

Aturdir 35%
 Cabalgar 60%
 Conocimiento del terreno 25%
 Descubrir 25%
 Desenfundar 20%
 Esquivar 50%
 Movimiento silencioso 25%
 Primeros auxilios 40%
 Rastrear 30%

Armas: Cortas 60%
 Rifle 50%

AVENTURA



PRIMERA PARTE: VENGANZA PARA ROSCOE

Es temprano y el sol acaba de salir. Su débil luz atraviesa con dificultad las ramas más frondosas y el frío nocturno sigue presente en el ambiente. De la fogata no quedan más que cenizas y la hierba y rocas que os rodean están cubiertas por una fina capa de rocío matinal. El río Ocate fluye tranquilamente junto a vuestro campamento, en su camino hacia las Montañas Rocosas al encuentro del poderoso río Canadian.

De repente, la tranquilidad de la mañana se rompe con el sonido de un tiroteo. Se escucha al otro lado de la colina. Recogéis rápidamente vuestras mantas y buscáis las armas antes de ascender cuidadosamente por la colina. Se escuchan disparos, y los gritos de los moribundos inundan el silencio de la mañana.

INTRODUCCIÓN

El esquema del módulo que estáis a punto de leer es en cierta manera peculiar. Y no es porque utilice técnicas narrativas enrevesadas o haga temblar los cimientos del mundo del rol. La historia, a pesar de la relativa complejidad de la trama, es lo suficientemente lineal para que no se convierta en una aventura farragosa y difícil de seguir.

La diferencia fundamental con respecto a los módulos más clásicos es la ausencia casi completa de referencias a la interacción entre Personajes Jugadores y Personajes No Jugadores, y la falta de una estructuración "en árbol" de la aventura. Me explico, en toda el texto no vais a encontrar apenas referencias similares a la siguiente "si hacéis esto pasa lo otro, y si no, sucede lo de más allá". El DJ tampoco tendrá escritos y ultradetalados cada uno de los diálogos de los PNJs.

Esto, que podría parecer a priori una tara del módulo, se convierte en su principal virtud. Lo que se ofrece es una descripción exacta y detallada de todos los lugares en los que se desarrolla la aventura y de todos los personajes no jugadores que aparecen en ella. Cómo son, cómo hablan, en qué trabajan, cuáles son sus motivaciones, etc.

Esto obliga al DJ a hacer una lectura previa y dedicar un tiempo a preparar la partida y prever los resultados de las posibles interacciones entre PJs Y PNJs así como las intervenciones de los PJs en determinados momentos de la misma. La aventura está escrita para que se pueda leer como una historia que no tiene en cuenta la posible intervención de los personajes y sus influencias en el desarrollo de la trama. Es misión del DJ familiarizarse con el pueblo y sus habitantes, conocer su manera de actuar y reaccionar para crear un entorno de jue-

go adecuado, al que los jugadores deberán contribuir interpretando a sus personajes apropiadamente.

Por supuesto, este trabajo adicional puede suponer una carga insalvable para más de un DJ, con lo que aconsejamos este módulo a DJ más experimentados.

Por otro lado, en esta aventura encontrarás una descripción detalladísima de un pueblo y de sus habitantes, con mapas de todos los edificios más significativos. Este pueblo puede ser perfectamente el marco de muchas aventuras de tu propia cosecha, ya que gracias al grado de detalle alcanzado, puede ahorrar horas y horas de investigación y creación al DJ más avezado, con lo que por el mismo precio te estamos ofreciendo dos productos; una aventura y un suplemento genérico realmente ciudado sobre un pueblo de Far West.

Ya sólo queda que afiléis los lapiceros, preparéis los dados y estéis dispuestos a jugaros la vida en una misión imposible en Hogan's Last Stop.

CÓMO UTILIZAR ESTA AVENTURA

Esta aventura puede jugarse en varias sesiones de juego. La trama es compleja y si los jugadores quieren resolver todos los misterios que entraña sus personajes pueden estar ocupados durante meses.

No conduzcas a los jugadores hacia la acción sin darles tiempo para pensar qué están haciendo a menos que la aventura requiera acción inmediata. Dándoles tiempo para reflexionar acerca de las pistas que van a encontrar, conseguirás que tengan más posibilidades de averiguar todos los elementos de la trama. Como Director de Juego, deberías leer cuidadosamente la aventura antes de intentar jugarla. Empieza por ojear

sus páginas para familiarizarte con la trama general, anotando las lagunas o dudas que puedas tener. Intenta encontrar las secciones que presentarán más dificultades a los jugadores. Después de hacer todo esto, mira los mapas y las descripciones de la zona, además de los Personajes No Jugadores. Intenta imaginarte cómo son, cómo hablan y caminan, dónde viven y en qué trabajan y lo que es más importante, cómo reaccionan ante un extraño.

Si quieres añadir elementos de tu propia cosecha a la aventura, hazlo con entera libertad. Asegúrate que todos los cambios o novedades que introduzcas sean coherentes con la marcha de los acontecimientos de la aventura original, o al menos que estén bien basados y razonados. Si no, estos cambios probablemente desconcierten más a los personajes de lo que les divertirán.

CÓMO INTRODUCIR A LOS PERSONAJES JUGADORES EN LA AVENTURA

Si es tu primera aventura con esos personajes jugadores o si tus jugadores están utilizando personajes de aventuras anteriores, puedes elegir dos métodos para introducirles en la aventura.

La primera opción es la más sencilla. Di a los jugadores que sus personajes han viajado por toda América durante algún tiempo y que han terminado llegando donde tiene lugar esta aventura.

La segunda opción es empezar a jugar algunas aventuras más breves de tu propia cosecha, u otras aventuras como esta, para presentar la ambientación a los personajes. Así, mientras los personajes progresan en esas aventuras tú, como DJ, les guiarás convenientemente hasta que se encuentren en la localización del comienzo de esta aventura.

Si tienes poco tiempo, te recomendamos la primera opción. Si estás dedicando mucho tiempo y esfuerzo al juego, prueba la segunda.

Una tercera opción es cambiar el lugar y el momento en el que se desarrolla la aventura para que encaje en tu propia campaña. Esto se puede hacer sin problemas, pero requiere un mayor esfuerzo del DJ ya que se han de cambiar bastantes detalles. Esta opción se recomienda únicamente si no se pueden llevar a cabo ninguna de las primeras.

La fecha de la aventura: Abril de 1870. Es primavera.

INFORMACIÓN GENERAL

En los años posteriores a la guerra civil, numerosas bandas de forajidos operaban en los estados menos colonizados. Una de ellas era la Banda de Farly, un grupo de temibles forajidos que asaltaban todo lo que se les ponía a tiro, desde transportes del ejército a granjas de colonos. La banda se llamaba así por el apellido de los dos líderes, los hermanos David y Roscoe Farly. En su mejor momento, la banda contó con 20 miembros, y eran conocidos y temidos en todo Nuevo Mexico, el territorio en el que solían operar.

Durante la guerra, los hermanos Farly lucharon en el bando confederado. Al finalizar la guerra sintieron que no podían reintegrarse a una sociedad que les había combatido y que había matado a sus amigos. Continuaron la guerra por su cuenta con saqueos y asaltos, convirtiéndose en proscritos. Consiguieron grandes cantidades de armas y munición y de entre la chusma que había en el ejército confederado reclutaron a los hombres que formaron la banda original.

Después de que la banda cometiera algunos robos extremadamente espectaculares y violentos en 1866 y 1867, se les unió un hombre llamado Brad Redmond. La banda tenía pocos integrantes debido a los múltiples tiroteos con la ley y dio la bienvenida a Redmond, conocido pistolero y asaltante de trenes.

Desgraciadamente para los hermanos Farly, Redmond había hecho un trato con la ley. La mayor parte de la banda fue capturada tras un espectacular tiroteo, al caer en una trampa de Redmond. En el momento de la captura de la banda, David Farly y su mano derecha, Kelvin Brew, estaban visitando a la anciana madre y a la hermana menor de los Farly.

Se juzgó rápidamente a la banda. Todos fueron encontrados culpables de asesinato, de intento de asesinato, de robo de caballos y de otros muchos crímenes. El juez Damien Moon les sentenció a la horca y la condena se ejecutó a la mañana siguiente.

Las noticias pronto llegaron a David Farly en Texas y este juró que vengaría a su hermano. Ejecutaría en la horca al Juez Moon, y si era posible, acabaría también con los miembros del jurado.

Se afeitó su barba, uno de sus rasgos más característicos, y asumió un nombre falso. A partir de entonces se le conocería como Woodrow Goldsby. Su lugarteniente también cambió de identidad, pasando a llamarse Kelvin Remington. Con el paso de los años los dos hombres consiguieron acabar con cinco de los miembros del jurado, pero el juez Moon eludía sus maniobras. El juez

era muy cauteloso y siempre iba escoltado por varios guardaespaldas armados. Todo lo que Farly podía hacer era esperar.

Pero no tuvo que esperar más que un año. El juez Moon abandonó su puesto en Las Vegas y compró un gran rancho en las afueras de un pueblecito llamado Hogan's Last Stop. Farly pensó que Moon sería menos cauteloso en su nuevo entorno e hizo todo lo posible para seguirle la pista.

La primera fase de su plan consistía en encontrar una base de operaciones. Como Brew había trabajado antes como cocinero, pensaron que un saloon podría ser una buena tapadera. Con esta idea en mente, intentaron comprar uno de los salones de Hogan's Last Stop. Cuando Craig Marlowe, el dueño, rechazó su oferta, le asesinaron y lo compraron en la subasta pública. Ahora tendrían tiempo de llevar a cabo su venganza.

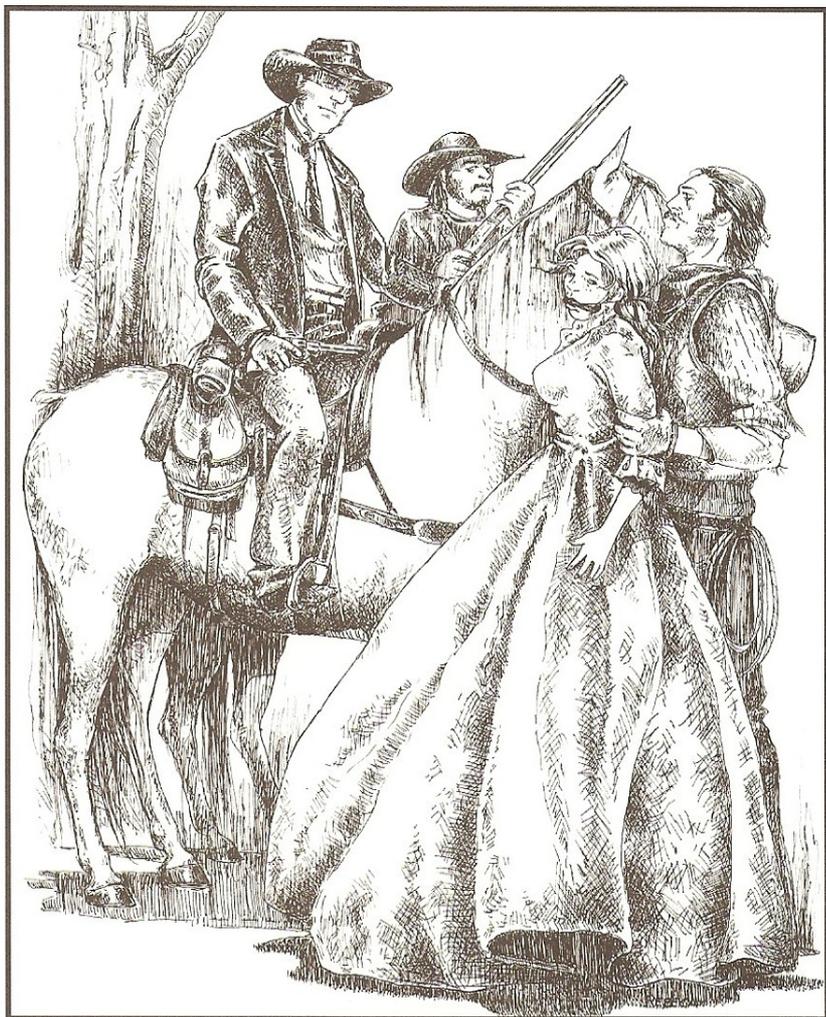
El paso siguiente era reclutar una banda que se hiciera cargo del trabajo sucio. Brew contactó con un viejo amigo llamado Clarke Ecker, que estaba en esos momentos por la zona. Utilizando los contactos de Ecker y ofreciendo un buen sueldo, Farly y Brew consiguieron reunir una banda nueva en poco tiempo.

Además de Ecker, los nuevos miembros eran Mike Kinner, Morgan Barfield, Ricardo Torres, John McCall y Robert Jordan. Pero para llevar a cabo su plan, Farly necesitaba más ayuda, que recabó en los ranchos vecinos. Los elegidos fueron Moses Lowry, segundo capataz del Rancho Thorn, Grant Lynch, vaquero del Rancho Thorn, Hyde Wesley, Dick Bentall y Rocky Williams, leñadores de la Finca Williams y finalmente Stan Houser, un vaquero de la Finca Grafland.

Estos hombres no saben nada de Farly ni de Brew. Creen que trabajan para Kinner y Barfield.

Cuando Farly reunió a su nueva banda procedió a tomar el control de la ley en Hogan's Last Stop. Sus hombres secuestraron a la hija del sheriff, Rebecca Kimball, cuando iba a visitar a su padre. Después, Farly envió a Kinner y a Barfield para que convencieran a Kimball de que debía despedir a su ayudante de confianza, Robert Potter, y contratar en su lugar a sus hombres.

Ahora, Farly controla la ley y está esperando el momento apropiado para vengarse del juez Moon. Mientras tanto, los hombres de su banda buscan a los restantes miembros del jurado para eliminarlos.



Cuando comienza la aventura, los personajes jugadores son testigos del asesinato del último miembro del jurado, Philip Sonders. La banda de Farly ha detenido una diligencia y mientras los personajes jugadores observan la escena desde una colina, los asaltantes asesinan a todos los pasajeros al conductor y al guardia. Un pasajero escapa pero le disparan en la espalda y cae al río.

Farly se ha visto forzado a ordenar a sus hombres que ataquen la diligencia porque Sonders iba a ver al juez Moon, y Farly sospechaba que Sonders había averiguado algo e intentaba avisar al juez. Aunque matar a tanta gente a la vez es arriesgado, Farly no quería que Sonders se encontrara con Moon. Para evitar sospechas, los hombres de Farly harán que la culpa del ataque recaiga sobre los apaches. Dispararán flechas sobre la diligencia y los cadáveres y robarán los caballos. Tras esto, desaparecerán de la escena del crimen. Clarke Ecker se dirigirá al pueblo para anunciar el ataque.

LA AVENTURA

El objetivo principal de los personajes jugadores en la aventura es liberar a Rebecca Kimball. No se verán involucrados directamente en el intento de asesinato del juez Moon y es muy posible que abandonen Hogan's Last Stop tras rescatar a Rebecca.

Lo más probable es que los personajes jugadores se den cuenta de que algo va a suceder en Hogan's Last Stop, y que hay una trama oculta. El objetivo secundario de la aventura es detener el plan para asesinar al juez Moon.

Los personajes jugadores se introducirán en la aventura al llegar a Hogan's Last Stop, donde serán acusados de la muerte del ex-ayudante del sheriff Robert Potter. Esto sucederá porque informarán del ataque a la diligencia al sheriff, con lo que la banda de Farly querrá quitarse de en medio a los testigos, o porque Kinner y Barfield están buscando chivos expiatorios para el asesinato del entrometido ex-ayudante.

Acontecimientos Clave

Los sucesos aquí descritos ocurrirán en un momento muy concreto de la aventura, tal y como se explica más adelante. Deberán tener lugar tal y como están descritos a no ser que los personajes jugadores hagan algo para cambiar el desarrollo de la acción. Obviamente, si los personajes jugadores matan a algún

PNJ, este no puede volver a aparecer posteriormente, con lo que deberás modificar levemente la trama.

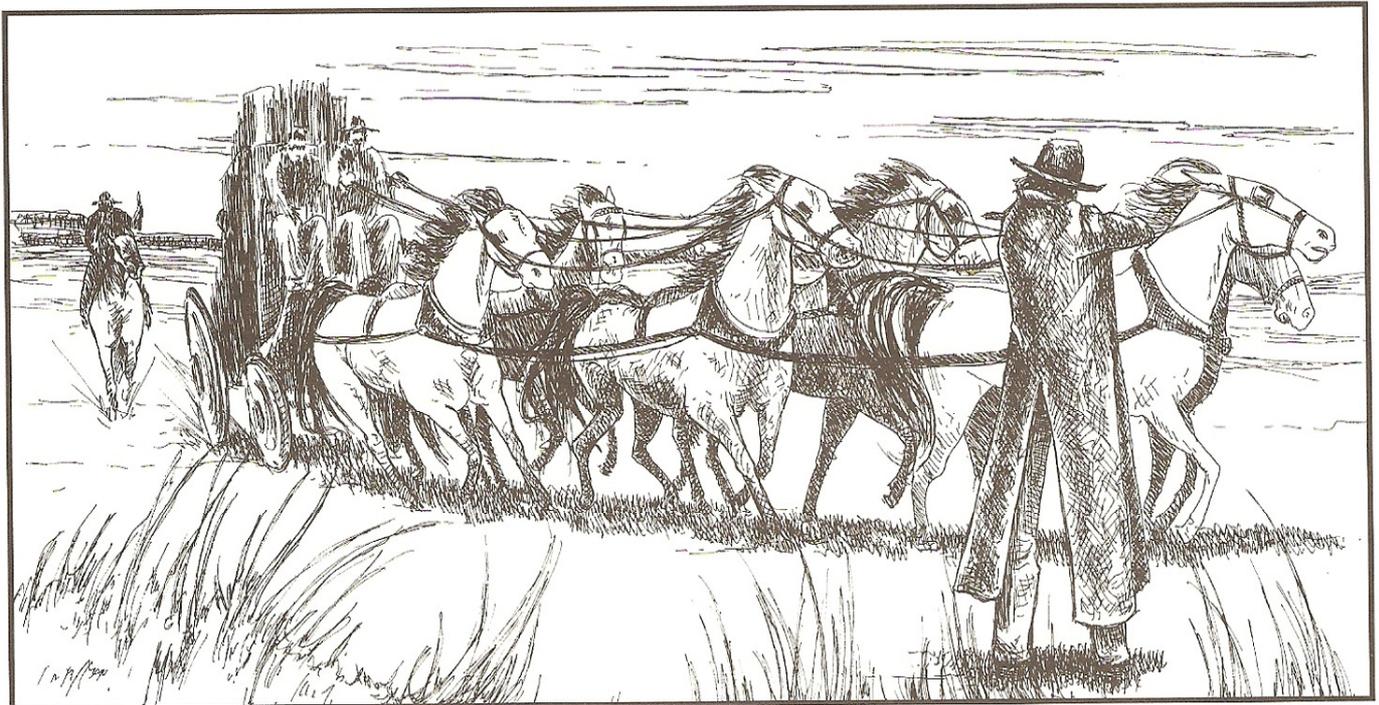
• El Ataque a la Diligencia

(Día 1, Martes, 5 de Abril de 1870, por la mañana temprano) Esto es el prelude de la aventura y es importante que los personajes jugadores presencien el ataque. Pueden sentirse empujados a implicarse en el tiroteo, pero el número de bandidos debería desanimarles. Si los personajes jugadores abren fuego, la banda de Farly responderá al ataque brevemente hasta que se retiran entre las colinas.

Lee esta Sección a los Jugadores

Es temprano y el sol acaba de salir. Su débil luz atraviesa con dificultad las ramas más frondosas y el frío nocturno sigue presente en el ambiente. De la fogata no quedan más que cenizas y la hierba y rocas que os rodean están cubiertas por una fina capa de rocío matinal. El río Ocate fluye tranquilamente junto a vuestro campamento, en su camino hacia las Montañas Rocosas al encuentro del poderoso río Canadian.

De repente, la tranquilidad de la mañana se rompe con el sonido de un tiroteo. Se escucha al otro lado de la colina. Recogéis rápidamente vuestras mantas y buscáis las armas antes de ascender cuidadosamente por la colina. Se escuchan disparos, y los gritos de los moribundos inundan el silencio de la mañana. Mientras os acercáis a la cima de la colina, cesan los disparos y podéis escuchar el característico ruido de caballos alejándose al galope.





El camino que seguisteis la noche anterior parece bastante diferente a la luz del día. A varios cientos de metros de vosotros, al pie de la colina, hay una diligencia. No hay caballos en su parte delantera. En la carretera yacen los cuerpos sin vida de tres hombres, y hay otros dos muertos en el interior de la diligencia.

Un grupo de hombres están desapareciendo en el bosque del otro lado del camino y tres jinetes están buscando algo en un puente sobre el río. Uno de ellos dispara varias veces con su rifle. Después desaparecen en el bosque, siguiendo al resto de la banda.

Aunque los asaltantes penetraron rápidamente en el bosque, pudisteis echarles un buen vistazo. El hombre del rifle llevaba una chaqueta de cuero marrón y un sombrero oscuro. Otro llevaba un traje claro, azul o gris, y un bombín, como cualquier persona normal que te puedas encontrar en la calle. El tercer hombre llevaba un guardapolvos gris y un sombrero gris claro.

La diligencia cubría su recorrido entre Cimarron y Las Vegas, y tenía programada una parada en Hogan's Last Stop. En ella viajaban el abogado Philip Sonders, su ayudante Raynard Ingram, el Sr. Gene Blake y el Sr. Adam Lauter. Entre los pasajeros también se encontraba Clarke Ecker, miembro de la banda Farly. Además de los pasajeros, en la diligencia también estaban el conductor, Dick "Whip" Brent y un guardia llamado Truxton Falk.

La misión de Ecker consistía en seguir a Philip Sonders, el único miembro superviviente del jurado.

Cuando Sonders tuvo que viajar a la ciudad de Cimarron para resolver una disputa por unos terrenos, Ecker le siguió. Farly se dio cuenta que Sonders podría visitar al Juez Moon, quizá para advertirle. Por tanto, decidió matar a Sonders y al resto de los pasajeros.

Cuando la diligencia se aproximaba al puente sobre el río Ocate, fue detenida por los ayudantes del sheriff de Hogan's Last Stop, Mike Kinner y Morgan Barfield. Como Brent y Falk conocían a los dos ayudantes no sospecharon nada. De repente se vieron rodeados por la banda Farly que apuntaba con sus armas a los ocupantes de la diligencia.

Ordenaron a los pasajeros que abandonaran la diligencia y les obligaron a entregar sus pertenencias valiosas. Mientras tanto, Clarke Ecker soltaba a los caballos.

En ese momento Raynard Ingram vio su oportunidad. Golpeó a uno de los bandidos, saltó sobre un caballo y comenzó su breve huida. Evitó todas las balas hasta que llegó al puente. Fue alcanzado en la espalda y cayó junto a su caballo al río.

Mientras Ingram centraba la atención de los bandidos, estalló un tiroteo en la diligencia. Truxton intentó alcanzar un arma que había a sus pies pero Mike Kinner le vio y le disparó con rapidez. Después, Kinner, Barfield y Ecker montaron en sus caballos y fueron tras Ingram. El resto de la banda dispararon a los demás pasajeros a sangre fría mientras Barfield disparaba varias veces a Ingram. La

banda diseminó precipitadamente las pistas indias falsas y desapareció en el bosque. Kinner, Barfield y Ecker les siguieron a poca distancia.

Los personajes entran en escena en este preciso momento.

• Clarke Ecker en Hogan's Last Stop

(Primer día, 5 de Abril de 1870, tarde)

Advierte que si los personajes jugadores atacan a la banda de Farly en la diligencia, lo que viene a continuación no sucederá, lo mismo que si los personajes jugadores notifican al sheriff de Hogan's Last Stop el ataque. Pero si los personajes jugadores no hacen nada y no revelan la información del ataque a nadie, Farly continuará con su venganza tal y como había planeado.

Lee esta Sección a los Jugadores

Son poco más de las dos y un hombre entra tambaleándose en el pueblo. Pide ayuda y grita que la diligencia ha sido atacada por los apaches. Su traje azul claro está ajado y sucio con polvo y barro. Lleva su bombín en una mano y se abanica con él mientras se sienta en el centro de un círculo formado por ciudadanos del pueblo.

Habla de un ataque de los indios y de como estos asesinaron a los demás pasajeros de la diligencia. Él mismo escapó lanzándose fuera de la cabina antes de que detuvieran la diligencia. Afortunadamente aterrizó sobre unos arbustos y los "salvajes" no pudieron encontrarle. Después de que los apaches mataran a todos los pasajeros, robaron todos los caballos y los objetos de valor que pudieron encontrar. Luego desaparecieron en el bosque.

El hombre finaliza su historia contando como no se atrevió a dejar su escondrijo hasta que pasaron varias horas. Entonces corrió hasta el pueblo para pedir ayuda.

Después de narrar esta convincente historia a los vecinos del pueblo, Ecker se levantará y se dirigirá a la oficina del sheriff para contar a James Kimball los detalles del ataque. Tras hacer esto irá al Burton's Saloon, donde entretendrá a sus clientes con cuentos truculentos de indios sedientos de sangre y de su propia huida. La mayoría de los ciudadanos escucharán atentamente su historia.

Kimball reunirá un grupo de cinco hombres para recuperar la diligencia y los cuerpos. Mientras está fuera deja a cargo de todo a sus ayudantes, Kinner y Barfield.

• El Asesinato de Potter

(Segundo día, Miércoles, 6 de Abril de 1870, amanecer)
El ex-ayudante del sheriff Robert Potter vive solo en una pequeña cabaña a un par de kilómetros de Hogan's Last Stop. Tras ser despedido, ha estado trabajando en el aserradero, ganando el suficiente dinero como para sobrevivir.

Siempre ha sospechado que perdió el trabajo por algún motivo poco claro, y ha pasado algún tiempo vigilando a Kinner y a Barfield, preguntando sobre ellos en el pueblo, etc. Esto supone un estorbo para Farly, que ha decidido acabar con Potter.

Cuando amanece el segundo día de la aventura, Kinner y Barfield cabalgan hasta la casita de Potter. Han decidido que la llegada de los personajes jugadores ofrece una magnífica oportunidad para matar a Potter y culpar a otros. Si los personajes jugadores han informado al sheriff del ataque a la diligencia, tendrán otro poderoso motivo para querer quitárselos de en medio, ya que con toda probabilidad les vieron en el lugar de los hechos.

Los dos ayudantes entrarán en casa de Potter y le matarán mientras está en la cama. Registrarán la cabaña, y se llevarán todo lo que encuentren de valor, incluyendo un camafeo dorado con la foto de la esposa de Potter. Después regresarán a Hogan's Last Stop.

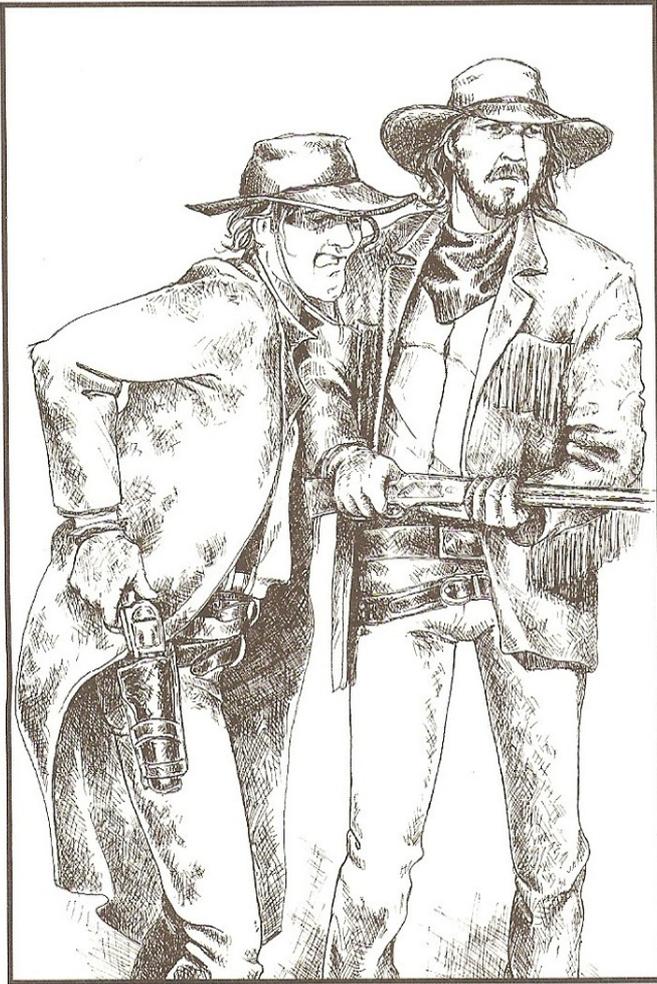
Cuando esa misma mañana se advierta la falta de Potter en el trabajo, un hombre llamado Irwin McPartland cabalgará hasta su cabaña para ver que sucede. Así se descubrirá el crimen.

• Los Personajes Jugadores son arrestados

(Segundo día, Miércoles, 6 de Abril de 1870, tarde)

El siguiente paso en el plan de Farly exige el arresto de los personajes jugadores. El sheriff James Kimball y sus ayudantes Kinner y Barfield se presentarán ante los personajes jugadores armados con escopetas y les arrestarán por el asesinato de Robert Potter. Maneja esta situación con cuidado, ya que si los personajes jugadores prefieren combatir, se enfrentan a la descarga a bocajarro de seis cartuchos de escopeta, y probablemente no sobrevivan.

Cuando los personajes jugadores estén entre rejas los ayudantes requisarán sus pertenencias y las guardarán en sus alforjas junto a los objetos robados de casa de Potter. Después anunciarán en el pueblo que tienen pruebas acerca de quién mató a Robert Potter y que los asesinos ya han sido arrestados.



A lo largo del día, una multitud contrariada se reunirá en el exterior de la cárcel, gritando e insultando a los personajes jugadores. Kimball hará todo lo posible para controlar a la turba, pero el ambiente sigue siendo asfixiante. Algunas personas portan cuerdas y empiezan a hablar de ahorcar a los culpables.

Es posible que algún personaje jugador se las apañe para escapar. En este caso, Kinner y Barfield lo perseguirán frenéticamente, ya que puede hacer que los habitantes del pueblo sepan que ellos eliminaron a Potter.

• Huida de la Prisión

(Segundo día, Miércoles 6 de Abril de 1870, noche)
Mientras la noche cae sobre Hogan's Last Stop, los personajes jugadores podrán oír los gritos e improperios procedentes de los saloons. Desde su ventana pueden ver a grupos de hombres en el exterior, vigilando la prisión, discutiendo acaloradamente. Algunos van armados y llevan cuerdas.

De repente los personajes jugadores se dan cuenta que hay alguien encendiendo una lámpara en la oficina

del sheriff. Escuchan como alguien se mueve por la oficina y abre un armario, sacando un manajo de llaves. Entonces, la puerta que da al pasillo se abre y aparece James Kimball. En una mano lleva una escopeta y en la otra la llave de la celda.

Lee esto a los Jugadores

El viejo os mira y echa un vistazo a los despiertos ciudadanos. "Se que no matasteis a Potter, y no puedo permitir que sufra gente inocente. Esos locos de ahí fuera os podrían colgar en cualquier momento. Están realmente cabreados por lo que piensan que habéis hecho". Hace una pausa y os mira otra vez. "También sé quien lo hizo, y pienso que vosotros tenéis claro quien fue. Pero no puedo hacer nada al respecto."

Baja su escopeta y se apoya en la pared. Tiene cuidado de permanecer fuera de vuestro alcance y está vigilando cada movimiento que hacéis.

"Todos sabemos que mis ayudantes, Kinner y Barfield, los que os han puesto entre rejas, están podridos. Me obligaron a despedir al viejo Potter y a contratarles a ellos. Ahora pueden hacer lo que se les antoje. Pero ya es hora de decir basta. Porque me vais a ayudar ¿no?"

De repente, el sheriff os lanza las llaves. Golpea ruidosamente los barrotes y cae al suelo delante de vuestros pies. El sheriff os mira y continúa:

"Cogedlas, no os dispararé. Necesito vuestra ayuda. Veréis, Kinner y Barfield han secuestrado a mi hija Rebecca. Por eso tengo que hacer todo lo que me dicen. Quiero que la encontréis y me ayudéis a limpiar este pueblo. No puedo dejar que asesinen impunemente. No pensé que llegarán a matar a alguien."

El sheriff os contempla mientras abris la puerta. Os hace un gesto para que permanezcáis en silencio y le sigáis. Vuelve a entrar en su oficina.

"Todo vuestro equipo está aquí. Vuestros caballos están en el establo contiguo. Miré hace un par de minutos y no había nadie. Coged vuestras pertenencias y caballos y dirigíos hacia el puente que cruza el río Ocate. Cabalgad río abajo tres kilómetros y encontraréis una vieja cabaña abandonada desde hace años. Allí estaréis seguros. Encontraré el modo de contactar con vosotros más adelante. Ahora debéis ir. Creo que no me decepcionaréis."

Con estas palabras, Kimball dejará salir a los personajes de su oficina. Tendrán que ir a escondidas ha-

cia los establos, donde encontrarán a sus caballos. Desde los establos podrán salir del pueblo sin demasiados problemas. Kimball se quitará su pistolera y se encerrará en la celda. Entonces tirará la llave hacia la oficina. Posteriormente dirá a Barfield y Kinner que los prisioneros se las apañaron para abrir la puerta de la celda y que le sorprendieron cuando hacía su ronda nocturna.

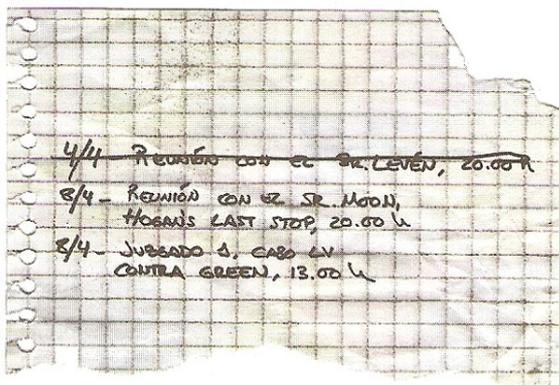
Kimball organizará un grupo de búsqueda para encontrar a los personajes jugadores, y Barfield y Kinner se apresurarán a apuntarse. El grupo saldrá de Hogan's Last Stop a la mañana siguiente.

• La Cabaña Abandonada

(Segundo día, Miércoles 6 de Abril de 1870, medianoche)
Cuando los personajes jugadores lleguen a la cabaña abandonada verán que no está abandonada del todo. Pueden escuchar la voz de alguien hablando en el interior. Es imposible oír claramente lo que dice, pero está claro que se trata de una voz masculina. Si los personajes jugadores se aproximan a la cabaña y escuchan más atentamente se darán cuenta que el hombre parece estar delirando, probablemente debido a la fiebre.

Si los personajes jugadores entran en la cabaña encontrarán a Raynard Ingram, el único superviviente del ataque a la diligencia. Ha conseguido llegar hasta la cabaña y ahora está tendido en una cama, arropado con las sábanas. Está herido mortalmente y delira. Es imposible hacerse una idea de lo que está diciendo. Ten en cuenta que Ingram no sabe nada del complot para matar al juez Moon y por tanto, no mencionará nada al respecto. Nombrará a Ecker varias veces, y le identificará como uno de los atacantes. Ingram escuchó el tiroteo posterior a su huida y cree correctamente que el resto de los pasajeros están muertos.

Si los personajes jugadores le dan agua y se aseguran de mantenerlo caliente haciendo una fogata en la vieja chimenea, Ingram recuperará la consciencia durante un breve lapso de tiempo. Poco después de las cinco de la mañana caerá otra vez inconsciente y morirá.



Ingram sigue llevando su cartera en un bolsillo. Contiene 23 dolares, una pequeña libreta y un par de tarjetas de visita que le identifican como Raynard Ingram, ayudante de Philip Sonders, de Sonders & Sonders de Las Vegas.

La libreta está prácticamente vacía y sólo tiene unas cuantas notas recientes.

La primera nota tiene que ver con la razón real del viaje de Sonders e Ingram a Cimarron. La reunión con Moon estaba prevista para el mismo día en el que tuvo lugar el ataque a la diligencia. La última nota estaba relacionada con un caso de Sonders en Las Vegas. Aunque este dato podría conducir a los personajes a dar unos cuantos palos de ciego tras el Sr Green, este no tiene nada que ver con la aventura.

• Una Visita del Sheriff

(Tercer día, Jueves 7 de Abril de 1870, tarde)

En algún momento de la tarde, los personajes jugadores escucharán el sonido característico de un caballo aproximándose. Es el sheriff Kimball, que se las ha apañado para esquivar al grupo de búsqueda para encontrarse con ellos. Traerá comida y whisky y se quedará un rato. Si se entretiene demasiado, Kinner y Barfield empezarán a sospechar.

Kimball hablará a los personajes jugadores acerca de Kinner y Barfield y de lo que ha sucedido en Hogan's Last Stop desde que ellos llegaron. Después preguntará a los personajes qué planes tienen. Si todavía no han pensado nada, Kimball sugerirá que vigilen a Kinner y a Barfield para ver si pueden conseguir alguna pista de dónde esconden a Rebecca Kimball. También indicará que sospecha que sus ayudantes cuentan con un cómplice en Hogan's Last Stop, aunque no tiene ni idea de quién puede ser. También les dice cómo pueden encontrar su cabaña si necesitan ponerse en contacto con él.

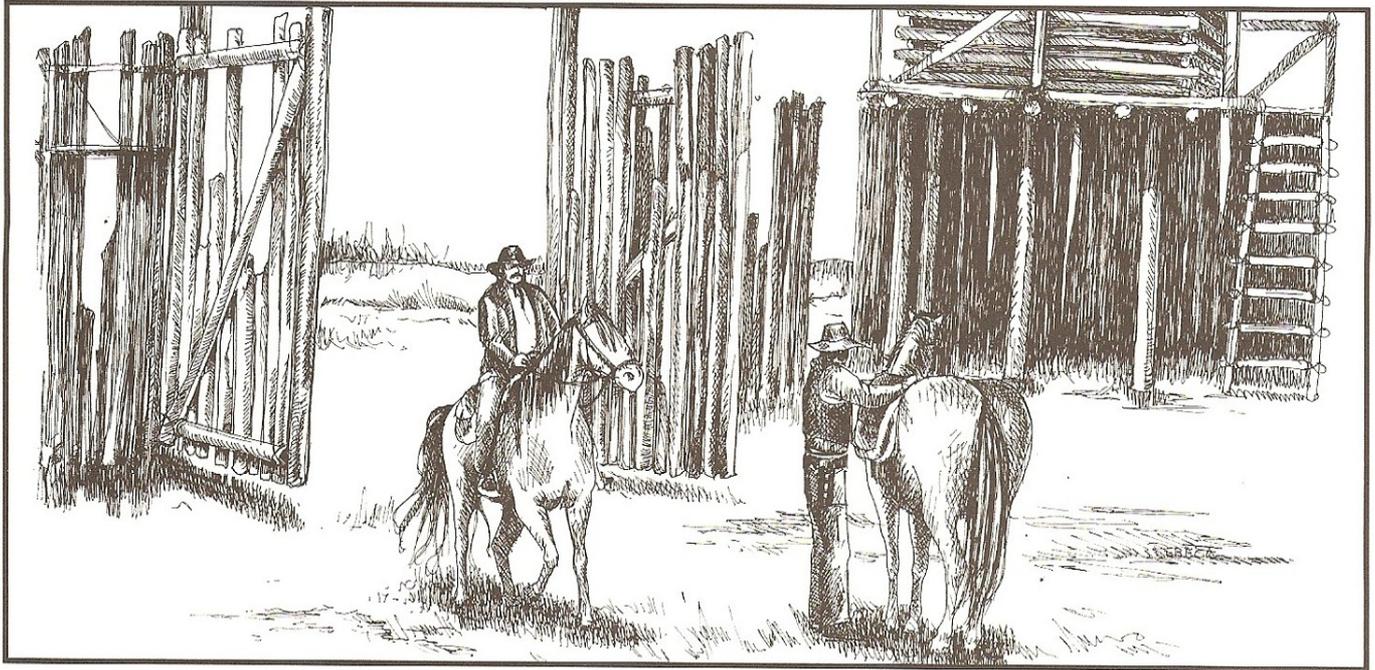
Tras esto, Kimball regresará con el grupo de búsqueda, dejando a los personajes jugadores que se las apañen por sí mismos.

• Kinner cabalga de nuevo

(Cuarto día, Viernes 8 de Abril de 1870, primera hora de la noche)

Cada viernes Mike Kinner cabalga hasta la cabaña donde los hombres de Farly retienen a Rebecca Kimball para llevar provisiones. Su caballo irá lo suficientemente cargado de tabaco, comida y whisky como para mantener a los carceleros y a su prisionera durante otra semana.

Kinner cabalga hacia el norte por el camino hasta que alcanza el puente que cruza el río Ocate. En ese lugar



abandona el camino y continúa río arriba, hacia el oeste. Después entra en el bosque y sigue hasta el viejo fuerte. Si sospecha que está siendo seguido, se esconderá en el bosque hasta que esté seguro que ha perdido a sus perseguidores.

En el fuerte, Kinner se reunirá con Clarke Ecker, que recogerá las vituallas y cualquier nueva orden de Farly. Después de compartir un trago y un cigarrillo, ambos montarán en sus caballos y tomarán caminos diferentes. Kinner volverá a Hogan's Last Stop y Ecker a la cabaña donde retienen a Rebecca Kimball.

Ecker se siente seguro y aunque sepa de la huida de los personajes jugadores no tomará precauciones por si es seguido. Irá directamente a su guarida para descargar las provisiones. Esto sucede cada viernes a la misma hora.

• Haciendo planes

(Octavo día, Martes 12 de Abril de 1870, noche)

Esta noche Morgan Barfield saldrá de Hogan's Last Stop para encontrarse con el resto de la banda Farly en el fuerte abandonado. Seguirá la misma ruta que Ecker utiliza cada viernes. En el fuerte se encontrará con Clarke Ecker, Moses Lowry, Grant Lynch, Hyde Wesley, Dick Bentall, Rocky Williams y Stan Houser.

Por vez primera, Barfield revelará el plan para secuestrar al juez. Dirá a los vaqueros que alguien en Hogan's Last Stop tiene una cuenta pendiente con Moon, y les ofrecerá 800\$ a cada uno si les ayudan a llevar a cabo el plan. El único que no acepta la propuesta es Grant Lynch. Rechaza tener nada que ver con

una trama para secuestrar al juez Moon. Pronto comienza una pelea y Lynch es noqueado y atado. Barfield y Ecker prometen llevarle a la cabaña hasta que se resuelva el secuestro.

El secuestro se llevará a cabo dentro de una semana, cuando Moon tenga una reunión con los demás hacendados de la zona para discutir asuntos locales. Esta reunión tendrá lugar en el Adam's Mark Hotel.

Como preparativo para el secuestro, Kinner y Barfield situarán un carromato entre la oficina de sheriff y el hotel. Tienen previsto transportar a Moon fuera de la ciudad sin levantar sospechas.

Cuando los propietarios y sus hombres se reúnan, Hyde Wesley y Dick Bentall provocarán una pelea con Stan Houser en el exterior del hotel. Esto causará una bronca de mayores proporciones entre vaqueros y leñadores, y la calle se llenará de gente peleando. Este suceso vaciará el hotel y mientras tanto Moses Lowry y Rocky Williams entrarán en el salón en el que se reúnen los terratenientes. Se encargarán de los guardaespaldas y atarán a los cuatro rancheros. Después, llevarán a Moon a través de la ventana hasta el carro y dejarán el pueblo. Lowry y Williams llevarán el carro hacia el sur, donde se encontrarán con Ecker y la misteriosa persona que les ha contratado. Lowry y Williams entregarán a Moon y se marcharán del estado.

Este es el plan que trazaron los bandidos. Kinner y Barfield pagarán a Wesley, Bentall y Houser y estos abandonarán el estado. Posteriormente, los dos ayudantes del sheriff "organizarán" un grupo de búsqueda para usarla como cortina de humo de su propia huida.

Cuando hayan decidido el plan se separarán. Ecker llevará a Lynch hasta la cabaña donde los demás hombres de Farly retienen a Rebecca. Barfield se dirigirá a Hogan's Last Stop y el resto de los hombres irán hacia sus respectivos ranchos o alojamientos.

• Un Agujero en el Muro

(Décimo día, Jueves 14 de Abril de 1870, mediodía)

Kinner y Barfield comenzarán a llevar a cabo el plan abriendo un agujero en la pared norte de la oficina del sheriff. A los paseantes les explicarán que es para hacer una ventana nueva. También cubrirán el callejón con un enorme trozo de tela, suspendido entre el hotel y el tejado de la oficina del sheriff. Esto protegerá el callejón de la mirada de los curiosos.

Finalmente, los dos ayudantes pondrán un carromato en el callejón. Lo han cargado con arena y algunos cubos para que la gente no sospeche. Después de trabajar durante un par de horas en estos preparativos, se marcharán. Si se les pregunta por qué no terminan la tarea dirán que tienen otras cosas que hacer y que acabarán tan pronto como tengan un poco de tiempo libre.

Si los personajes jugadores consiguen contactar con el sheriff Kimball, este les contará que cuando les preguntó por qué hacían el agujero sus dos ayudantes le dijeron que se metiera en sus asuntos. Kimball no se cree que estén haciendo otra ventana. También le han dicho que el día 19 se aleje de Hogan's Last Stop. No sabe por qué.

• El Secuestro

(Decimoquinto día, Martes 19 de Abril de 1870, tarde)

El día comienza cuando Kinner y Barfield atan dos ca-

ballos al carromato que colocaron en el callejón entre la oficina del sheriff y el hotel. Se pasan toda la mañana vigilando los caballos, asegurándose de que nadie hace preguntas molestas.

A las diez de la mañana el Sr. Williams y sus hombres ya han llegado. Van directamente al hotel y empiezan a beber. Tras una hora, la gente de Grafland llega al pueblo. Miran a la gente de Williams y el ambiente es muy tenso, pero nadie causa ningún problema. Los hombres de Williams y Grafland tienen que esperar un par de horas a que los otros dos hacendados lleguen con sus hombres al pueblo. Cuando el reloj marca la una, hacen acto de presencia los hombres del Rancho Thorn y los de la Casa Tunville.

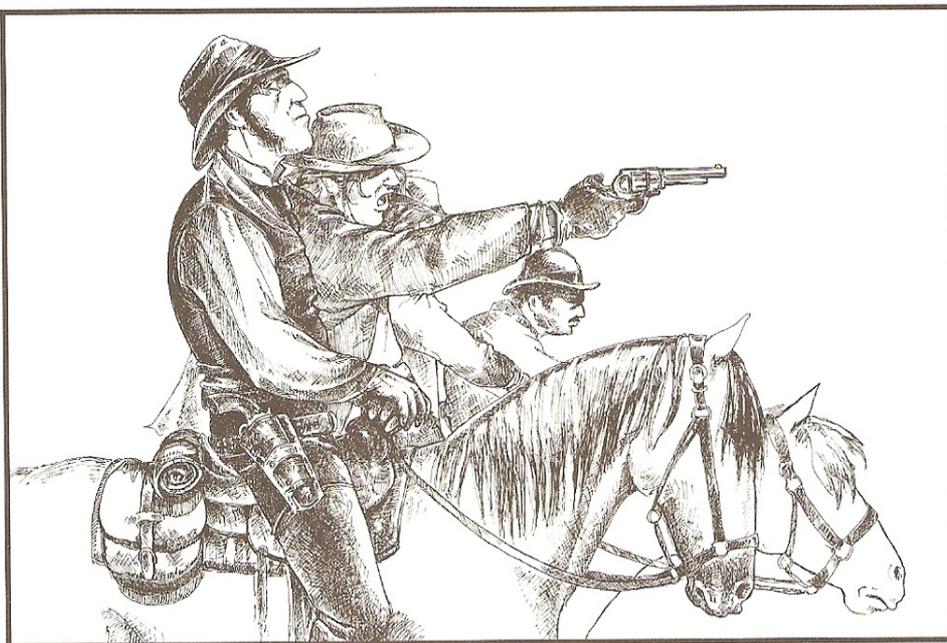
Los terratenientes entran en el hotel y se dirigen al salón, donde celebrarán su reunión. Mientras tanto, sus hombres saldrán e irán a los saloons, dedicándose miradas suspicaces. Kinner y Barfield entrarán en la oficina del sheriff y se prepararán para disolver la pelea que está a punto de estallar. Le han dicho al sheriff Kimball que no se quede en el pueblo durante el día. El sheriff ha obedecido a sus ayudantes por miedo a que le suceda algo a su hija y ha ido a pescar al río Ocate.

Media hora después del inicio de la reunión, Hyde Wesley y Dick Bentall comenzarán a pelear con Stan Houser en el exterior del hotel. Los demás se quedarán mirando durante unos instantes, pero terminarán uniéndose a la fiesta organizada en la calle del hotel.

Cuando los hacendados se levantan para detener la pelea son interrumpidos por Lowry y Williams. Estos entran en el salón armados con escopetas y noquean con facilidad a los guardaespaldas que permanecen con los terra-

tenientes. Mientras esto sucede Kinner y Barfield salen de la oficina del sheriff, disparando sus escopetas al aire para detener la pelea. Intentan sin éxito recluir a los combatientes en el saloon y se ven obligados a enfrentarse al problema en la calle, lo que es una misión casi imposible, ya que surgen peleas esporádicas continuamente.

Lowry y Williams atarán a los hacendados y a sus guardias, llevarán a Moon a través de la ventana y le arrojarán al carro que hay en el exterior. Ocultarán a Moon con una sábana y conducirán el carro lejos de Hogan's Last Stop. Kinner y Barfield lograrán detener la pe-



lea e intentarán mantener a los combatientes lejos del hotel todo el tiempo que sea posible. Tratan de demorar el descubrimiento del secuestro lo más que puedan.

Tras unos quince minutos, un hombre saldrá del hotel gritando que el Sr. Moon ha sido secuestrado. Esto detendrá la pelea e impulsará a los ayudantes a "investigar" qué es lo que sucede. Entrarán en el hotel y liberarán a todo el mundo. Después de escuchar su versión de los hechos, los ayudantes mandarán a alguien que busque al sheriff para que se pueda organizar un grupo de búsqueda. Cuando sea evidente que no se puede encontrar al sheriff, ellos mismos formarán el grupo.

Kinner y Barfield le han dado a Lowry y Williams al menos una hora para huir. Los ayudantes deciden que es suficiente y organizan dos grupos, uno liderado por Kinner que irá al norte y otro liderado por Barfield que se dirigirá al sur.

Mientras tanto, Lowry y Williams se encontrarán con Ecker y Farly y entregarán a Moon. Brew también estará presente. Serán pagados y se marcharán, continuando al sur en sus propios caballos. Farly y Brew van ataviados con sus viejos trajes. Farly lleva su traje negro con sombrero stetson oscuro, e irá armado con su fiel revólver Starr. Kelvin viste su traje oscuro con rayas claras, botas de cuero y guardapolvo. Lleva dos cartucheras con dos Remingtons, un Colt en una pistolera en el hombro y una Derringer en su manga.

Farly y Brew se presentarán a Moon, y en una burda parodia de un juicio, le condenarán a la horca. Después colgarán al juez en el árbol más cercano y le verán morir. Luego, los tres hombres montarán en sus caballos y cabalgarán al sur. Farly llevará a su familia a Texas, donde comprará la mina de plata que él y su hermano siempre habían querido.

El grupo liderado por Barfield encontrará al juez al cabo de una hora. Su avance ha sido muy lento debido al gran número de hombres que forman el grupo y a los intentos de Barfield para estorbar su búsqueda.

Tras descubrir al juez muerto, Barfield se presta voluntario para notificar el hecho ante las autoridades del pueblo más cercano. Rechazará cualquier oferta de colaboración diciendo que viaja más deprisa si cabalga en solitario. Dejará el grupo y se dirigirá al sur, desapareciendo poco después. Ni que decir tiene que la ley

nunca sabrá de la muerte de Moon. El grupo regresará a Hogan's Last Stop con el cadáver del juez.

Kinner cabalgará al norte con su grupo durante varias horas antes de hacer lo mismo que Barfield. Se dirigirá al norte y desaparecerá entre las montañas. Sus hombres volverán al pueblo. El sheriff Kimball regresará al anochecer, cuando se descubra la trama.

• Liberación de Rehenes

(Decimoquinto día, Martes, 19 de Abril de 1870, noche)
Los hombres de la cabaña abandonada liberarán a Rebecca Kimball y a Grant Lynch, montarán en sus caballos y cabalgarán hacia el norte. Kimball y Lynch esperarán hasta el amanecer y después se dirigirán a Hogan's Last Stop.

• Fin de la Aventura

Esta aventura puede finalizar de varias maneras para los personajes jugadores.

A lo largo de la misma, los personajes podrían resultar muertos. Efectivamente, si todos los personajes jugadores se las apañan para morir a la vez, esto acabará con la aventura. Si no mueren todos, depende de ti si permites o no la inclusión de nuevos personajes jugadores en la aventura.

En segundo lugar, los personajes podrían encontrar el escondite de la banda de Farly y rescatar a Rebecca. Si no llegan a saber nada del complot para matar al juez Moon, la aventura termina. Los personajes jugadores tendrán nuevos aliados y amigos en las personas de Kimball y Rebecca, aunque probablemente sean los próximos objetivos de los continuados intentos de Farly para quitarse de en medio al juez Moon. De esta manera, la aventura podría continuar sin que los personajes jugadores lo sepan.

Si tienen conocimiento de la trama o se dan cuenta de que algo va mal, la aventura finalizaría o bien cuando desbaraten los planes de Farly o cuando este acabe con el juez Moon.

Si los personajes jugadores rescatan a Moon este les recompensará con 500\$ y les invitará a alojarse en su casa. Si Moon queda gratamente impresionado por las acciones de los personajes jugadores incluso les ofrecerá trabajo en su rancho.

SEGUNDA PARTE: HOGAN'S LAST STOP

Hogan's Last Stop fue fundado en 1851, un año después que Nuevo México fuera incorporado a los Estados Unidos. El área estaba ocupada básicamente con tropas americanas que vigilaban las actividades de los mexicanos de la zona.

Al principio, Hogan's Last Stop no era más que un lugar de descanso temporal para cinco familias que iban rumbo al oeste. Llegaron a finales de otoño y decidieron permanecer allí durante el invierno antes de cruzar las Montañas Rocosas.

Cuando llegó la primavera, las familias allí establecidas se sintieron tan arraigadas que decidieron quedarse. A su pequeña comunidad la llamaron Hogan's Last Stop, en honor al hombre que hacía las veces de líder de la pequeña caravana, Benny Hogan. Había muerto durante el invierno y sin su liderazgo, las demás familias prefirieron quedarse.

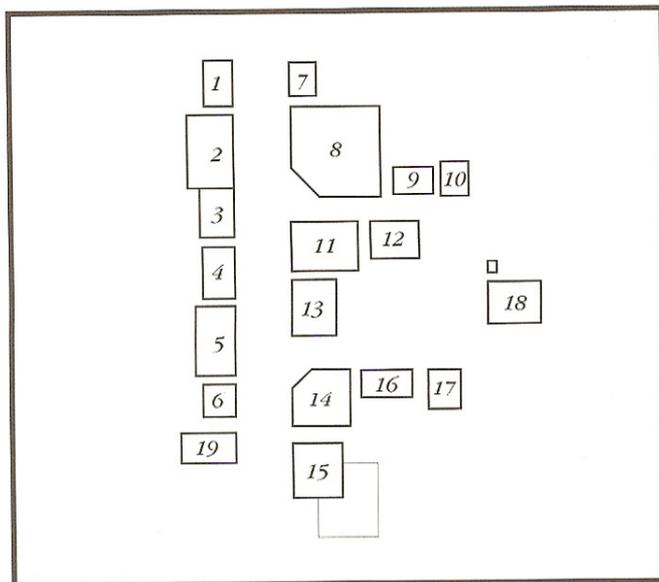
Con el paso del tiempo se establecieron más familias en Hogan's Last Stop y el pequeño pueblo creció lentamente. La expansión más significativa de la historia de Hogan's Last Stop se produjo después de que la compañía de transportes Lamont & Kirby colocara una parada de diligencia en la localidad. Esto resultó ser el inicio del desarrollo del pueblo y se construyeron varios edificios alrededor de la parada de la diligencia. En 1865 el pueblo tuvo iglesia propia.

En la actualidad (1870) viven en el pueblo unas 70 personas. La localidad está enclavada en el Condado de Mora a 35 km al oeste de las Montañas Rocosas y a 80 km al sur de la frontera de Colorado.

HOGAN'S LAST STOP

Hogan's Last Stop es un pueblo pequeño y pacífico que sólo está concurrido durante la celebración de las fiestas, cuando los vaqueros y leñadores de las fincas cercanas bajan al pueblo.

Durante el día la gente trabaja en sus tiendas o en el aserradero que hay en las afueras. Por la noche, las calles se quedan vacías y apenas hay trabajo para el sheriff de la localidad.



Todas las casas del pueblo son de madera y la mayoría sólo tienen un piso. Únicamente el hotel, el Burton's Saloon, la panadería y la tienda tienen más de un piso.

La mayoría de las casas tienen un porche cubierto en su exterior, con barandas de madera para atar a los caballos.

Zapatería (1)

Es un edificio de madera marrón y tiene un gran ventanal que da a la calle principal. Encima de la puerta hay un cartel que indica la naturaleza del local. El cartel (en el que pone Zapatería), está inscrito en una bota de cuero.

Este es el hogar y lugar de trabajo de Andrew Hodgson y de su esposa Linda. Tienen una hija de ocho años llamada Jennie.

El pequeño taller de Hodgson también hace las veces de tienda. Desde fuera puede percibirse un fuerte olor a cuero y el taller está bastante sucio.

Lamont & Kirby (2)

Probablemente este edificio rojo oscuro sea el más importante de todo Hogan's Last Stop. Alberga la sala de

espera de la compañía Lamont & Kirby. Esta da al porche exterior por medio de ventanales de cristal y encima de la puerta puede leerse un cartel que con grandes letras mayúsculas azules dice "Lamont & Kirby - Diligencias".

En la sala de espera hay varios bancos de madera bastante burdos y en la pared sur se encuentra el mostrador, donde se pueden comprar los billetes para la diligencia. Tras el mostrador (al otro lado de la pared) está la oficina.

Aunque el edificio fue construido en 1862, el duro suelo ha sido pulido por los miles de pies que han esperado en la parada.

En una pizarra que hay en el interior de la puerta se indican las horas de llegada y salida de la diligencia. Normalmente, llega y sale una diligencia de Hogan's Last Stop cada tres días. Tras el ataque del comienzo de la aventura, no llegará ni saldrá ninguna diligencia durante una semana. Tras este plazo, Lamont & Kirby habrán conseguido encontrar nuevos conductores y reanudarán el servicio.

El edificio de la oficina también está pintado de rojo oscuro, y comparte el porche con la sala de espera. Además de la oficina y la sala de espera, el edificio contiene dos pequeñas habitaciones utilizadas por los conductores y los guardias cuando tienen que hacer noche en Hogan's Last Stop.

Los clientes podrán encontrar casi siempre a Alan Lamont en la oficina. Constantemente está revisando los papeles que su socio, el Sr. Kirby le envía desde Las Vegas. También vende billetes desde un ventanuco que da a la sala de espera.

El Sr Lamont y su esposa Amy se mudaron hace cinco años de Las Vegas a Hogan's Last Stop. Se habían cansado de la vida en una gran ciudad.

Peluquería (4)

Si quieres un buen afeitado o corte de pelo, este es el lugar adecuado. Tiene todos los elementos clásicos de una peluquería, incluyendo el característico poste multicolor en la entrada.

En el muro exterior hay un cartel que indica todos los servicios disponibles, desde cortes de pelo a baños calientes. Un baño cuesta 75 centavos e incluye agua caliente, jabón y una toalla. Las bañeras están en pequeñas casetas que hay detrás de la peluquería.

El barbero del pueblo es Jeremiah Weiner. Trabajaba de leñador hasta que decidió que era peligroso para su

salud y como estaba acostumbrado a cortar, pensó que sería un buen barbero.

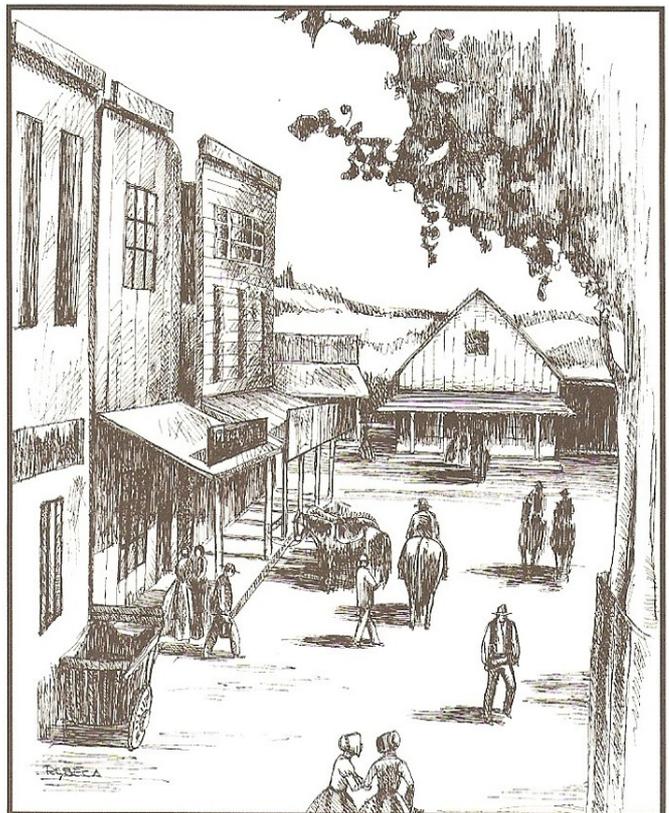
Está casado con la belleza de la localidad, Mary Ann, que es hija del herrero. Jeremiah y Mary Ann tienen una hija de 3 años de edad y viven en una pequeña granja en las afueras.

Hogan's Saloon (5)

Es más un restaurante que un saloon tradicional. Los parroquianos suelen venir para disfrutar de una buena comida y hablar con sus amigos. No se suele jugar apostando demasiado, no hay entretenimiento y no hay música, pero la cocina es la mejor en muchos kilómetros a la redonda, así que la gente sigue viniendo para probar su deliciosa comida.

El edificio es rojo oscuro con grandes ventanas. La enorme puerta es negra y tiene un pequeño ventanuco. A lo largo de la fachada se extiende un porche largo, alineado con varios bebederos. En el techo hay un cartel con el nombre del local. El interior es austero y crea un ambiente acogedor. El saloon tiene pequeños reservados donde se sienta la gente. Los bancos están clavados a las paredes y las mesas cuadradas están sujetas al suelo. Todos los reservados de la pared este dan a una ventana.

Cuando entran en el saloon, los clientes siempre encuentran un clima agradable. Nunca hay peleas y si al-



guien quiere emborracharse, irá al otro saloon de la ciudad.

Lee también la detallada descripción del Hogan's Saloon que se da más adelante.

Herrería (6)

Probablemente sea el edificio más deslustrado de todo Hogan's Last Stop. Es de un color gris sucio y está permanentemente cubierto con una nube de humo. El ruido de la herrería se puede escuchar casi en cualquier lugar del pueblo.

Su interior siempre está lleno de humo denso y de hedor a sudor de los hombres que trabajan en su interior. El dueño de la herrería es Alfred Powell. Excepto los domingos, trabaja diariamente en la herrería pero como tantos otros vive en una granja en las afueras del pueblo con su esposa Betty y los cuatro hijos que siguen viviendo con ellos.

Con Powell trabaja el mexicano Federico Sánchez, que vive solo en una pequeña cabaña fuera del pueblo.

Doctor (7)

Krane Everhart es el único médico de Hogan's Last Stop. Es un viejo viudo que se mudó a Hogan's Last Stop cuando su mujer murió de neumonía hace veinte años. Tiene su consulta y su vivienda en el mismo edificio. La casa está bien cuidada, ya que el doctor es una persona popular que siempre puede contar con ayuda cuando necesita alguna reparación. La han pintado recientemente de amarillo chillón.

El interior está tan limpio como el exterior. Todo está en su sitio, ya que el doctor está obsesionado con la limpieza y el orden.

Burton's Saloon (8)

Este saloon es el más popular de Hogan's Last Stop. Tiene todo lo que uno podría desear de un saloon, según las opiniones de los vaqueros y leñadores que paran por el local.

El saloon es un gran edificio marrón de dos pisos. El cartel situado en el tejado señala que en el saloon se puede beber cualquier cosa y que todo el mundo está invitado a divertirse en él. Un amplio porche cubierto ocupa las paredes este y sur, que están adornadas con grandes ventanas de cristales ahumados.

El saloon está en la planta baja y el Sr. Burton vive en el piso de arriba. Allí tiene su habitación, su oficina y tres dormitorios más pequeños que alquila a las dos

chicas que trabajan en el local, María González y Jenny Scott, y al baraman, Douglas "Doggy" Crandal. También dedica otra habitación para juegos de azar.

Durante el día no hay mucho movimiento pero la cosa se anima a medida que avanza la noche. Los vaqueros y leñadores llegan al pueblo en busca de diversión y el local se llena de gente, especialmente los sábados. Aunque el saloon en sí es bastante grande, está mal ventilado y en una noche concurrida el aire se satura fácilmente con el humo de cigarrillos y puros. Cuando se ofrece algún tipo de entretenimiento especial, como cuando González y Scott cantan y bailan, también suelen presentarse el resto de los vecinos del pueblo y el local queda completamente atestado. Esto sólo suele suceder durante las fiestas.

Lee la descripción detallada del Burton's Saloon que encontrarás más adelante.

Panadería (9)

El panadero del pueblo, Ranford Bugman, vive en esta casa junto a su esposa Kathleen y sus hijos más pequeños, Sylvester y Brent. Sus dos hijos mayores, Ezra y Johnny, viven y trabajan en el Rancho Thorn.

La familia Bugman ocupó la casa de los hijos de Benny Hogan. Después de que muriera su madre, estos se mudaron de Hogan's Last Stop y vendieron la propiedad a los Bugman.

Entonces, Ranford y sus hijos procedieron a reparar el ruinoso edificio y a añadir otro piso. Ahora es una de las casas mejor cuidadas y más bonitas de Hogan's Last Stop.

La familia tiene la panadería en la planta baja y de ella siempre surge un agradable olor a pan recién hecho.

Carnicería (10)

En la pequeña placa de bronce situada en la puerta se puede leer "Miles Graham- Carnicero" y eso es exactamente lo que es el Sr. Graham. En su tienda la gente puede comprar desde entrecotes a carne picada o chuletas de cerdo. Graham compra su carne a Grafland y la mantiene fresca en un sótano en la parte de atrás de la casa. Como su hijo Shaun trabaja como vaquero en la Finca Grafland, Graham consigue la carne más barata.

Graham corta la carne y su esposa la vende en la pequeña tienda de la parte delantera. El resto de la casa lo ocupa la vivienda de la pareja. Shaun vive en la Finca Grafland.

Adam's Mark Hotel (11)

Es el único hotel de la localidad. Adam Mark se gana la vida a costa de los cansados viajeros de Lamont & Kirby. Aunque el hotel es bastante caro los viajeros pagan de buena gana lo que les piden para dormir en una buena cama. El segundo piso del edificio se añadió hace unos pocos años y si no fuera por el constante flujo de viajeros, el hotel nunca se hubiera expandido hasta su extensión actual.

El hotel es un edificio de madera rojo oscuro. Un porche cubre las paredes norte y este y encima de este se puede ver un balcón blanco al que se puede llegar desde el piso superior del hotel.

El Sr. O'Donnell mantiene meticulosamente limpio el hotel y barre cada mañana el porche y todas las plantas y pule todos los adornos de cobre del hotel.

Lee la descripción detallada del Adam's Mark Hotel que encontrarás más adelante.

Oficina del aserradero (12)

Un gran cartelón indica que allí se despacha la mejor madera al este del Mississippi. A excepción del cartel, el edificio no tiene ninguna ornamentación. La fachada está pintada con un tono marrón neutro y contiene dos ventanas y una robusta puerta de roble.

Aquí trabaja Stuart Fallon. Robert Potter va cada sábado para ayudarle a recopilar los informes semanales. Si quieres comprar madera, este es el lugar al que debes ir. La mayoría de los vecinos de la zona compran aquí la madera que necesitan para sus granjas, o piden que la corten en el aserradero.

Además de la oficina, el edificio contiene tres pequeñas habitaciones. Supuestamente son para alojar al dueño del aserradero, Aaron Williams, cuando visita el pueblo. Como su finca está bastante lejos de Hogan's Last Stop, se ha asegurado la posibilidad de pernoctar en el pueblo si así lo desea.

Calabozo y oficina del sheriff (13)

La oficina del sheriff es un pequeño edificio de azotea plana y con goteras. El estado decadente de la construcción preocupa a los ciudadanos más prudentes de Hogan's Last Stop, pero no al sheriff Kimball. Tiene otras cosas en que pensar. Se suele sentar en una mecedora que tiene en el porche, vigilando cansadamente a todo forastero que entre en el pueblo.

La casa es gris y está sucia. Lleva así desde que Kimball se vio obligado a despedir a su amigo y ayudante Robert Potter.

Lo único que permanece limpio es el enorme cartel que proclama que ese edificio es la "Oficina del Sheriff y Calabozo". El cartel fue regalo del Sr. Grafland cuando Kimball y Potter capturaron a una banda de ladrones de ganado que estaban diezmado sus rebaños. Es un motivo de orgullo para Kimball y se asegura personalmente que el cartel permanezca limpio y legible.

Lee la descripción detallada de la oficina del sheriff que encontrarás más adelante.

Tienda y oficina de correos (14)

Bartholomew Hazen dirige la tienda del pueblo y la oficina de correos y su esposa Miriam le ayuda. O como se cotillea en el pueblo, Miriam dirige a Bartholomew y a la tienda. Es una mujer de fuerte carácter, líder de una organización local de mujeres decididas a detener cualquier actividad inmoral que pueda tener lugar en Hogan's Last Stop. El grupo no tiene remilgos en denunciar las actividades del Burton's Saloon y han llevado a cabo acciones contra él durante fiestas importantes.

El edificio tiene dos pisos y es una de las casas más bonitas del pueblo. Los Hazen gastan bastante dinero en cuidar su imagen y tener la mejor casa del pueblo forma parte de esa imagen.

La planta inferior está ocupada por la tienda, mientras que la vivienda de Bartholomew y su mujer está en el piso superior.

Sobre la puerta de la tienda cuelga un cartel profusamente decorado. Fue encargado por Miriam y tiene escrito el nombre de la familia, en letras doradas sobre fondo azul oscuro o "azul regio" como le gusta describirlo a Miriam. El interior de la tienda está ordenado y limpio, repleto de diferentes mercancías. Harina, piquetas, tejidos de lana, munición y todo lo que uno podría esperar encontrar en una tienda como esta. Bartholomew siempre está tras el mostrador de cristal, con apariencia hastiada y cansada. Miriam atiende la tienda cuando entran clientes bien parecidos.

Los Hazen también regentan la oficina de correos local. Esto es especialmente agradable para la señora Hazen, que utiliza su posición para averiguar más cosas acerca de la vida de sus convecinos. Incluso ha llegado a robar un par de cartas de especial interés, negando posteriormente que estas hubieran llegado nunca.

Los Hazen tienen un hijo llamado Medric. Es el orgullo de la familia y vive en Santa Fe, donde estudia Derecho. Los Hazen tienen puestas muchas esperanzas en que algún día sea juez, algo que no dudarán en señalar siempre que puedan a sus nuevas amistades.

Establos (15)

El propietario de los establos es Ash Redden, que se gana la vida comprando y vendiendo caballos. Tiene un acuerdo con Lamont & Kirby para cuidar de los caballos de la compañía, que cuida George Dowell. Redden también emplea a Coleman O'Donnell, el hijo del propietario de hotel. O'Donnell cuida de los caballos, les alimenta y da de beber y les mantiene limpios y sanos.

Como los demás edificios, este está hecho de madera y las paredes están cubiertas de una gruesa capa de brea que las protege de los elementos. En las paredes este y oeste hay dos grandes puertas dobles. Sobre la puerta este cuelga un cartel en el que los viandantes pueden leer "Ash Redden- Compraventa de caballos". La puerta este da a un pequeño corral. Los establos no tienen ventanas y son bastante oscuros.

Entrando por la puerta oeste está la oficina de Redden, que es donde recibe a sus clientes. Un curioso olor a café y caballos inunda el ambiente y, de acuerdo con su reputación, Redden usará cualquier artimaña para vender un caballo.

Enterrador (16)

Kenny McKenzie tiene la impopular tarea de hacerse cargo de la gente que muere en Hogan's Last Stop. No está casado y los negocios no le van bien. Según su opinión "no se muere gente suficiente en Hogan's Last Stop". Se le suele encontrar en el Burton's Saloon, incluso durante el horario laboral. A veces también trabaja como leñador en la Finca Williams, para poder llevarse algo al estómago. McKenzie vive en las afueras del pueblo. Llegó a Hogan's Last Stop hace unos años. Había oído que no había enterrador y utilizó sus ahorros para establecer su negocio. Su casa es una de las más modernas de Hogan's Last Stop y tiene dos grandes escaparates, en los que McKenzie expone lápidas y ataúdes.

Durante la aventura, el negocio de McKenzie experimentará una expansión desmesurada, especialmente si los personajes jugadores averiguan la trama y se ven involucrados en un tiroteo con la banda de Farly. Esto hará que McKenzie aprecie en gran medida a los personajes jugadores. Si se quedan en Hogan's Last Stop más tiempo intentará hacerse amigo suyo y seguirá con curiosidad sus evoluciones, esperando que le consigan más trabajo.

Ayuntamiento (17)

Este enorme granero rojizo fue renovado por los ciudadanos del pueblo para que hiciera las funciones de ayuntamiento. Se usa como salón de baile durante las fiestas o como lugar de reunión cuando se han de discutir asuntos importantes relacionados con el pueblo.

El grupo de mujeres defensoras de la moral dirigido por Miriam Hazen se reúnen aquí todos los sábados de 14:00 a 18:00 horas.

Iglesia (18)

Este templo está completamente hecho de madera excepto los cimientos, que son de piedra. El campanario que hay fuera de la iglesia también está hecho de madera. Ambas estructuras están pintadas de blanco y sus tejados están ennegrecidos con brea.

Ulysses Andrews es el sacerdote del pueblo. Se pasa los domingos predicando en su iglesia y el resto de la semana enseñando a los niños a leer y escribir, y explicándoles las Sagradas Escrituras. Vive en una pequeña casita en las afueras del pueblo.

Los sermones dominicales son escuchados por la gente que trabaja en el pueblo y vive cerca de él. Es bastante extraño que aparezca alguien de los ranchos vecinos.

El cementerio se encuentra en una colina rocosa a unos doscientos metros al este del pueblo. Está rodeado por una valla blanca de un metro de alto y la entrada es un pequeño portal hecho de madera.

La gente muerta en el ataque a la diligencia al principio de la aventura será enterrada aquí. Andrews oficiará el funeral.

Barraca de la diligencia (19)

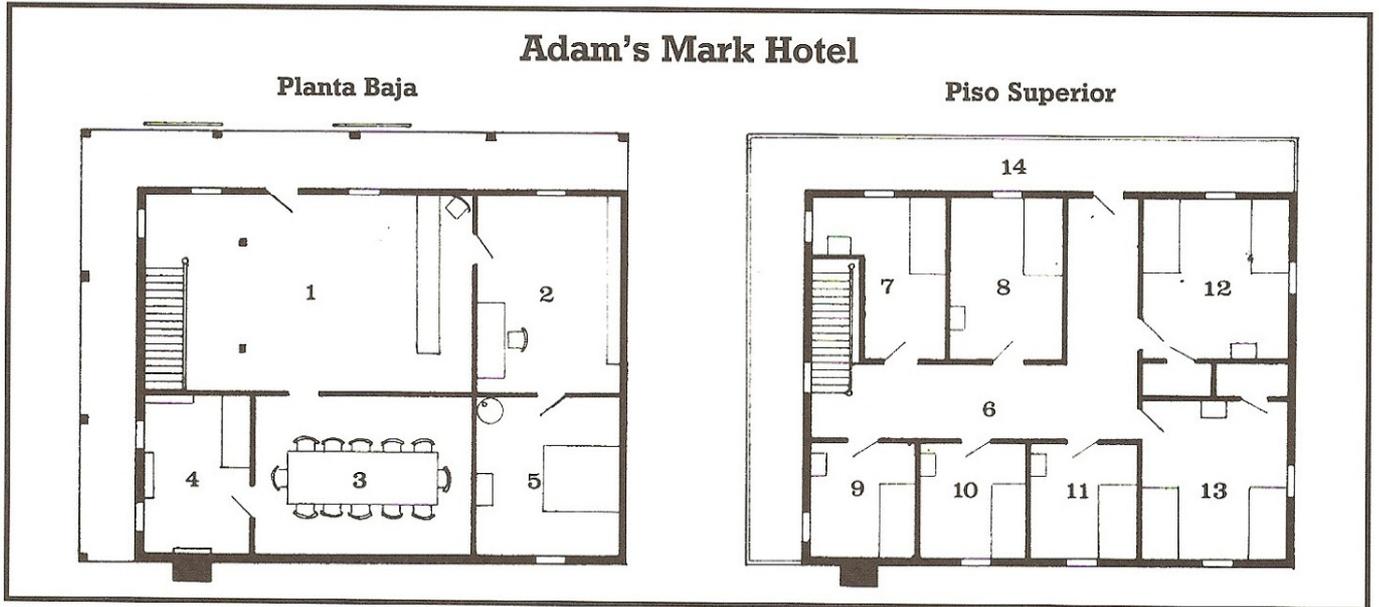
Es el barracón donde se aparca la diligencia durante su estancia en Hogan's Last Stop. La antigua barraca derruida ha sido reformada y pintada de blanco, dando brea al techo. La puerta tiene el que probablemente sea el mejor candado de la ciudad.

Adam's Mark Hotel

El hotel más limpio, bonito y barato de Hogan's Last Stop. De hecho es el único hotel. Hace negocio con los viajeros de la diligencia. Llegan cansados y pagarán de buena gana 6\$ por dormir toda una noche en una cama confortable.

1. Vestíbulo

El techo del vestíbulo se sostiene mediante robustas columnas de madera tallada y gruesas vigas. Como en el resto del hotel, este área está amueblada con lo básico. El ambiente vacío se ve reforzado con la luz pálida que atraviesa las ventanas amarillentas. Hay un mostrador, una escalera al piso superior y una rueda de carro colgando del techo. El hijo de Adam Coleman, el dueño del hotel, ha convertido la rueda en una lámpara.



Casi siempre se puede encontrar al propio Adam Coleman tras el mostrador, leyendo hasta la saciedad los periódicos de Las Vegas.

2. Oficina

Esta habitación alberga una mesa grande y una enorme estantería. La estantería contiene viejos escritos y los libros de cuentas de Adam Coleman. En el suelo se puede ver una alfombra exótica, de formas y colores chillones. El hombre que se la vendió a Adam aseguraba que era China, aunque un experto puede averiguar fácilmente que se trata de una imitación. Adam ha colocado sobre la mesa otro de sus tesoros; un globo terráqueo. Está hueco, y se puede situar una vela en su interior para iluminar todo el globo. Adam está muy orgulloso de su posesión.

3. Comedor

Esta amplia habitación se acaba de acondicionar como salón comedor. Antes estaba dividida en tres pequeñas habitaciones. La habitación está amueblada austera-mente con una mesa y doce sillas. De sus paredes cuelgan unos cuantos cuadros con paisajes.

4. Cocina

Estos son los dominios de Janet O'Donnell, la amada esposa de Adam. La cocina contiene un hogar y un horno de hierro fundido. También hay una mesa, estanterías y armarios llenos de utensilios y herramientas de cocina.

5. Habitación

Esta es la habitación de los O'Donnell. Sólo está amueblada con una cama de matrimonio y un pequeño lavamanos. Hay un par de alfombras para no coger frío en los pies por la mañana.

6. Pasillo

El pasillo es el sitio más extravagante del hotel. Está to-

talmente enmoquetado y las paredes están empapeladas. De estas cuelgan cuadros y lámparas de queroseno. Estas lámparas están encendidas por la noche.

7-10. Habitaciones individuales

Cada habitación está amueblada con una cama individual, una mesilla, una palangana y una jarra con agua fría. Si un cliente quiere agua caliente la ha de pedir en el vestíbulo, a cambio de 5 centavos. Cada habitación cuesta 6\$ por noche.

11. Habitación de Coleman

Esta es la habitación de Coleman O'Donnell. Es muy parecida al resto de las habitaciones, solo que su puerta no está numerada. Está hecha un desastre y las pertenencias de Coleman están desparramadas por el suelo y la cama.

12-13. Habitaciones dobles

Como el resto de las habitaciones del hotel, las habitaciones dobles tienen una cama, una palangana y una jarra de agua. Además tienen un armario grande y el suelo está cubierto con una alfombra gruesa. La habitación cuesta 10\$ por noche.

14. Balcón

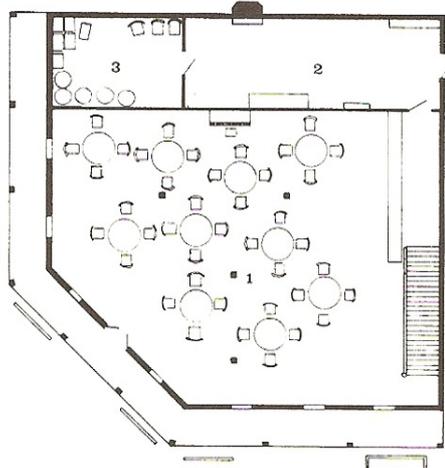
El balcón tiene dos metros de ancho. O'Donnell ha puesto sillas para que los huéspedes se puedan sentar y mirar el paisaje.

Burton's Saloon

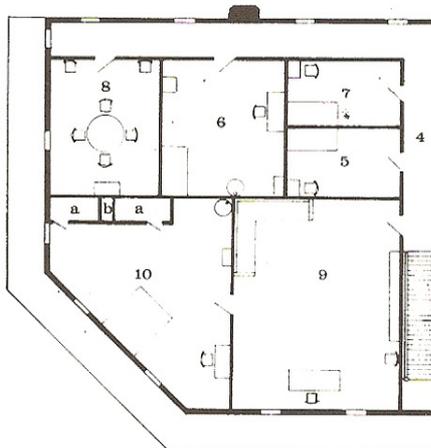
El saloon más popular de Hogan's Last Stop. O el más impopular, dependiendo de tus prejuicios morales. El saloon ofrece a los vaqueros y leñadores de las fincas cercanas entretenimiento, música, comida y bebida. Si quieres divertirte y beber algo, es el lugar al que debes ir.

Burton's Saloon

Planta Baja



Piso Superior



1. Bar

Es el corazón del saloon y la barra está en la pared este. Está atendida por Douglas "Doggy" Crandall, un hombre enorme de rasgos honestos y agradables, aunque esto no implica que no sepa mantener a sus clientes a raya. Es tremendamente fuerte y someterá rápidamente al más violento juerguista. Los vaqueros le suelen llamar "puño de acero". Es la razón principal de la aparente escasez de peleas y broncas en el saloon.

Doggy conoce a casi todos los habitantes del pueblo y está al corriente de todo lo que sucede. Es una buena fuente de información y compartirá sus conocimientos a cambio de una modesta contribución. Bastarán un par de dólares por cada chisme.

El saloon tiene diez mesas redondas diseminadas por el local y hay una escalera que conduce al piso superior. En la pared norte hay un piano, que suele tocar Dave Brower en las noches especiales, o sea, cuando María González y Jenny Scott actúan.

2. Cocina

Doggy siempre tendrá algo cociéndose en la cocina, frecuentemente una sopa o un estofado, para satisfacer a los clientes hambrientos. La cocina está bien equipada con todo lo que uno necesitaría para preparar una comida decente.

3. Almacén

Aquí guardan provisiones varias, como por ejemplo, vegetales, arroz y patatas, y varios barriles de cerveza.

4. Pasillo

El suelo está cubierto con una gruesa alfombra roja y sus paredes están empapeladas con papel rojo chillón. A lo largo de la pared hay varias lámparas de querosene,

que están encendidas por la noche. Frank Burton en persona se encarga de verificar las lámparas un par de veces cada noche para asegurarse que no se apagan o provocan un incendio.

5. Habitación de González

Esta habitación está amueblada con una cama grande, una mesa con una palangana y un espejo. María González duerme y "entretiene" aquí a sus clientes.

6. Habitación de Doggy

La habitación de Doggy Crandall está mejor amueblada que la mayoría de las habitaciones del hotel. Tiene una cama grande, un armario, una mesa con una palangana y un escritorio con una silla.

Las paredes están decoradas con cuadros y dibujos de paisajes. En la mesilla tiene su colección de libros, que no son más que folletines baratos de aventuras.

7. Habitación de Scott

Esta habitación es prácticamente una copia de la habitación de González. Pertenece a Jenny Scott y, como González, es el lugar en el que recibe a sus clientes.

8. Sala de juegos

Esta sala alberga uno de los negocios más lucrativos que dirige Frank Burton. La habitación está reservada al juego de grandes apuestas. Comparada con el resto del saloon, es una habitación elegante, con una alfombra púrpura y una impresionante mesa de juego de roble. La sala tiene una barra en una de las esquinas en la que los jugadores se pueden servir toda clase de bebidas. A veces algunos jugadores profesionales vienen al pueblo y juegan con los dueños de las fincas circundantes. Esas noches son muy lucrativas para Burton, que dirige el juego.

9. Oficina

Esta es la oficina privada de Frank Burton. Contiene un sofá y algunas sillas realmente confortables para agasajar a sus visitantes. Para él se reserva un escritorio de caoba y una silla hecha a medida. En una esquina puede verse una gran estantería donde Burton guarda sus libros con encuadernación de piel y un mueble bar oculto.

La puerta de la habitación siempre está cerrada, incluso si Burton está dentro. Siempre guarda un revólver LeMat en un cajón.

10. Habitación de Burton

Es la habitación sacrosanta del saloon. Sólo puede entrar Frank Burton. La habitación contiene la cama, la mesa y la palangana habitual, además de un armario grande en el que Burton guarda su vestuario. En este armario ha instalado una caja fuerte. Está disimulada tras un cuadro de una tormenta en el mar y contiene dinero y acciones por valor de 1500\$.

Oficina del Sheriff y Calabozo

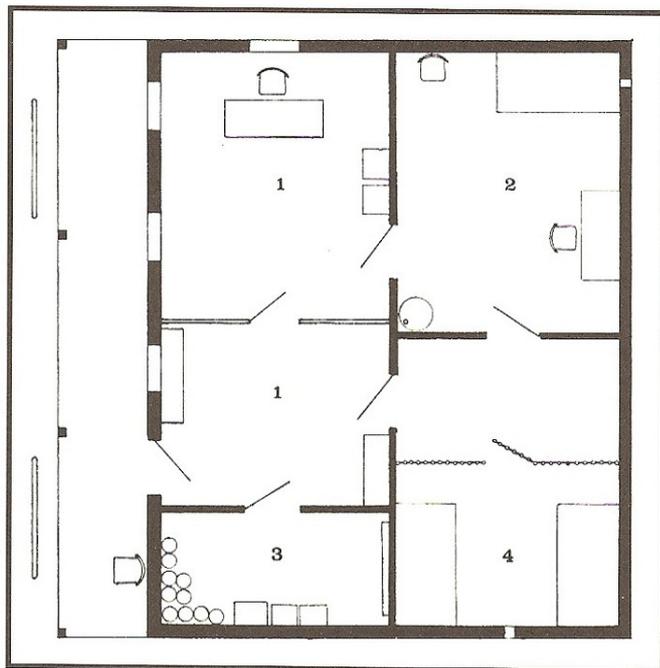
La oficina del sheriff es pequeña y está mal cuidada. La pintura de las paredes y las puertas se está resquebrajando por negligencia.

Este solía ser el lugar de trabajo del sheriff Kimball y de su ayudante Potter, pero desde que Kimball se vió obligado a despedir a Potter, el sheriff ha mostrado cada vez menos entusiasmo por su trabajo. Ahora pasa gran parte de su tiempo sentado en la mecedora del porche, observando desinteresado lo que sucede en el pueblo. Su estado de ánimo deja entrever que tiene algo más importante en lo que pensar. Sus ayudantes actuales, Kinner y Morgan, no pasan mucho tiempo en la oficina. Casi siempre se les puede encontrar en el Burton's Saloon, donde "se aseguran de que no haya ninguna bronca".

1. Oficina del sheriff

Kimball hace aquí el papeleo. Habitualmente Hogan's Last Stop es un sitio muy tranquilo, con lo que el sheriff no tiene mucho que hacer. De vez en cuando se tiene que encargar de algún robo de ganado, alguna pelea o desaparición ocasional. En la oficina pueden encontrarse un voluminoso escritorio y dos sillas de madera. Además hay dos archivadores de acero en una esquina. Contienen formularios, impresos y algunos carteles de "se busca" de delincuentes poco peligrosos. Las paredes están empapeladas con carteles de criminales más importantes. La oficina está dividida en dos por una barandilla de madera. Los bancos de madera están a un lado y son para los visitantes de la oficina del sheriff. Al otro lado está el escritorio y los archivadores.

Las puertas hacia el armero (3) y la celda (4) siempre están cerradas con llave. Las llaves están en el lla-



vero del sheriff Kimball, y Barfield siempre lleva otro juego. El sheriff ha ocultado bajo el escritorio un Colt Walker, unido a su funda. Está al alcance de cualquiera que se sienta en el escritorio y lo puso allí para una emergencia.

2. Oficina de los ayudantes

Esta habitación no tiene ventanas. Sólo hay una pequeña abertura bajo el techo en la pared este. Está amueblada con una estufa de hierro, dos bancos, un pequeño escritorio y dos sillas. Esta es la habitación de Kinner y Barfield, los sustitutos de Potter. Las puertas de la habitación casi siempre están abiertas para dejar correr el aire y refrescarla un poco. La habitación no es demasiado cómoda y Kinner y Barfield pasan la mayoría de su tiempo fuera de ella.

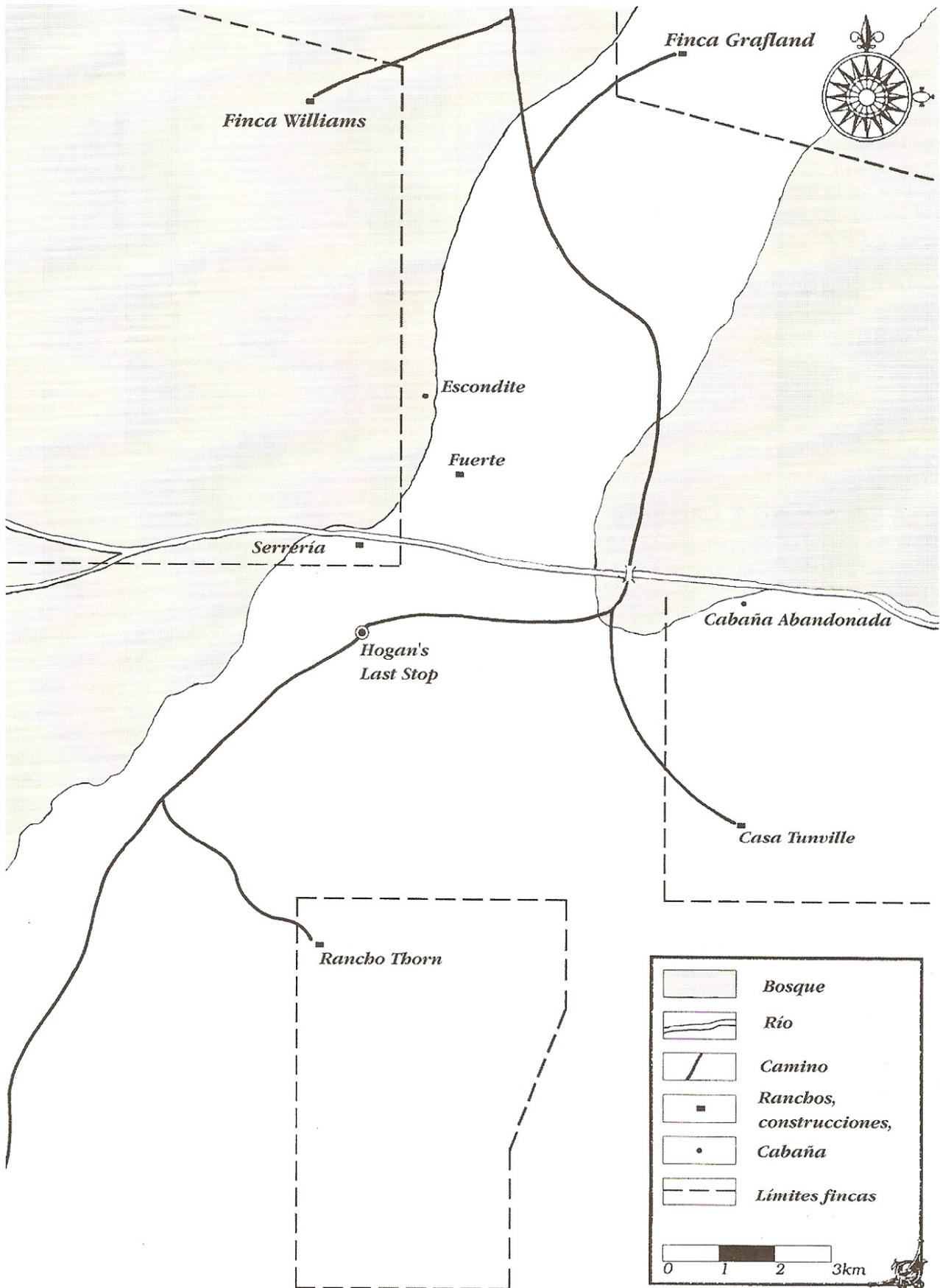
3. Armero

Esta habitación tampoco tiene ventanas y su puerta siempre está cerrada. El sheriff guarda diez rifles Winchester, cuatro carabinas Sharp, munición para las anteriores y dos barriletes de pólvora. También tiene algunas piquetas, martillos y otras herramientas. En una esquina hay olvidado un polvoriento cubo lleno de pintura blanca.

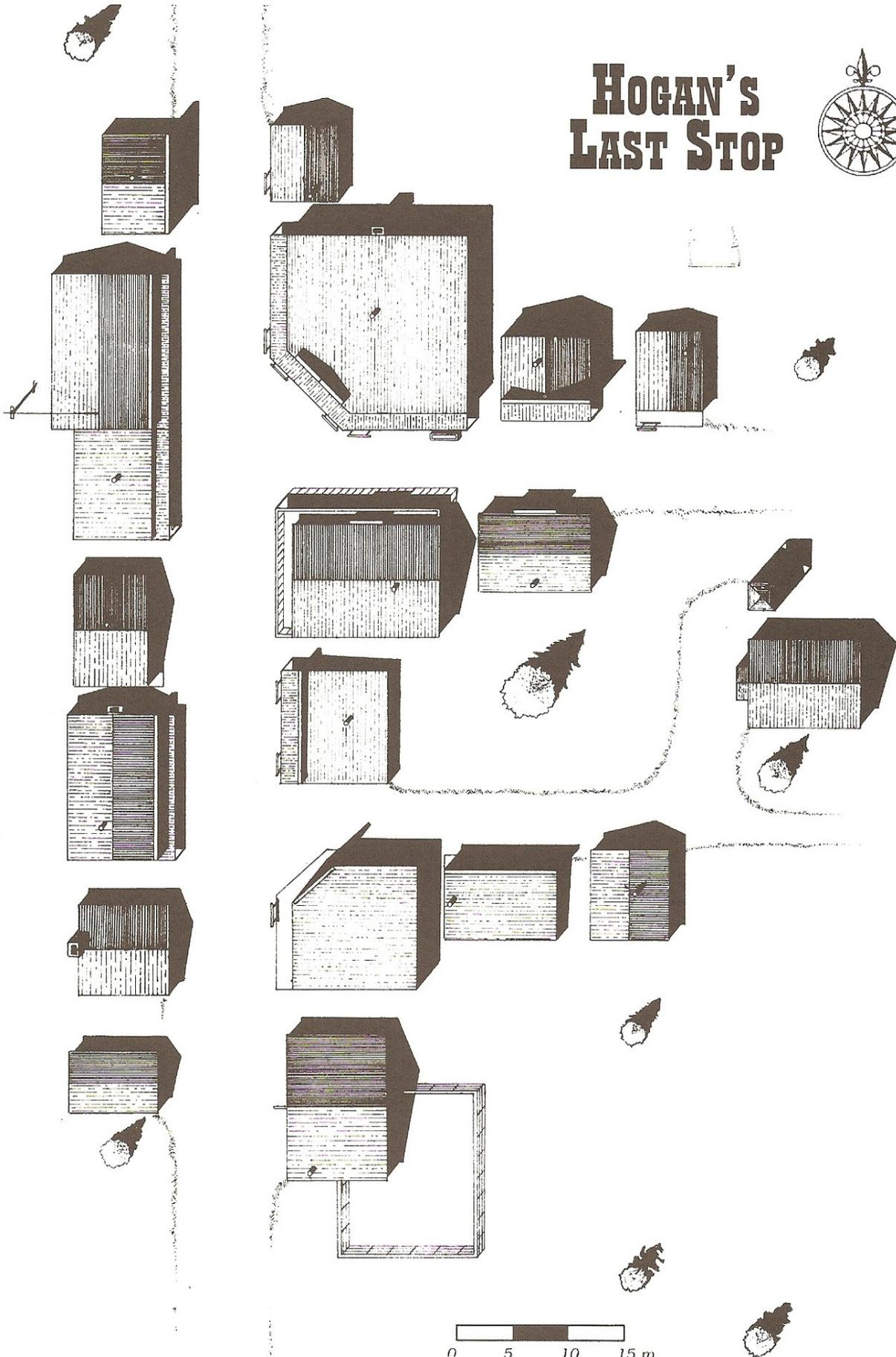
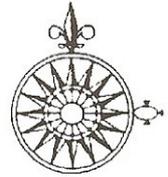
4. Celda

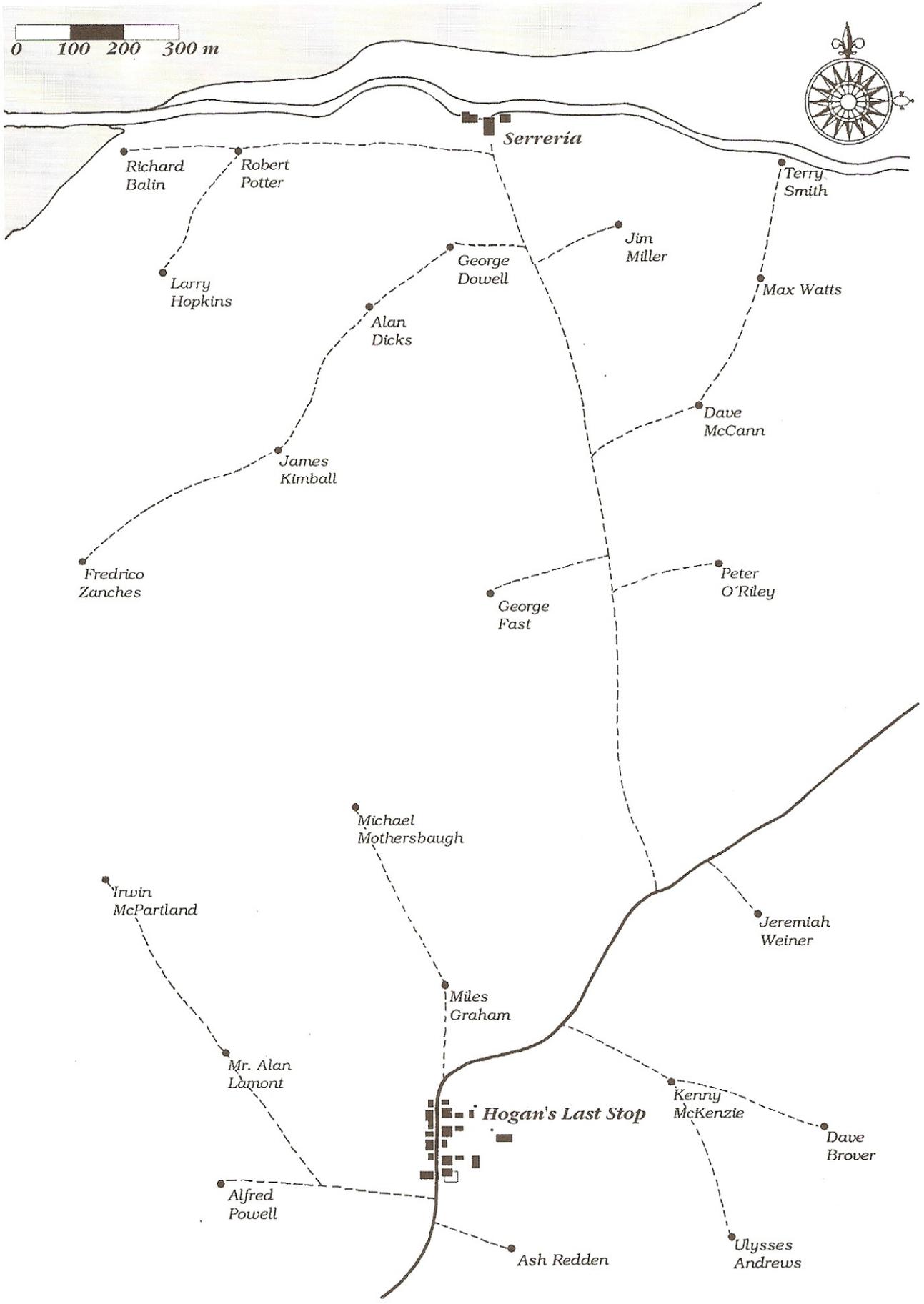
Quizá no sea la celda más confortable a este lado de las Rocosas, pero sin duda es una de las más grandes. Puede acomodar fácilmente a seis hombres. La única luz de la celda procede de una pequeña abertura en la pared sur, cercana al techo.

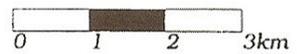
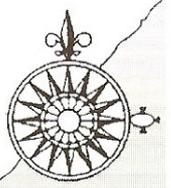
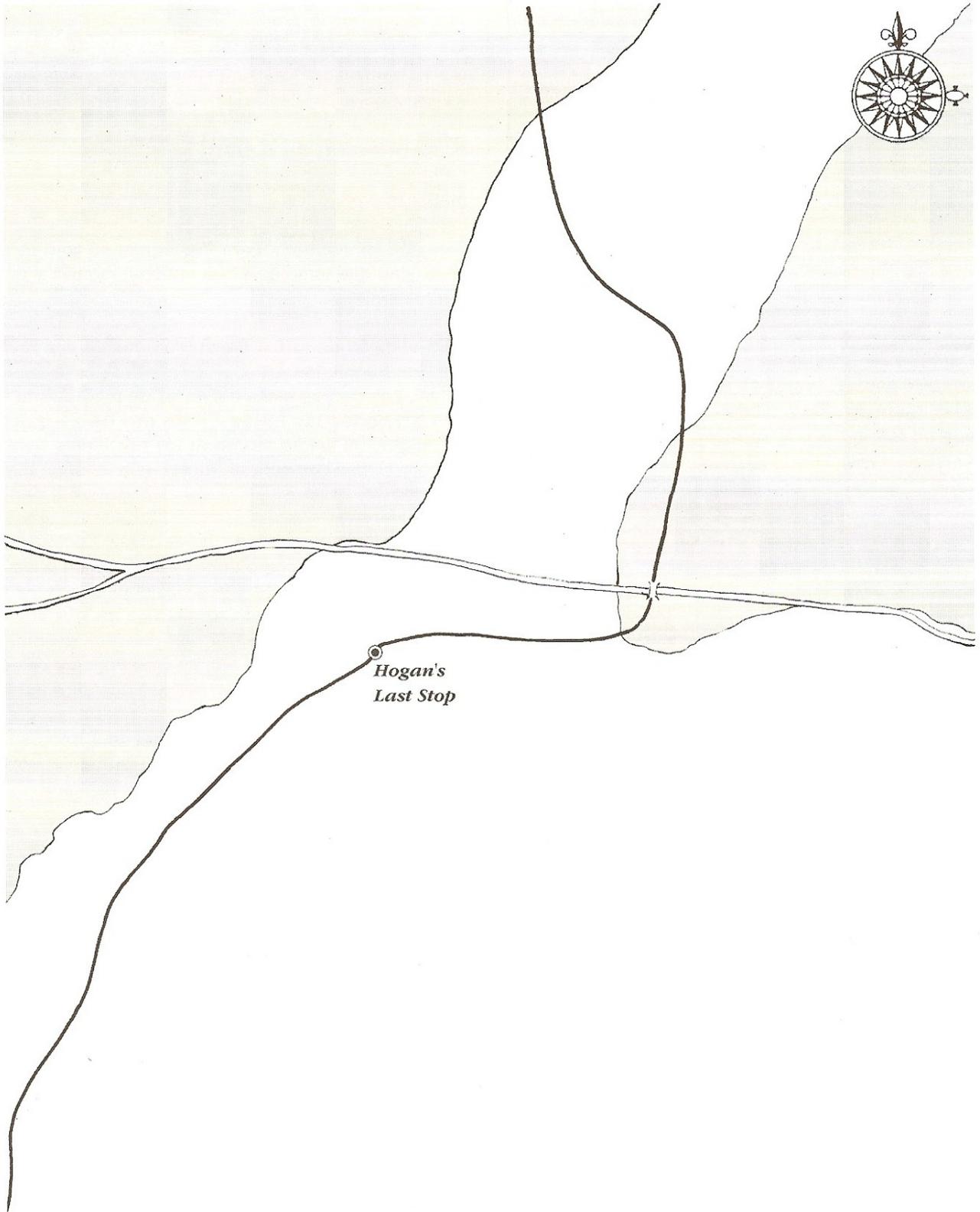
Las paredes, techo y suelo de la celda están reforzadas con barras de acero. Su único mobiliario son cuatro bancos. No hay sábanas ni almohadas.

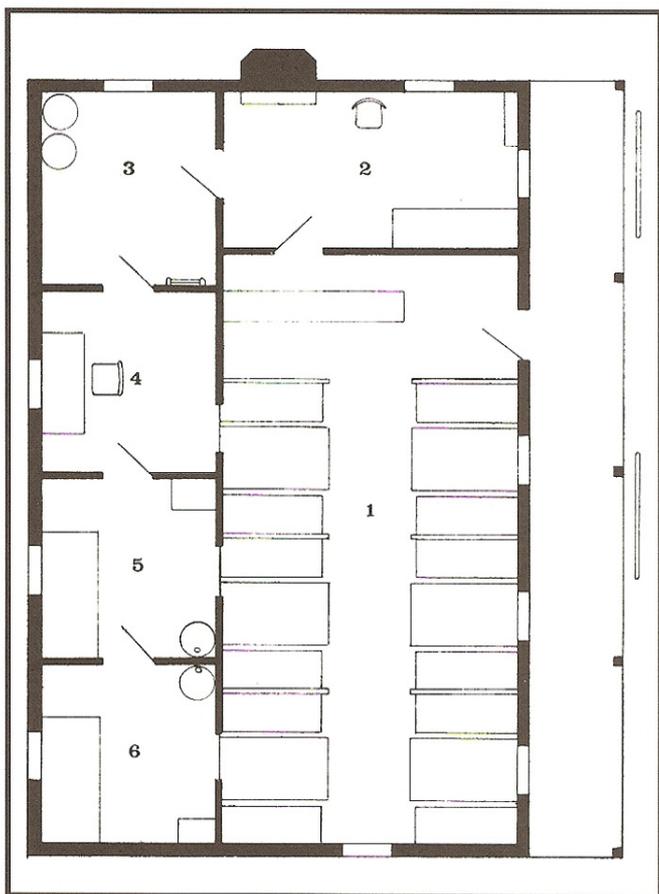


HOGAN'S LAST STOP









Hogan's Saloon

El Hogan's Saloon es más un restaurante que un saloon. Es famoso por tener una de las mejores cocinas en muchos kilómetros a la redonda, pero la falta de diversión y juego mantiene a los vaqueros y a los leñadores alejados. Por consiguiente, el Hogan's Saloon es muy popular entre los vecinos de Hogan's Last Stop.

1. Bar

Aquí se sirve a los clientes. Hay seis reservados alineados junto a las paredes y cada reservado puede albergar a seis comensales. La barra está en la pared norte. El propietario, Woodrow Goldsby, sirve las comidas y bebidas. Es un hombre que trabaja duro y casi siempre se le podrá encontrar en el saloon, hablando con sus clientes.

2. Cocina

La cocina alberga un enorme horno de hierro fundido, traído desde Las Vegas para que Kelvin Remington prepare sus deliciosas comidas. La cocina también está equipada con todos los útiles de cocina que puedas imaginar. A menudo, las amas de casa del pueblo le piden algunas cosas cuando quieren preparar algo especial.

3. Alacena

Sólo se usa para almacenar barriles de cerveza. El desván hace las veces de almacén y se puede llegar hasta él desde la escalera que hay en una de las esquinas de la cocina.

4. Oficina

Esta habitación está únicamente amueblada con un escritorio y una silla. El escritorio está cubierto de papeles. La ventana de esta habitación siempre está atrancada por dentro.

5. Habitación de Kelvin Remington

La habitación sólo contiene una cama y un pequeño armario, que contiene una palangana y dos cajones. Los cajones están repletos de cosas difícilmente relacionables con un cocinero. Pero Remington no sólo es cocinero, sino que también es un criminal fugitivo y un pistolero magistral.

En el cajón de arriba Remington guarda sus revólveres. Son Remington Army, y por ellos adoptó su nombre actual. Las cachas están cubiertas de madreperla y tienen grabadas las letras KB en oro de 24 quilates. Remington ha hecho modificar los revólveres para que disparen balas con camisa. En el cajón también hay una caja con 300 balas.

El cajón inferior contiene varias cosas. Encima hay un par de guantes de cuero negro y un dólar de plata atravesado por dos balazos. Estos dos objetos son los amuletos de la suerte de Remington. Bajo los dos amuletos hay un Remington Derringer con pistolera disimulable, una pistolera de hombro con un Colt Police y munición para las dos armas. También hay dos cuchillos anchos.

En la parte superior del cajón hay una fotografía de un antiguo amor de Remington, que probablemente no podrá olvidar. Los ventanales de esta habitación siempre están cerrados por dentro.

6. Habitación de Woodrow Goldsby

Está amueblada con una cama y una mesa con un lavamanos. Sobre la mesa se apilan varios libros, la mayoría de ellos de ficción aunque hay alguno sobre minas de plata. Las ventanas de la habitación siempre están cerradas y atrancadas desde el interior.

7. El desván (no aparece en el mapa)

El desván está repleto de sacos de patatas, granos de café y alubias. Mas allá de los alimentos encontraréis algo interesante; un cofre de madera cerrado y cubierto con una tela.

Goldsby guarda aquí sus secretos. En la parte superior hay un revólver Starr DA Army y un Winchester 66. Bajo estas armas hay viejas ropas y otras cosas sin importancia.

El interés de este baúl es el hecho de que Goldsby conserva varias fotografías y un libro con recortes de periódico. Las fotografías son de los hermanos Farly y su banda. Los recortes son de cuando la banda de Farly

estaba en activo y hablan desde sus horribles saqueos y asesinatos a su posterior detención, el juicio y las ejecuciones. En uno de los artículo se menciona a los miembros del jurado; Carter Acherman, Eaton Martel, Ruth Denham, Hector Lombard, Isaac Chapman, Hobert Boorman, Giscard Carradine, Frederic Seagrove, Sorrell Parker, Webster Brenton, Douglas Bonet y Philip Sonders. Otro artículo habla del juez Moon e incluso muestra una fotografía. Bajo la fotografía está escrita la siguiente frase "SE LO DEMOSTRÉ. NADIE SE BURLA DE LA LEY, ESPECIALMENTE SI YO SOY LA LEY". La foto está rasgada como si alguien la hubiera cortado en dos con un cuchillo.

OTROS LUGARES

Hay otros lugares con peso específico en el desarrollo de la aventura y se describen detalladamente en esta sección.

Fuerte

El fuerte es una vieja edificación mexicana, construida en los años 20. Después de que México perdiera la guerra con EE.UU en 1848, el fuerte fue tomado por una unidad de caballería norteamericana. Con el paso del tiempo el ejército retiró sus tropas del fuerte y finalmente lo cerró en 1863. Ahora el fuerte está vacío y abandonado.

1. Patio

Con el tiempo el patio se ha cubierto de hierba, aunque todavía se puede ver algo de la gravilla de la época en que permanecía en servicio. En medio del patio se puede ver un mástil podrido. La muralla que rodea el patio consta de unos cuantos troncos de madera, aunque muchos han desaparecido porque la gente de Hogan's Last Stop ha utilizado esta madera para construir sus propias casas. La puerta del fuerte está en el muro este. En el interior del muro, casi en lo alto, hay una pasarela semiderruida y en cada esquina hay una plataforma desde la que se puede observar al área circundante.

Los edificios alineados a lo largo de la muralla este se han hundido y es prácticamente imposible averiguar para qué servían.

Cuando la banda de Farly se reúne aquí colocan un vigía en una de las plataformas.

2. Establos

Los establos están localizados a lo largo de la muralla sur. El techo ha desaparecido, y probablemente fue utilizado para la construcción de la ciudad. En el establo hay tres entradas, una en el fondo este, otra en el oeste y otra en medio de la pared norte.

El edificio está podrido y derruido pero aún quedan signos de los establos que albergaron a los caballos en días pasados.

3. Barracones

Aquí dormían los soldados. En su momento fue el refugio de 60 soldados, pero ahora están prácticamente derruidos, el techo se ha hundido y el suelo ha desaparecido. Quedan varios camastros, sillas y mesas podridas. Además de la basura que dejaron los soldados con su marcha, como Kinner y Barfield han limpiado los barracones de los oficiales la basura que allí había ha terminado aquí.

4. Cocina

Hace mucho tiempo esto solía ser una cocina bien equipada. Poco después de que el ejército abandonara el fuerte la cocina se incendió, y sólo queda la vieja chimenea de ladrillos. Ahora es la madriguera de una pareja de zorros.

5. Barracones de los oficiales

Es el único edificio que permanece parcialmente intacto. Tiene tres habitaciones que usaban los oficiales del fuerte.

Una puerta da a la sala de estar de los mandos. Es una pequeña habitación con una cama vieja, algunos armarios vacíos, un escritorio, algunas sillas y otros muebles rotos. Todas las ventanas están rotas o simplemente no están, cortesía de los ciudadanos de Hogan's Last Stop.

Otra puerta da a la habitación que solía ser el comedor de oficiales. La gran habitación está casi vacía, si no es por unos cacharros que hay en una pared. El suelo no tiene tanto polvo como los demás edificios, ya que este barracón suele ser el lugar de reunión de los hombres de Farly.

Hay una puerta que va del salón comedor hasta la habitación de los oficiales, en la que se alinean contra las paredes diez camas. Algunas de ellas tienen almohadas con heno fresco y a sus pies se pueden encontrar un par de sábanas. Los miembros de la banda Farly han habilitado las camas, ya que sus reuniones se suelen prorrogar más allá de la media noche.

El Escondrijo

Es el lugar en que Clarke Ecker, Ricardo Torres, John McCall y Robert Jordan mantienen prisionera a Rebecca Kimball.

Es una vieja cabaña con techo de heno y ventanas con barrotes. Está situada en medio de uno de los pocos claros del tupido bosque. Tiene un pequeño esta-



blo y un pozo subterráneo. El pozo tiene unos 10 metros de profundidad aproximadamente y su agua es potable y cristalina. La hierba que hay frente a la cabaña crece sin control y las enredaderas trepan por las paredes de la cabaña.

1. La cabaña

Es una vieja casucha de troncos con un resistente tejado de heno. Este tejado es de nueva factura y las grietas de las paredes se han tapado con brea y ramas. Alguna de estas reparaciones han sido hechas recientemente. Es el único signo que indica que la cabaña sigue siendo utilizada.

Un sendero hecho a base de losas de piedra conduce a la sólida puerta delantera. Las ventanas están cerradas a cal y canto. La puerta da a la habitación principal, en la que destaca una gran chimenea. El suelo es basto y hay bastantes agujeros en la madera. También hay una mesa y algunas sillas, además de dos camas en las paredes este y oeste. En el interior de la cabaña se puede percibir un agradable olor a heno y brea.

Una escalera llega hasta el desván, donde se encuentran otras dos camas.

La puerta cerrada que hay en la pared sur da a una habitación más pequeña en la que hay una cama y una mesita. La puerta siempre está cerrada con llave y la habitación no tiene ventanas. Como suponéis, aquí permanece encerrada Rebecca Kimball. Ecker, Torres,

McCall y Jordan están constantemente en guardia ante posibles intrusos. Uno de ellos hace de centinela y avisará al resto si se aproxima alguien. Los demás se asegurarán de mantener en silencio a Rebecca y cerrarán puertas y ventanas.

Llevaron escondidos en la cabaña ocho meses y han conseguido especializarse en no dejar que nadie perciba su presencia. Evitarán los clásicos errores, como por ejemplo hacer un fuego que delate la ocupación de la casa y será difícil que los personajes jugadores encuentren la cabaña a menos que sean buenos rastreadores o sigan a alguien.

2. Establo

Al igual que la cabaña, este anexo está hecho de madera. También ha sido reparado usando brea y ramas. La puerta del establo es vieja y se resquebraja. Una enorme cerradura de metal mantiene alejados a los visitantes indeseados, aunque hay otra entrada en la pared más cercana a la cabaña, a través de una pequeña abertura que hay en lo alto de la misma.

El interior huele a brea, madera podrida y caballos. Está limpio y lo único que queda son dos maderos para atar a los caballos, dos abrevaderos y algunas balas de heno. También suele haber cuatro caballos.

Las sillas y el resto de los aparejos se guardan en la cabaña.

El Rancho Thorn

Es la tercera finca en extensión que hay alrededor de Hogan's Last Stop. Su propietario es el antiguo juez Damien Moon y estaba al borde de la ruina cuando este lo compró. Él se encargó de pagar a los mejores carpinteros de la zona para que restaurasen los edificios a su antiguo esplendor.

El rancho en sí está a 13 km al sur del pueblo, sobre una frondosa colina. Está situado en el centro de la finca.

El edificio principal es una casa blanca de tejado negro. Un camino de piedra conduce a la entrada principal, donde dos troncos de roble sustentan el techo que protege el pequeño porche que hay en el exterior de la puerta. Un vez dentro, se puede observar una casa profusamente decorada. Las paredes están empapeladas de púrpura oscuro con dibujos dorados con gusto. En todas las ventanas hay cortinas y pueden verse numerosos cuadros.

El edificio está rodeado de un jardín bien cuidado y de varias edificaciones menores, destacando los cinco barracones para los vaqueros que trabajan para Moon, un establo grande y un arca de agua que surte a la casa de agua corriente. Moon ideó su instalación tras viajar a Francia hace una par de años.

Moon es ganadero y trata con varios mataderos al este de San Luis, Illinois. Una vez al año, sus vaqueros reúnen el rebaño con los de otras fincas y lo llevan a Denver, Colorado. Desde Denver, el ganado llega a su destino final en tren.

Además, Moon sigue ejerciendo su antigua profesión y ayuda a la gente de Hogan's Last Stop con los asuntos legales y judiciales.

Finca Williams

Es la finca más grande de las cuatro que rodean Hogan's Last Stop y su propietario, Aaron Williams, es el más rico de la región. La finca está a 24 km al norte de Hogan's Last Stop. La tierra que ocupa la finca es un bosque, que resulta ser la principal fuente de riqueza de Williams. El propio rancho se encuentra en un claro y consta de un edificio principal de ladrillo rojo, una casa baja para los leñadores que viven en la finca y un establo grande.

Un camino de grandes piedras conduce a los visitantes a la puerta de entrada del edificio principal, donde dos columnas de roble sustentan el techo que protege el pequeño porche que hay en el exterior de la puerta.

El rancho es bastante diferente a los de las demás fincas, ya que Williams no contrata vaqueros, sino leñado-

res. Estos últimos suelen ser bastante más tranquilos que los vaqueros.

Finca Grafland

Es un poco más pequeña que la Finca Williams. Su propietario es Raymond Grafland, que se dedica a la ganadería. La finca está a 20 km al norte de Hogan's Last Stop.

Grafland tiene los rebaños más numerosos, casi el doble de los de Damien Moon.

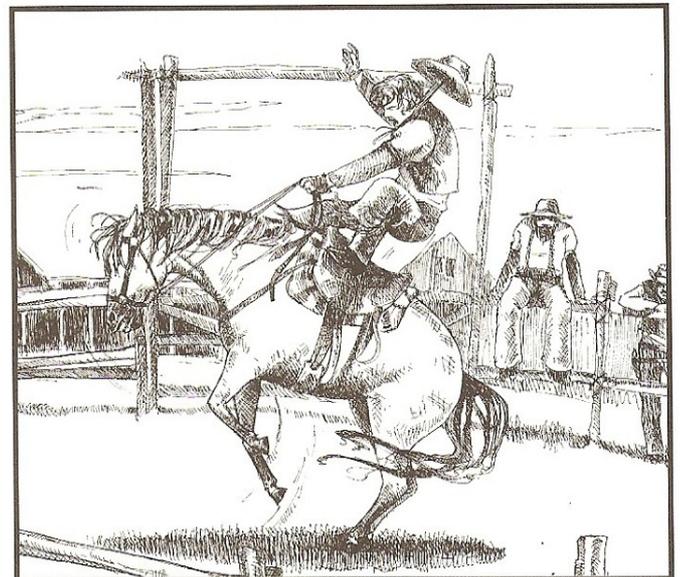
La casa de Grafland es un edificio de dos plantas gris de tejado rojo. Hay dos escalinatas de piedra que van hasta la puerta principal, que está cubierta por el habitual porche. A unos doscientos metros se puede ver el establo y algunas cabañas utilizadas para guardar herramientas y otros materiales. Un poco más lejos están los barracones en los que viven los vaqueros.

Raymond Grafland es un hombre despreciable. Es tan bandido como hombre de negocios y ha encontrado nuevos modos de engrosar sus rebaños. De vez en cuando manda a sus hombres por la noche al río Ocate a vigilar los rebaños de la Casa Tunville. Sus hombres cambian la marca del ganado y posteriormente roban las reses de las tierras de Tunville.

Casa Tunville

Es la finca más pequeña de la zona y su propietario es Bat Tunville. Está a sólo 16 km de Hogan's Last Stop.

El rancho es pequeño y consta de tres edificios del mismo tamaño. Todos son edificios de una planta pintados de blanco con tejados cubiertos con una capa protectora de brea.



Es bastante evidente el uso de los distintos edificios. Uno es la casa principal, donde viven Bat Tunville y su amada esposa Wendy. Los vaqueros viven en el segundo edificio y el tercero son los establos.

Bat Tunville siempre ha tenido problemas con el banco y ha de conseguir un nuevo préstamo del Las Vegas Corporate Bank o deberá vender sus posesiones. Esto sería un golpe muy duro para los Tunville, que quieren su rancho y han luchado duro para sacarlo adelante.

Bat Tunville sospecha desde hace tiempo que Grafland ha estado robando sus reses, ya que sus marcas tienen elementos similares, pero no tiene pruebas y no puede obligar al sheriff a que haga algo.

El Aserradero

El aserradero está a un par de km de Hogan's Last Stop, en la orilla sur del río Ocate. Se construyó aquí para aprovechar una pequeña cascada que hay en el río. Justo antes de la cascada, los leñadores han construido un pequeño dique y usaron grandes troncos para dirigir el agua hacia una rueda. Esta rueda mueve las sierras del aserradero.

Este tiene tres edificios, construidos en la orilla del río. El aserradero propiamente dicho sólo es un tejado que protege las sierras de hierro. Unas correas de cuero mueven las sierras gracias a la rueda que hay en la cascada. Los demás edificios son el almacén y el que hace

las funciones de oficina y comedor. Durante el frío invierno, este último edificio sólo se utiliza como comedor.

El propietario del aserradero es Aaron Williams. Distribuye su mercancía hasta grandes ciudades como Las Vegas, Amarillo o Cimarron. La mayoría de los transportes se hacen por tierra, aunque también se envían algunos troncos a través del río Ocate hasta el río Canadian.

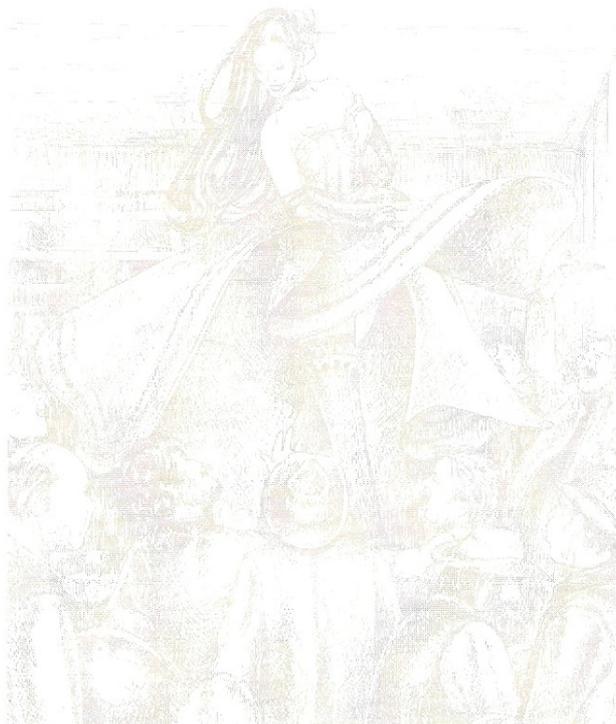
Williams no sólo es el hombre más rico de Hogan's Last Stop, sino que probablemente sea la razón de supervivencia del pueblo. De hecho, muchos llaman a Hogan's Last Stop la "ciudad de Aaron Williams".

La Cabaña Abandonada

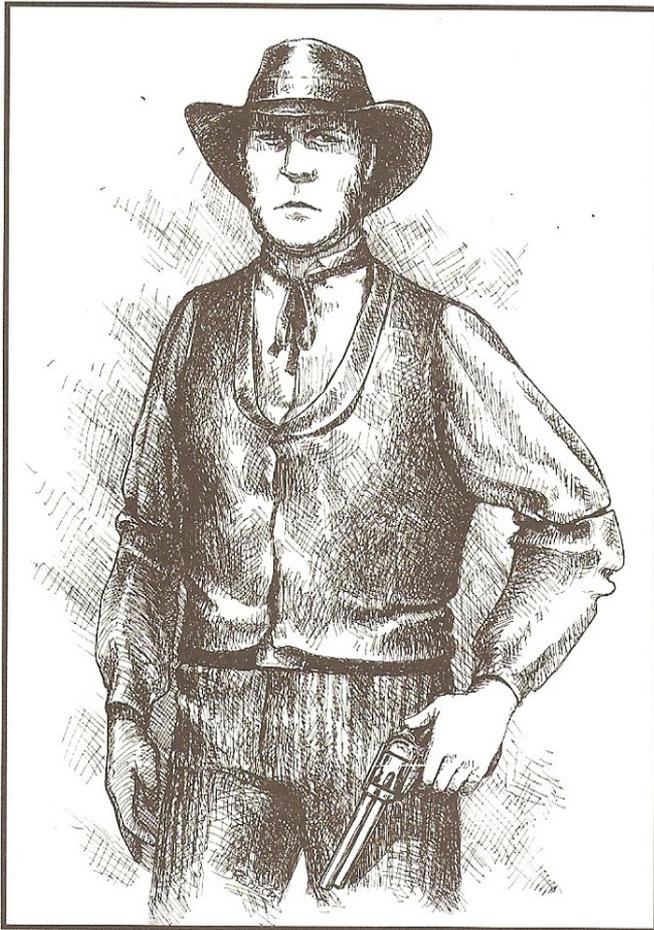
La cabaña de troncos está en la orilla del Ocate, en un pequeño claro del bosque. La cabaña está en avanzado proceso de decadencia y las grietas y agujeros en paredes y techo delatan que ha permanecido deshabitada durante bastante tiempo.

Una escalerilla rota lleva hasta la puerta podrida y el interior de la cabaña está semivacío. Sólo tiene una habitación, en la que hay algunos cacharros y unas sábanas viejas. El suelo de madera se ha podrido y se puede ver la tierra. El olor a humedad es penetrante.

Este es el lugar al que irá a parar Raynard Ingram al principio de la aventura.



TERCERA PARTE: PERSONAJES NO JUGADORES



David Farly, alias Woodrow Goldsby

Tras la fachada de honestidad y respetabilidad se oculta un hombre cuya mente está ocupada únicamente por deseos de venganza por la muerte de su hermano. Pero la gente de Hogan's Last Stop sólo le conoce como el amable dueño del Hogan's Saloon y no saben de los oscuros complots que trama.

David Farly está tan obsesionado con su plan para matar a Damien Moon que sacrificará gustosamente su nueva identidad si se le presenta una oportunidad clara, aunque es muy paciente y está decidido a no perder su posible venganza por actuar precipitadamente. Ha revelado su auténtica identidad a los dos ayudantes del sheriff y a los hombres que retienen a Rebecca. Se siente muy a gusto representando su papel de Woodrow Goldsby y no cometerá errores que le identifiquen como Farly.

David tiene un pasado azorado. Sirvió como capitán en el ejército confederado durante la guerra civil. Tras la derrota de su bando, su hermano Roscoe y él se convirtieron en forajidos.

Durante los primeros tiempos cabalgaron junto a los salvajes rebeldes del coronel Quantrill, pero pronto se fueron por su cuenta hacia Nuevo México. Junto a ellos viajaban varios amigos de su época en el ejército y algunos bandidos que se unieron por el camino.

Los habitantes de Nuevo México aprendieron pronto a temer a la Banda Farly, como fueron llamados por los periódicos. Allí por donde pasaban iban dejando un rastro de muerte, miedo y destrucción.

Esta situación continuó hasta el otoño de 1866, cuando los indefensos pequeños hacendados se convirtieron en el objetivo de la Banda Farly. La gente reclamaba protección del gobierno y la presencia del ejército para acabar con los bandidos. Durante el duro y frío invierno los soldados del ejército buscaron incesantemente a la banda y los hermanos Farly apenas pudieron descansar por miedo a ser capturados. Varios de sus hombres murieron o fueron atrapados en el curso de tiroteos con sus perseguidores. Otros murieron de frío.

En la primavera de 1867 se unió a la banda un hombre llamado Bram Redmond. Los hermanos recibían bien a los nuevos reclutas ya que habían perdido a muchos hombres durante el invierno. Pero Redmond era un topo al servicio de las autoridades y los hermanos Farly no sospecharon nada.

Un mes después David Farly y su buen amigo Kelvin Brew se dirigieron a Texas para visitar a la madre y a la hermana menor de Farly. Durante su ausencia, las autoridades tendieron una trampa al resto de la banda. El tiroteo fue intenso pero breve. Los miembros supervivientes de la banda fueron hechos prisioneros por el ejército y se les juzgó. Esa misma noche fueron condenados a muerte por el juez Damien Moon y se les ahorcó a la mañana siguiente, entre las muestras de júbilo de la gente de Nuevo México.

Tan pronto como David Farly se enteró de lo sucedido volvió a Nuevo México y recogió el botín que Roscoe y él habían escondido en las montañas. Después de ha-

cer esto y de averiguar qué había sucedido en el juicio, juró vengarse.

Cambió su identidad por la de Woodrow Goldsby y utilizó su don de gentes para granjearse nuevas amistades. Esta habilidad le ha resultado útil atendiendo la barra del Hogan's Saloon. Le gusta hablar y pasará bastante tiempo charlando con sus clientes, a menudo acerca de las noticias que llegan de Las Vegas. La gente de Hogan's Last Stop cree que le conocen muy bien y es un hombre que cuenta con la confianza de la ciudad.

Farly es un hombre rico. Durante su época con la Banda Farly robó casi 10.000\$ y otros 5.000\$ en oro. Este tesoro está escondido en las montañas de Colorado. Piensa utilizar el dinero en abrir una mina de plata en Arizona.

Farly es corpulento y muy fuerte. Ha mostrado su fuerza ayudando a su amigo del Burton's Saloon, Doggy Crandall, a terminar con peleas entre vaqueros borrachos.

Farly tiene una ligera cicatriz causada por una herida de bala en 1865. Si alguien le pregunta acerca de la cicatriz contará una colorida historia de cuando le hirieron en Gettysburg, y de cómo la herida nunca se ha curado del todo. La cicatriz se describe en los carteles de "se busca" de Farly, pero el dibujo es bastante diferente a su apariencia actual.

Si los personajes jugadores averiguaran la verdadera identidad de Farly y se lo dijeran, este intentará comprar su silencio. Si no basta, les pedirá que se unan a su banda, hablándoles del dinero que tiene escondido en Colorado. Si esto tampoco detiene a los personajes, recurrirá a la violencia y ordenará a sus hombres que maten a los personajes. No revelará nada mientras nadie sospeche. Ni siquiera si los ayudantes del sheriff o alguno de sus hombres tiene problemas.

ESTADÍSTICAS

FUE 17

DES 13

CON 16

Puntos de Vida: 16

Altura: 183 cm

Peso: 81 Kg

Velocidad: 50% **Velocidad máx.:** 65%

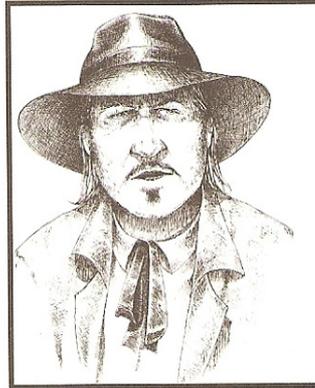
Habilidades: Cabalgar 70%, Descubrir 30%, Elocuencia 60%, Esconderse 50%, Esquivar 40%, Explosivos 25%, Intuición 35%, Primeros auxilios 25%, Tregar 50%, Saltar 25%

Armas (Cortas 30% - Rifle 30%)

Starr DA Army (60%)

Winchester 66 (40%)

Kelvin Brew, alias Kelvin Remington



Kelvin Brew es el mejor amigo y mano derecha de David Farly. Trabaja de cocinero en el Hogan's Saloon, pero pasa el tiempo con la Banda Farly y a veces se adentra en el bosque para practicar con sus armas.

Brew nació en 1835 en el pequeño pueblo de San Simon, en el sur de

Arizona. Nunca tuvo la oportunidad de ir a la escuela ya que su padre murió cuando Kelvin solo tenía cinco años. Brew tuvo que asumir su papel de cabeza de familia y empezó a trabajar. Cambió de empleo varias veces antes de acabar como chico de los recados de uno de los restaurantes más grandes de San Simon. Allí aprendió a cocinar.

Cuando cumplió doce años decidió convertirse en pistolero tras presenciar un duelo ante el restaurante en el que trabajaba. Consiguió un viejo Colt Texas Paterson y empezó a practicar. Su fascinación por el arma se hizo cada vez mayor y la llevaba a todas partes. Se vio involucrado en su primer duelo en 1850. Un borracho le insultó en el restaurante y le retó. Después de acabar con el, Brew huyó de San Simon.

Cuando estalló la guerra civil se unió al bando confederado sirviendo como cocinero bajo el mando del capitán Farly. Se convirtieron en buenos amigos y tras la guerra cabalgó junto a él cuando formó su banda.

ESTADÍSTICAS

FUE 12

DES 14

CON 15

Puntos de Vida: 15

Altura: 175 cm

Peso: 72 Kg

Velocidad: 45% **Velocidad máx.:** 70%

Habilidades: Cabalgar 70%, Conoc. plantas 25%, Esquivar 50%, Intuición 25%, Maña 30%, Movimiento silencioso 45%, Primeros auxilios 40%, Pelea 65%, Tortura 35%, Ver 30%

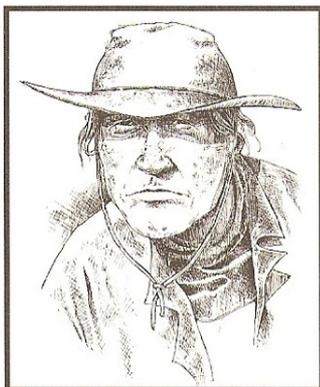
Armas (Cortas 50% - Rifle 25%)

Remington Army cal. 44 (75%)

Colt Police cal. 36 (70%)

Remington Derringer (65%)

Cuchillo (40%)



Mike Kinner

Es uno de los dos ayudantes del sheriff de Hogan's Last Stop. Nació en Prescott, Arizona. Dejó su hogar a los 18 años para enrolarse en el ejército y cuando estalló la guerra se unió al bando confederado. Al principio de la misma fue herido en una batalla cerca de Nueva Orleans y acabó en un

hospital. Allí decidió desertar y utilizando su astucia y su suerte regresó a Arizona, donde permaneció oculto hasta el final de la guerra.

Después trabajó en el ferrocarril cuando se constituyó la Union Pacific. Allí conoció a Morgan Barfield. Como pensaban que no ganaban suficiente dinero trabajando como esclavos, trazaron un plan para robar el dinero destinado a pagar a los trabajadores. El robo fue un éxito pero los dos amigos consiguieron que se pusiera precio a sus cabezas.

Por eso, y por los carteles de "se busca", tuvieron que permanecer alejados de las grandes ciudades. Estuvieron un tiempo en el pequeño pueblo de Rico Silver, un pueblo minero del sudeste de Arizona, donde conocieron a Clarke Ecker. Se unieron y cometieron juntos varios crímenes.

Kinner es un hombre rudo que no deja que nadie le diga lo que tiene que hacer. En la banda se le respeta y los demás hombres se cuidan de no ofenderle. Es bastante tranquilo, aunque cuando está nervioso hablará atropelladamente. Desdeña a la mayoría de los hombres, aunque respeta a Farly, Brew y a Ecker porque son criminales peligrosos con pasados impresionantes.

ESTADÍSTICAS

FUE 13

DES 11

CON 14

Puntos de Vida: 14

Altura: 180 cm

Peso: 70 Kg

Velocidad: 40% **Velocidad máx.:** 55%

Habilidades: Cabalgar 60%, Esconderse 65%, Esquivar 35%, Explosivos 35%, Trepar 55%, Saltar 40%

Armas (Cortas 30% - Rifle 30%)

Colt Navy (55%)

Rifle Sharp (30%)

Cuchillo (25%)

Morgan Barfield

Es el segundo ayudante del sheriff de Hogan's Last Stop. Proviene de una familia acomodada de Tucson, Arizona. Sus padres eran bastante ricos y Barfield pasó varios años en el colegio. Cuando Barfield tenía 15 años empezó a verse con una chica llamada Isabel Jacobs. Era una chica muy agraciada pero no se puede decir que tuviera la mejor reputación de Tucson. Cuando el padre de Barfield averiguó que su hijo se citaba con Isabel Jacobs, hizo que la arrestaran por prostitución y la mandó a una prisión especial para mujeres. Esto enfureció a Barfield que se peleó con su padre, le empujó y este cayó y se rompió la nuca. Morgan huyó de su castigo hacia las montañas al oeste de Nuevo México.

Después de la guerra consiguió un trabajo en la Union Pacific, encargándose de las provisiones y el equipo. Cuando empezó a beber más y más para olvidar lo que había hecho con su padre fue despedido de su puesto y tuvo que conformarse con poner traviesas. Entonces conoció a Mike Kinner.

Morgan siempre controla sus emociones. Nunca se enfada y nunca levanta la voz a nadie. Está corroído por la culpa de sus acciones como criminal y se irá deprimiendo cada vez más a medida que se desarrolla la aventura y se acumulan las muertes.

ESTADÍSTICAS

FUE 16

DES 11

CON 16

Puntos de Vida: 16

Altura: 186 cm

Peso: 77 Kg

Velocidad: 33% **Velocidad máx.:** 55%

Habilidades: Cabalgar 65%, Esconderse 60%, Esquivar 40%, Explosivos 25%, Trepar 50%, Saltar 25%

Armas (Cortas 30% - Rifle 30%)

Rogers&Spencer Army (50%)

Colt Police (30%)

Carabina Spencer (45%)

Clarke Ecker

Ecker nació en 1838 en el pequeño pueblo de Hacksberry, Kansas. Cuando tenía 7 años sus padres decidieron trasladarse a California, para encontrar una vida mejor, pero incluso antes de abandonar Kansas fueron atacados por una banda de forajidos y el padre de Ecker murió a tiros brutalmente cuando intentó defender a su familia. Después violaron a su madre y les dejaron abandonados en mitad de ninguna parte. Aunque Ecker y su madre se salvaron, esta última nunca se recuperó de tan horrible experiencia y murió un par de meses después.



Clarke nunca olvidó lo que pasó y juró vengar a sus padres.

Tras la muerte de sus progenitores Clarke terminó en un orfanato, donde pasó seis años. Cuando tenía 13 años huyó junto a otros tres chicos hacia Texas. Llegaron a la ciudad de Amarillo donde Ecker creyó reconocer a

uno de los hombres que habían matado a su padre. Los tres muchachos tendieron una trampa al hombre y le mataron. Así empezó la carrera criminal de Ecker.

Se convirtió en un temido bandido en Texas y cabalgó con criminales de renombre, como Ricardo Torres. Ecker terminó llegando a Rico Silver, donde se unió a Kinner y Barfield. Juntos cometieron actos de bandidaje en el área hasta que fueron obligados por el nuevo sheriff a dejar la zona. Después se trasladaron a Hogan's Last Stop.

ESTADÍSTICAS

FUE 11

DES 14

CON 14

Puntos de Vida: 14

Altura: 176 cm

Peso: 75 Kg

Velocidad: 39% **Velocidad máx.:** 70%

Habilidades: Cabalgar 75%, Escondarse 60%, Esquivar 45%, Explosivos 25%, Robar 30%, Saltar 60%, Trepar 65%

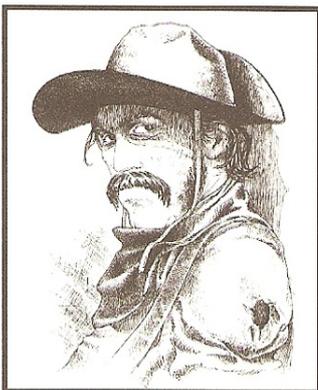
Armas (Cortas 30% - Rifle 30%)

Colt Pocket (60%)

Rifle Winchester (40%)

Ricardo Torres

Torres procede de Monte-rrey, al noreste de México.



Cuando era muy joven ya acompañaba a su padre y a otros comancheros a intercambiar armas y munición por reses con los comanches. Estos intercambios se cancelaron abruptamente cuando los comancheros fueron emboscados por un grupo de ganaderos de la zona.

Casi todos murieron, excepto Ricardo y unos cuantos más. Fueron capturados y

obligados a trabajar en los ranchos para pagar su "deuda".

Después de trabajar en un rancho como un esclavo durante siete años, Ricardo consiguió huir. Luego conoció a Robert Jordan y al escocés John McCall. Al principio eran ladrones de poca monta, pero cuando se les unió Clarke Ecker llevaron a cabo delitos más violentos. Empezaron a robar transportes y diligencias y se ofrecieron grandes cantidades de dinero por su captura.

Cuando Ecker dejó la banda tuvieron que dejar Texas. Se marcharon a Arizona, esperando que las Montañas Rocosas hicieran perder el rastro a sus perseguidores. Volvieron a encontrarse con Ecker y ahora trabajan para él en Hogan's Last Stop.

Torres es un tipo curioso pero carece de conciencia. Tiene poca paciencia y nunca se está quieto. Siempre está jugueteando con algo entre las manos.

ESTADÍSTICAS

FUE 12

DES 12

CON 11

Puntos de Vida: 11

Altura: 169 cm

Peso: 64 Kg

Velocidad: 40% **Velocidad máx.:** 60%

Habilidades: Cabalgar 70%, Esquivar 45%, Lazo 30%, Movimiento silencioso 35%, Otro idioma (inglés) 80%, Pelea 60%, Regatear 40%, Ver 30%

Armas (Cortas 25% - Rifle 50%)

Colt Navy (45%)

Carabina Sharp (60%)

Cuchillo (25%)

John McCall

John McCall es un verdadero escocés. Nació en Glasgow y emigró a América con su familia cuando tenía 15 años. Los primeros años en su nuevo país fueron muy bien para los McCall, hasta que llegó el desastre. El padre de John murió en un accidente con un hacha, las inundaciones arruinaron las cosechas y los indios robaron su única vaca.

Estos hechos condujeron a John a alistarse en el ejército. Fue un soldado muy competente y la carrera militar parecía irle a medida, pero cuando estalló la guerra civil decidió que no quería combatir contra sus camaradas. Unos días antes de Bull Run desertó y huyó a la seguridad relativa de Texas. Allí se unió a Robert Jordan, Ricardo Torres y Clarke Ecker.

McCall tiene una personalidad magnética y los extraños confían en él fácilmente. Es un pozo inagotable de

chistes que cuenta a menudo a sus compañeros cuando se aburren en el escondrijo. Incluso Rebecca Kimball se divierte a veces desde el interior de su prisión.

También se rumorea que es capaz de beber una cantidad extraordinaria de whisky sin mostrar signos de embriaguez. Hasta ahora nadie ha sido capaz de mantenerse en pie para ver que pasa cuando se emborracha.

McCall es probablemente el miembro más débil de la banda. No siente ninguna lealtad hacia Farly y si su vida se ve amenazada, revelará lo que sabe acerca de Farly.

ESTADÍSTICAS

FUE 10

DES 12

CON 13

Puntos de Vida: 13

Altura: 178 cm

Peso: 66 Kg

Velocidad: 35% **Velocidad máx.:** 60%

Habilidades: Cabalgar 65%, Esconderse 45%, Esquivar 55%, Labia 50%, Movimiento silencioso 45%, Primeros auxilios 25%, Tolerancia 75%, Tregar 35%, Ver 40%

Armas (Cortas 50% - Rifle 50%)

Remington Rolling Block (70%)

Robert Jordan

Jordan procede del diminuto pueblo de Fleff'f Bluff, a unos cuantos kilómetros de Houston. Siempre ha sido una persona desequilibrada y mató con un cuchillo a su primer hombre cuando sólo tenía doce años. Sus padres intentaron educarle lo mejor posible sin éxito. Cuando Jordan tenía catorce años le echaron de casa.

Se marchó a la pequeña ciudad de Amarillo donde sobrevivió robando comida y carteras. Cuando estalló la guerra se unió al bando confederado y terminó como tamborilero. Esto no era lo que esperaba de la vida castrense y no tardó en desertar y desaparecer.

Después de su experiencia con el ejército Jordan intentó conseguir trabajo, y finalmente fue contratado como mano de obra en una pequeña granja en las afueras de Amarillo. Mantuvo este trabajo durante un año.

Un día fue a la ciudad a divertirse y presencié como dos jóvenes atacaban a un borracho en un callejón desierto. Le dejaron inconsciente y robaron su cartera. Cuando dejaron la escena del crimen, Jordan les siguió. Así conoció a Ricardo Torres y John McCall.

Jordan sigue siendo el miembro más desequilibrado de la banda de Farly. Sólo se le tolera por su experiencia con el revólver y por sus ocasionales ideas brillantes.

ESTADÍSTICAS

FUE 12

DES 13

CON 14

Puntos de Vida: 14

Altura: 180 cm

Peso: 78 Kg

Velocidad: 45% **Velocidad máx.:** 65%

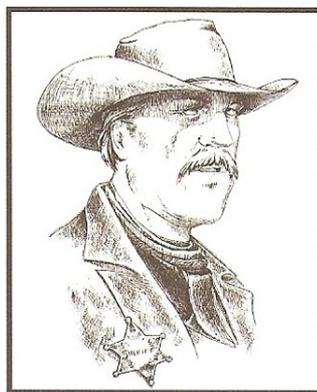
Habilidades: Cabalgar 70%, Conocimiento de plantas 25%, Esconderse 55%, Escuchar 30%, Esquivar 40%, Robar 50%, Saltar 60%, Tortura 60%, Ver 45%

Armas (Cortas 30% - Rifle 30%)

Starr Navy (60%)

Rifle Spencer (45%)

James Kimball



James Kimball es el sheriff de Hogan's Last Stop y lleva en el puesto desde 1863. Nacido en Mobile, Alabama, marchó al oeste después de perder su trabajo como capataz de una fábrica. Terminó en Hogan's Last Stop por accidente, tras ganar una pequeña granja en una partida de póker. Al principio pensaba vender la

granja, pero cuando la vió decidió quedarse en Hogan's Last Stop.

Empezó a trabajar en el aserradero y conoció a una bonita joven llamada Johanna Parker. Se casaron y tuvieron una hija, Rebecca, pero tras un par de años Johanna enfermó. El doctor no pudo hacer nada y Johanna murió poco después.

Kimball era un hombre que trabajaba duro y pronto se ganó el respeto de sus vecinos. En 1863 fue elegido sheriff. Esta era una de las mejores cosas que le habían ocurrido a Kimball y se enorgullecía de su posición.

Después despidió a su ayudante Potter, algo que sorprendió a todos los habitantes del pueblo. Esa sorpresa fue a mayores cuando vieron a quién contrataba para sustituir a Potter: a Kinner y Barfield. Tras esto, la personalidad de Kimball ha parecido cambiar. Solía ser un hombre comunicativo y amable y ahora parece distante y muy diferente. Kimball está decidido a no dejar que Kinner y Barfield se salgan con la suya secuestrando a su hija. Ha estado estudiando maneras de resolver la situación y cuando se encuentre con los personajes jugadores verá una oportunidad única.

ESTADÍSTICAS

FUE 9
DES 14
CON 14
Puntos de Vida: 14
Altura: 180 cm
Peso: 78 Kg
Velocidad: 40% Velocidad máx.: 70%
Habilidades: Cabalgar 65%, Descubrir 65%, Derecho 25%, Elocuencia 35%, Leer/Escribir 45%, Ver 50%
Armas (Cortas 40% - Rifle 30%)
Colt Army (65%)
Rifle Winchester (45%)

Rebecca Kimball

Rebecca Kimball es la hija del sheriff James Kimball. Nació en invierno de 1850. Cuando sólo tenía tres años murió su madre, dejando a Rebecca con muy pocos recuerdos suyos. Lo único que conserva de su madre es una cinta de seda roja que le dio cuando tenía dos años.



James Kimball decidió en seguida que debía dar a Rebecca una buena educación y cuando tuvo diez años la envió a un colegio interno de Las Vegas. Ella

estaba encantada, ya que se podía pasar el tiempo leyendo y aprendiendo sin tener que hacer tareas del hogar. Terminó el colegio con muy buenas notas y fue a estudiar medicina en la Universidad de Boston, donde continúa su formación. Boston está muy lejos de Hogan's Last Stop, y no puede visitar a menudo a su padre. La última vez, cuando se acercaba al tramo final del viaje, dos hombres la esperaban en una habitación de un hotel de Cimarron. Fue secuestrada y retenida como prisionera durante ocho meses. Sigue sin saber porque la han secuestrado pero ha aprendido a conocer bien a sus secuestradores.

ESTADÍSTICAS

FUE 9
DES 12
CON 11
Puntos de Vida: 11
Altura: 161 cm
Peso: 52 Kg
Velocidad: 34% Velocidad máx.: 60%
Habilidades: Elocuencia 25%, Leer/Escribir 80%, Medicina 40%, Primeros auxilios 50%

Damien Moon



Damien Moon es un ex-juez que dejó los juzgados de Las Vegas para retirarse a Hogan's Last Stop, donde planea pasar el resto de su vida. Es muy rico e influyente y tiene contactos en el senado.

Moon era muy joven cuando decidió estudiar derecho. Nació en el seno de una familia humilde en

Cincinnati, Ohio, y su padre trabajó duro para reunir el dinero de un billete de ida a Nueva York para su hijo. En Nueva York, Moon trabajaba en los muelles por las noches para pagarse sus estudios. Al finalizar estos, ese estableció en Nueva York y trabajó durante un tiempo como pasante para una firma llamada Walthers e Hijo. Trabajó con tesón, aprendiendo el negocio en profundidad. Siguió estudiando, esperando algún día estar tan preparado como su jefe, el señor Walthers.

Después de unos años Moon se trasladó a Washington D.C. donde entró al servicio de la administración. Subió rápidamente en el escalafón y después de la guerra fue enviado a imponer la ley en el salvaje oeste. Ocupó el puesto de juez de paz de Las Vegas y pronto se ganó la reputación de ser el juez más duro al oeste de Pecos City.

Damien Moon es una persona muy cautelosa. Es consciente de que tiene algunos enemigos y siempre viaja en compañía de sus guardaespaldas.

ESTADÍSTICAS

FUE 10
DES 11
CON 13
Puntos de Vida: 13
Altura: 171 cm
Peso: 77 Kg
Velocidad: 30% Velocidad máx.: 55%
Habilidades: Cabalgar 50%, Conducir carro 40%, Crédito 40%, Derecho 80%, Elocuencia 60%, Historia 65%, Leer/Escribir 85%
Armas (Cortas 25%, Rifle 25%)
Pepperbox (50%)
Rifle Sharp (35%)

María González

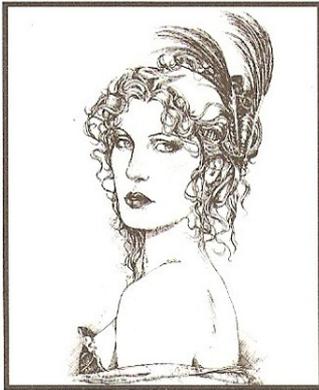
María González es una joven mexicana procedente del pequeño pueblo de Piedras Negras, Texas. Huyó de casa a los quince años y después de vagar sin rumbo hacia el oeste acabó en Hogan's Last Stop.

Ahorra el dinero que gana trabajando en el Burton's Saloon para poder dejar algún día el pueblo y conseguir un trabajo decente. Sigue teniendo sueños románticos acerca de alguien que aparece y se la lleva a vivir una vida llena de lujos.

González es una joven muy bella de pelo largo y negro. Es muy popular entre los vaqueros, aunque tenga un temperamento fiero.

Jenny Scott

Jenny siempre ha vivido en las habitaciones traseras de los salones. Su madre era prostituta en Cimarron y tan pronto como Jenny fue lo suficientemente mayor tuvo que trabajar en el oficio de su madre. No se atrevió a



desobedecer a su madre, pero tras un par de años no pudo aguantar más y huyó. Llegó hasta Hogan's Last Stop, donde intentó ganarse la vida como camarera en el Burton's Saloon.

Pero no pudo dejar atrás su pasado. Frank Burton la reconoció y empezó a presionarla para que se prostituyera en Hogan's Last Stop. Finalmente, después de que Burton la amenazara con el despido, cedió.

Scott siente un odio encendido hacia los hombres que han abusado de ella, especialmente hacia Frank Burton, pero está atrapada en Hogan's Last Stop. No tiene ningún tipo de educación o habilidad que le pueda servir para abandonar tan miserable vida.

Aaron Williams

Williams posee la Finca Williams. Es un hombre mayor con el pelo corto y blanco y un enorme mostacho. Siempre va vestido a la última con ropa de ejecutivo y su bombín.

Adam O'Donnell

El dueño del Adam's Mark Hotel. Es alto y delgado y tiene unos cuarenta años. Tiene pelo negro y un bigote pequeño y bien cuidado. Es un hombre muy expresivo y gesticula incesantemente con los brazos cuando habla.

Alfred Powell

Es el herrero, muy popular en Hogan's Last Stop. Es muy habilidoso y tiene mucha gracia contando anécdotas. Es musculoso, calvo y tiene ojos marrones

Ash Redden

Tratante de caballos de Hogan's Last Stop. Redden es un personaje alegre. Siempre está sonriendo y será

amable con todo el que se encuentre. Es un hombre voluminoso, de pelo y bigote cortos. Siempre lleva ropa demasiado pequeña, que consigue a precio de ganga en las tiendas.

Bat Tunville

Dueño de la Casa Tunville. Es un hombre bajo de unos cuarenta años. Su pelo negro tiene bastantes canas, al igual que su barba. Es un hombre práctico y siempre trabaja junto a sus vaqueros.

Bartholomew Hazen

Propietario de la tienda de Hogan's Last Stop. Hazen es un hombre grueso de unos 30 años. Su afición principal es comer, como se puede observar viendo su rostro y barriga. Es un hombre débil y obedece sin rechistar el menor deseo de su mujer. Esto suele ser motivo de diversión en el pueblo. A menudo va vestido con una camisa blanca y pantalones oscuros, y lleva un delantal blanco.

Dave Brover

Toca el piano en el Burton's Saloon. Tiene 32 años y es muy buen pianista. Se sabe todas las canciones populares y muchas otras. Es una persona tranquila, contenta de tocar en el saloon, donde consigue una paga decente y bebida gratis.

Dick Bentall

Leñador de la Finca Williams y miembro de la nueva banda de Farly. Tiene el pelo largo y un bigote lánguido. Es propenso a verse involucrado en peleas y borracheras y no es demasiado popular en las fincas o el pueblo.

Douglas "Doggy" Crandall

Barman del Burton's Saloon. Es un hombre grande y musculoso, de cabello espeso y enormes patillas. Tiene 45 años, procede de Canada y conserva algo de acento de su tierra. Sabe francés y suele utilizar expresiones de ese idioma en sus conversaciones cotidianas.

Frank Burton

Dueño del Burton's Saloon. Aunque Burton es bastante popular en Hogan's Last Stop, tiene una faceta oculta. Para la gente del pueblo es un hombre amable y generoso pero en realidad es un hombre de negocios sin piedad que no se preocupa por nada ni por nadie mientras que el consiga su beneficio.

Tiene 42 años, viste como un caballero inglés y siempre va armado con un revólver Colt.

Federico Sánchez

El ayudante del herrero. Tiene 23 años y es algo retrasado, además de sordomudo. Esto ha provocado que la mayoría de los habitantes del pueblo le ignoren y que sólo Powell, el herrero, le trate como a un amigo.

Grant Lynch

Vaquero del Rancho Thorn y miembro de la nueva banda de Farly. Es un hombre joven, deseoso de aventuras y no sabe muy bien en el lío que se está metiendo. Tiene el pelo largo y rubio cogido con una coleta.

Hyde Wesley

Leñador en la Finca Williams y miembro de la nueva banda de Farly. Wesley mide más de 1,80 m y es muy fuerte. Tiene la apariencia del leñador típico, de pelo negro y barba espesa. No es muy inteligente pero su fuerza suele bastar para imponer respeto.

Moses Lowry

Vaquero del Rancho Thorn y miembro de la nueva banda de Farly. Lowry tiene 34 años y es un bandido. Trabaja para cualquiera y hará cualquier cosa a cambio de un precio justo. Su única fuente de felicidad es el dinero. Es un personaje muy particular, ya que le falta un ojo que oculta con un parche y cojea.

Raymond Grafland

Propietario de la Finca Grafland. Grafland es un hombre viejo, casi calvo. Abandona muy pocas veces su finca y siempre que lo hace cabalga con al menos cinco de sus hombres.

Grafland vive recluso y no atenderá a posibles visitantes a menos que tengan una poderosa razón para ir a su rancho.

Rocky Nellon

Leñador en la Finca Williams y miembro de la nueva banda de Farly. Otro leñador grande y fuerte. A Nellon se le conoce por su gran nariz y es muy popular entre los leñadores. Su manejo del hacha es legendario.

Stan Houser

Vaquero de la Finca Grafland y miembro de la nueva banda de Farly. Houser tiene unos 30 años y su pelo es largo y oscuro. Es un hombre reservado, reacio a hablar con desconocidos. Viste inmaculadamente para ser un vaquero. Sólo sus amigos íntimos tienen una idea de lo que hace para ganarse la vida.

Stuart Fallon

Capataz del aserradero. Es un snob de 35 años, no demasiado popular entre los leñadores.



HOGAN'S LAST STOP

Es temprano y el sol acaba de salir. Su débil luz atraviesa con dificultad las ramas más frondosas y el frío nocturno sigue presente en el ambiente. En la fogata no quedan más que cenizas y la hierba que te rodea está cubierta de una fina capa de rocío matinal.

De repente, la tranquilidad de la mañana se rompe con el sonido de un tiroteo. Los gritos de los moribundos inundan el silencio de la mañana...

Hogan's Last Stop es un suplemento para FAR WEST repleto de nuevas reglas, personajes y aventuras acompañadas de las nuevas y atractivas Pantallas de Datos para el DJ.

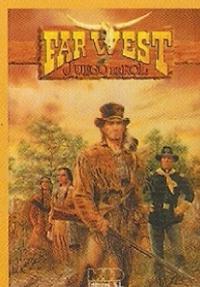
El libro incluye gran cantidad de nuevas reglas y mejoras para las ya existentes. ¿Quieres conocer qué ocurría después de pillar una buena borrachera en un polvoriento saloon? ¿Sabes que tu vida depende del tipo de funda en el que lleses el revólver? ¿De verdad crees que conoces con detalle todas y cada una de las armas legendarias del Viejo Oeste? ¿Y su munición?

Detalladas reglas de tolerancia al alcohol, nuevas reglas para desenfundar así como la descripción de todos los tipos de fundas que existen y sus datos de juego, tiempos de recarga para cada tipo de arma según el mecanismo que utiliza y el tipo de munición, nueva regulación para la utilización de escopetas (incluyendo las recortadas), muchas nuevas armas acompañadas de una precisa descripción y datos de juego y... mucho más.

En Hogan's Last Stop tienes una nueva cita con el peligro. Adéntrate entre las páginas de la aventura y descubre una maquiavélica venganza repleta de intriga y peligro. Si no eres lo suficientemente rápido tal vez no deberías haber venido.

Además, en las Pantallas de Datos que se venden conjuntamente con este suplemento encontrarás a mano todos los datos (revisados y actualizados) necesarios para vivir las más apasionantes historias.

Un Suplemento para



M+D
Editores, S.L.



Far West Juego de Rol es Copyright, © 1995 propiedad de Darío Pérez y Oscar Díaz. Todos los derechos reservados. Hogan's Last Stop es Copyright, © 1995 propiedad de Anders Gillbring, Darío Pérez y Oscar Díaz. Publicado bajo licencia de los autores por M+D Editores, S.L. Guaramillos, 1 • 28002 Madrid • Telf.: 519 63 64 • Fax: 519 63 58

SCANNED

By FiNLoS

2-6



3