

# APACHE



PRIETO  
MURIANA



## **SUPLEMENTO OFICIAL PARA**



## **CREADO Y DESARROLLADO POR**

**JOAQUIN RUIZ**

## **COLABORADORES**

**Módulo "El Halcón y el Coyote", Jordi Cabau**

**Módulo "Gaún-Kodizhé", Ricard Ibañez**

**Una ciudad llamada Tombstone, Andrés Ramos**

**Primera corrección, Isabel Fernández**

## **PORTADA**

**PRIETO MURIANA**

## **ILUSTRACIONES INTERIORES**

**REBECA PUEBLA**

## **DIRECTOR DE COLECCIÓN**

**OSCAR DÍAZ**

## **DISEÑO Y MAQUETACIÓN**

**PARIS ÁLVAREZ, OSCAR DÍAZ Y JAVIER PÉREZ CALVO**

## **DISEÑO LOGOTIPO FAR WEST**

**J.A. PEREZ FABO**

*Agradecimientos: A mis padres y hermanas, por razones obvias, a mis suegros, por entender lo que no es nada fácil de explicar. A mi mujer por ser maravillosa. A todos mis amigos "roleros"; por esos estupendos ratos que hemos compartido. Y especialmente a aquellos que sufrieron en las carnes de sus personajes el "playtesting" de este suplemento. Así pues gracias a: Isabel "Kitty" (Bocajarro), Mauri "Mc Guilligudy" (El escarcha, excepto para las señoras, claro), Joan "Mc Alpin" (El escocés), Andrés "Aloysius O'Donell" (El tigre de Hoboken), Hugo "Kaaklusé Bïdyo" (U.V.I. móvil), Ricard "Reverendo Dalstrom" (Al que dispersa mi rebaño, yo lo castigaré...), Oscar "Sgto. Gómez" (Compadre), Darío "Riago" (No me fío de estos tipos blancos...) y a Lázaro "Calavera López" ( Es un trabajo sucio, pero..., alguien tiene que hacerlo.).*



¡Apache!  
suplemento para Far West Juego de Rol

1ª Edición Marzo de 1997

© 1997 Joaquín Ruiz. Editado por M+D con licencia de los autores.

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido de este libro, sin autorización escrita del propietario del copyright y la editorial.

¡Apache!  
es una publicación de



Plaza 15  
28043 Madrid

Filmación: Autopublish  
Impresión: Talleres Gráficos Peñalara.  
I.S.B.N: 84-88966-63-6  
Depósito Legal: M-12174-1997

Impreso en España - Printed in Spain



# INDICE

## **Nuevas reglas para FAR WEST.**

Introducción.

Nuevos tipos de personaje.

La magia de los apaches.

## **Módulos.**

¡Apache!

El halcón y el coyote.

Gaún-Kodizhé

## **Los apaches.**

Gerónimo "El apache"

Origen y entorno de los pueblos del Sudoeste.

Modo de Vida.

Religión.

Breve Vocabulario Castellano-Apache.

Otros pueblos del entorno de los apaches.

Cronología de las Guerras Apaches.

## **Apéndices.**

Personajes listos para jugar.

Una ciudad llamada Tombstone.

## **Bibliografía.**



# NUEVAS REGLAS



# Introducción

Es muy posible que el origen de este suplemento fuera el "Día de Joc" celebrado en abril de 1994, cuando mi entrañable amigo Ricard Ibáñez me presentó a Oscar Díaz y a Darío Pérez; autores del juego de rol FAR WEST.

Como buenos "roleros" enseguida comenzamos a charlar y a contarnos las típicas "batallitas", a hablar de ideas y proyectos de los que, algunos, ya son realidad. Pero sobre todo trabamos una buena amistad. Entre otras cosas les hice saber que hacía tiempo que le estaba dando vueltas a la idea de escribir un módulo para FAR WEST, en el que los protagonistas serían los indios apaches. La idea les gustó y me tomaron la palabra. En cuanto me puse a trabajar ocurrió lo que me temía. A medida que me iba documentando sobre el tema, empecé a darme cuenta de que los apaches no sólo se merecían un módulo sino toda una extensión, en la que junto con nuevas reglas y tipos de personajes se pudiera encontrar suficiente información etnográfica para ambientar mejor los módulos. Así nació ¡APACHE!

En líneas generales ¡APACHE!, se compone de tres partes; la primera expone una serie de nuevas reglas que enriquecen el sistema básico del FAR WEST, con nuevos tipos de personaje (directamente relacionados con los apaches), nuevos hechizos y objetos mágicos,

nuevos tipos de armas... En segundo lugar tenemos tres módulos en los que los apaches son los protagonistas, unas veces relacionados con el hombre blanco y otras totalmente solos, pero siempre envueltos en situaciones emocionantes y entretenidas. En ellos podrás aplicar las nuevas reglas, aunque si no quieres complicarte la vida puedes jugarlos o dirigirlos sin usarlas. Por último, tenemos una recopilación de datos histórico-etnográficos que te ayudarán a conocer mucho mejor a los indios apaches, a través de su territorio, costumbres, religión, mitología, su forma de hacer la guerra, su organización social, los pueblos de su entorno, y muchas cosas más que permitirán a los Dj. dar más verosimilitud a los personajes.

Quisiera resaltar que ¡APACHE! no es únicamente un suplemento para el Dj de FAR WEST. Personalmente creo que puede resultar muy interesante a aquellos jugadores a los que les gusta conocer más a fondo el entorno de sus personajes, y de esta forma interpretar sus "roles" de manera exhaustiva. Añadiré que este suplemento puede ser adaptado a cualquier otro reglamento de ambientación sobre el Lejano Oeste, aprovechando sobre todo la información histórica.

Por último, sólo me queda desearos que os lo paséis muy bien leyendo y jugando ¡APACHE!, ahora es vuestro y os toca disfrutarlo.

*Barcelona 1995*



# Nuevas Reglas para FAR WEST

## NUEVOS TIPOS DE PERSONAJE

En realidad se trata de algunos cambios en las habilidades de los tipos de personajes ya existentes para que se adapten mejor al modelo de indio Apache (ver los apartados Modo de Vida, Guerra y Religión). Desaparece el Explorador y en su lugar aparece el Shamán de Guerra. Si el Dj. decide ambientar sus aventuras antes de la llegada del hombre blanco y por supuesto del caballo deberá realizar un par de modificaciones. Por un lado la habilidad de cabalgar desaparece pudiéndose repartir estos puntos entre cualquiera de las otras excepto las de armas. El Rifle es sustituido automáticamente por la Lanza de Guerra. Además la profesión de Scout Apache está excluida por razones obvias.

Así pues las nuevas capacidades y tipos quedan así:

### GUERRERO APACHE

Podríamos decir que en una banda apache todos sus miembros son guerreros, desde los Shamanes hasta las mujeres. Eran expertos en la lucha de guerrillas y supieron adaptarse perfectamente al manejo de las armas de fuego durante las Guerras Apaches haciendo un notable uso de ellas, de aquí sus Capacidades en esos tipos de armas.

#### • Capacidades del Guerrero:

Cabalgar	50%
Escondarse	50%
Esquivar	35%
Lanzar	30%
Movimiento silencioso	40%
Ver	40%
Conocimiento del terreno	30%
Rastrear	30%

#### Armas:

Pelea o Maza	30%
--------------	-----

Rifle o Lanza	30%
Arco	35%

### HOMBRE MEDICINA APACHE

En el apartado titulado Curación y Hombres medicina viene detallada la gran importancia que poseen estos tipos de personajes para el resto de miembros de la banda o clan, tanto en el aspecto político como religioso. Por otro lado no debemos olvidar lo mencionado anteriormente sobre que todo apache es en cierto modo un guerrero, aunque por supuesto sus funciones no le permiten estar al nivel de un Shamán de Guerra ni mucho menos al de un Guerrero.

#### • Capacidades del Hombre Medicina:

Cantar	30%
Conocimiento de las plantas	50%
Conocimiento Minera	15%
Conocimiento del terreno	40%
Elocuencia	30%
Hechizos	50%
Historia (de los clanes)	30%
Legendas	40%
Otro idioma	15%
Primeros auxilios	25%

#### Armas:

Maza o pelea	15%
Rifle	10%
Arco	10%

### SHAMAN DE GUERRA

Para más detalles leer el apartado, La guerra en el capítulo dedicado a los apaches.

#### • Capacidades del Shaman de Guerra:

Cabalgar	50%
----------	-----

Cantar	30%
Conocimiento de plantas	40%
Conocimiento Mineral	15%
Conocimiento del terreno	30%
Hechizos	40%
Primeros auxilios	30%
Leyendas	20%
Elocuencia	15%
Historia (de los clanes)	15%
Rastrear	30%

**Armas:**

Pelea o Maza	20%
Rifle	30%
Arco	25%

## SCOUT O POLICIA APACHE

Los miembros de algunas bandas aceptaron unirse a lo que los agentes de las reservas llamaban Policía Apache. John Clum fue el principal creador de este tipo de unidades cuya misión era la de mantener el orden dentro de las reservas y evitar la presencia de las tropas que tanto inquietaban a los indios. Por supuesto también había apaches contratados por el ejército directamente como Scouts, los cuales estaban muy mal vistos por los miembros de su raza. Algunas veces el ejército proporcionaba a los scouts guerreras azules y galones para distinguir su rango. En la policía apache las guerreras solían ser negras.

### • Capacidades del Scout o Policía Apache:

Cabalgar	50%
Conocimiento del terreno	35%
Esquivar	40%
Movimiento silencioso	40%
Rastrear	50%
Esconderse	30%
Otro idioma (inglés)	25%
Ver	25%

**Armas:**

Pelea	30%
Arma corta	25%
Rifle	35%

## LA MAGIA DE LOS APACHES

### Nuevos hechizos y objetos mágicos para FAR WEST

En el reglamento básico quedó totalmente explicado el carácter poco sobrenatural de los hechizos en el mundo de FAR WEST. Creo que sería interesante crear una alternativa bastante más mágica, sobre todo



en los Módulos en los que únicamente participen tipos de personajes indios y antes de la llegada del hombre blanco. Por ahora será una contribución pequeña de cuatro nuevos Hechizos, cuatro objetos mágicos y el Hádintín (polen), un importante componente para los rituales apaches, pero esperamos poder ampliar las listas. Desde luego debemos tener en cuenta que FAR WEST no es un juego de Rol medieval fantástico y que la magia sólo está al alcance de unos pocos, es lenta de aplicar y difícil de aprender, por lo que los Shamanes apaches recibirán el mismo número de hechizos al comienzo que en el reglamento básico exceptuando todos los nuevos hechizos enumerados a continuación, que deberán ser adquiridos con puntos de experiencia.

## NUEVOS HECHIZOS

### • Levantar a los muertos (Hechizo de dominación)

**Duración de la aplicación:** 6 días

**Efecto:** Resucitar 1d4 cadáveres.

**Modificador a los hechizos:** -50

**Puntos de experiencia:** 100

Realmente se trata de un hechizo que históricamente intentó un Shaman llamado Nabakelti, El que ataca al enemigo, más conocido como Doklini, en 1882 (ver la Cronología de las guerras apaches). Parece ser que este

Hombre Medicina empezó un nuevo culto en el valle de Cibicu, en la reserva de White Mountain. Era un hombre que ya contaba con una gran influencia y afirmaba poseer revelaciones divinas que le permitirían devolver la vida a los muertos. Utilizó como utensilios sagrados seis aros o ruedas grandes de madera, pintados simbólicamente, y doce palos sagrados, a uno de los cuales, en forma de cruz, lo llamó el "jefe de los palos". Acto seguido comenzó la danza ceremonial junto con sesenta hombres. Un día al amanecer él y sus seguidores desenterraron el cadáver de un hombre conocido que había muerto no hacía mucho, y danzaron alrededor de los restos cuatro veces. Su danza duró toda la mañana y al caer la tarde se dirigieron a otra tumba repitiendo la ceremonia. En ambos casos dejaron los restos al aire, pero más tarde, cuatro hombres elegidos especialmente levantaron una choza de paja sobre los restos.

Nabalketi dijo a los demás que debían rezar cada mañana durante cuatro días, al final de los cuales los huesos blanquecinos se cubrirían de carne y volverían a la vida. Al final del segundo día, los indios del Cibicu vigilaban constantemente las pequeñas chozas y se reunían en grupos junto a otras tumbas. La espera fue infructuosa y el resultado del Hechizo un Misterio que Nabalketi se llevó a su tumba.

Este Hechizo pertenece a un nuevo tipo, los Hechizos de Dominación, pero éste en particular de llevarse a cabo con éxito se convierte en uno de los más poderosos, no por el hecho de dominar a los muertos resucitados, sino por la veneración que el resto de los apaches pueden llegar a sentir por el personaje que lo realice. Desde luego queda a discreción del Dj, el que el hechizo funcione realmente. Desde luego siempre quedará el "regustillo" de saber qué hubiera sucedido si la ceremonia se hubiese consumado.

### • Dominar el Espíritu de un animal. (Hechizo de dominación)

**Duración de la aplicación:** 8 horas

**Efecto:** Dominar a un determinado tipo de animal y percibir a través de los sentidos de éste el entorno que le rodea.

**Modificador de hechizos:** -25%

**Puntos de experiencia:** 20%

El ejecutante necesita algún elemento del animal que se quiere dominar o bien la presencia de éste. Tras una larga ceremonia el Shamán caerá en trance, pasando su espíritu a alojarse en el cuerpo del animal en cuestión. El hechicero controla el animal y siente a través de él. La duración de este hechizo será 1d10 horas, durante las cuales el cuerpo del Shaman estará totalmente indefenso, sin percibir nada a su alrededor, por lo que es bastante aconsejable que alguien vigile su cuerpo mientras realiza su "viaje" o que permanezca oculto. Si el animal poseído es atacado y muerto mientras el espíritu del hechicero todavía se encuentra

dentro de él, éste padecerá un terrible shock quedando inconsciente durante un par de horas.

• Los Hechizos de Dominación pueden ser todos aquellos en los que el realizador imponga su voluntad a otro ser (humano vivo o muerto o bien un animal), ya sea en forma de danzas o pociones realizadas mediante ceremonias mágicas.

### • Presentir peligro (Hechizo de Entorno)

**Duración de la aplicación:** 1 hora

**Efecto:** Sentir la proximidad de una amenaza o de un enemigo potencial.

**Modificador a los hechizos:** -20

**Puntos de experiencia:** 25

Este hechizo tiene varios métodos para su realización. El empleado por Gerónimo consistía en entonar cánticos mágicos delante de algunos arbustos. Si las entonaciones eran las correctas los arbustos comenzaban a moverse al ritmo de los cánticos: si el peligro se encontraba lejos de ellos los arbustos continuaban moviéndose lánguidamente; por el contrario, si había algún peligro cerca los arbustos comenzaban a agitarse bruscamente. Para la hermana de Victorio, Lozen, el sistema era diferente: ella extendía las manos mientras rezaba y entonaba los cánticos; según le vibraran las palmas de las manos así de cerca estaba el peligro que la acechaba. Un resultado de una tirada normal no proporciona ninguna información adicional sobre el tipo concreto de amenaza ni el número de enemigos, sólo informa de lo lejos o cerca que se encuentra ese peligro. Un resultado Crítico puede dar a conocer al lanzador del hechizo la naturaleza de esa amenaza o peligro que le acecha, pero de una forma vaga, podríamos decir que incluso metafórica.

### • Crear torbellino de viento. (Hechizo de Entorno)

**Duración de la aplicación:** 1/2 hora

**Efecto:** Crea un torbellino de aire capaz de levantar polvo o asustar a los animales.

**Modificador de hechizos:** -15%

**Puntos de experiencia:** 30%

Este hechizo provoca un torbellino de aire capaz de apagar el fuego de una hoguera, levantar el suficiente polvo como para borrar un rastro, o incluso para cegar a un grupo de enemigos.

El torbellino tiene una altura de 6 m., una anchura en su parte más estrecha de 50 cm. y de 4 m. en su parte más ancha.

## OBJETOS MÁGICOS

### • Epún Ezchí (piel de ante sagrada).

La descripción de este elemento está descrito

en el capítulo dedicado a la Medicina y Hombres Medicina. Para un Shamán apache este objeto es absolutamente indispensable para realizar cualquier tipo de hechizo o ceremonia. Todos los Pj. Shamanes, tanto de guerra como comunes poseen su propio Epún Ezchí, y deberán portarlo siempre con gran cuidado manteniéndolo oculto a ojos extraños.

### • Cinturón de Maternidad.

Está hecho de piel de puma, de ciervo de rabo negro, de ciervo de rabo blanco y de antilope; animales que paren sus crías sin problemas. Cuando la mujer que se acerca al momento del parto se pone el cinturón, se llama a los hombres medicina para que rueguen a los espíritus de los animales de los que está hecho. La mujer sólo lo usa aproximadamente un día, especialmente en el momento crítico, y no se lo quita hasta que la criatura no haya nacido.

El Cinturón de Maternidad da un bonificador de 25% a cualquier hechizo de curación o tirada de Primeros auxilios durante un parto.

### • Hádintin (polen).

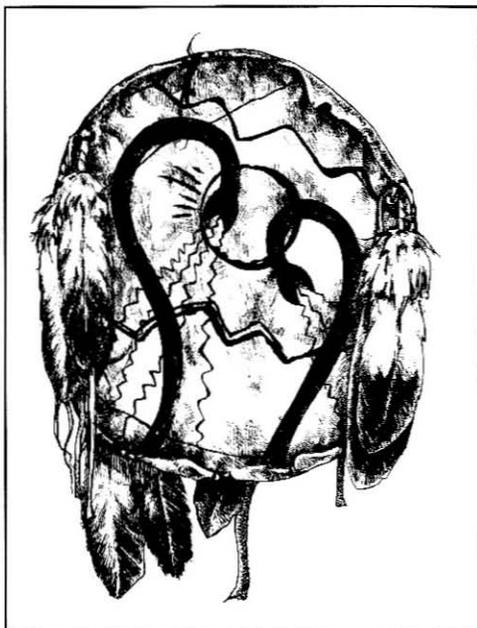
El polen sagrado se emplea en todas las ceremonias, especialmente en las curativas. Los apaches extraían el polen principalmente del tule, pero también del pino piñonero. En las ceremonias para invocar la abundancia de grano, se mezcla el polen con harina de maíz. Este polvo no sólo es usado por el hombre medicina, sino que todos los indios llevan una pequeña cantidad en una bolsa de piel en alguna parte de su cuerpo.

Si cualquier apache antes de realizar un tirada por alguna de sus habilidades esparce Hádintin, recibirá un bonificador del 5%, una vez por día y por intento. Junto con su equipo de inicio habitual los tipos de personajes apaches recibirán una bolsa con polen para cuatro ocasiones. Los Shamanes dispondrán de una cantidad cuatro veces mayor. Para reponer su polen deberán buscar sus fuentes habituales y es condición indispensable que dicho polen sea bendecido por un Shaman.

### • Gorro Ritual.

Era fabricado normalmente por los hombres medicina para determinadas ocasiones. Habitualmente en él estaban representados simbólicamente los dioses y los elementos causantes de los problemas y es el único capaz de aliviarlos. Generalmente el enfermo se debe poner el gorro durante la noche y sus parientes o amigos más cercanos, al amanecer, deben rezar a las deidades representadas en el gorro.

El uso de este gorro ritual proporciona un bonificador de 18% a cualquier tirada de Primeros Auxilios que realice un Shaman. En principio sólo los



Hombres medicina están capacitados para crearlo, siendo el tiempo de fabricación de 1d3 días. El uso de estos gorros está limitado a las características del enfermo que se lo vaya a poner.

El único gorro con poderes especiales es el anteriormente expuesto, el resto de gorros que comúnmente formaban parte de la vestimenta apache carecen de dicho poder. Otra opción sería la de otorgar a los gorros las características de otros hechizos que aparecen en el reglamento básico de FAR WEST; por ejemplo un gorro ritual creado con un hechizo de Infundir Valor a la persona que lo lleve puesto. Por descontado que dichos hechizos son de los que posea el Shamán.

### • Escudo de Guerra Sagrado.

Se trata de un escudo de piel bellamente adornado con plumas y otros ornamentos, del que se solía hacer entrega a los guerreros que se habían destacado en acciones guerreras. Debe estar bendecido por un Shamán de Guerra. La ceremonia de bendición no requiere ninguna habilidad especial por parte del Shamán; incluso no es necesario que lo fabrique él mismo. Los rezos para que el escudo obtenga el poder mágico serán de una duración de 1d6+2 días, transcurridos los cuales el escudo poseerá en su interior un hechizo de combate, ya sea Infundir valor, Encantar Arma Defensiva o Sigilo (ver reglamento básico FAR WEST págs. 89 y 90). Como en el caso del Gorro Ritual el Shamán de Guerra deberá poseer dicho hechizo.

# MODULOS



# Apache

por Joaquín Ruiz

*"De joven recorrí todo este país, de este a oeste, y jamás vi otra gente que no fuera apache. Después de muchos veranos, emprendí de nuevo la marcha y descubrí que otra raza se estaba posesionando de él. ¿Cómo era posible? ¿Por qué los apaches parecen aguardar la muerte con resignación, como si la vida se les escapara por las puntas de los dedos? Vagan por las colinas y llanuras en espera de que caiga el cielo sobre ellos. Los apaches fueron una gran nación, pero son pocos los que ahora quedan: por esta razón desean morir y ofrecen su vida con sus manos".*

## COCHISE jefe de los apaches chiricahuas.

Este módulo para FAR WEST está pensado para un grupo de 6 a 8 jugadores de cualquier profesión y si es posible con cierta experiencia. Sería muy útil que uno o varios de los Pj's hablan apache o español y mucho mejor si en el grupo hubieran personajes indios (apaches, por supuesto), exploradores, soldados, o scouts apaches. Dado su contexto histórico, la aventura se presta perfectamente a la participación de personajes que por regla general serían difíciles de integrar. Los Pj's que posean rasgos racistas contra los indios o contra los blancos evidentemente pueden suponer un contratiempo para el Dj.; por otro lado en determinados casos esta característica puede crear una interesante trama argumental, siempre y cuando sea controlada por el Dj. y acompañada de una correcta interpretación del Pj.

Al final del módulo se incluye un apéndice donde, además de los Pnj's, hay unos "personajes listos para jugar", que el Dj. puede emplear para poder empezar a jugar enseguida. Estos personajes poseen unas motivaciones especialmente pensadas para participar en la aventura y están extraídos de películas clásicas del género del Far West.

## Introducción

En el momento de la acción el general Crook está a punto de conseguir la total pacificación de los apaches en el territorio de Arizona. Sólo le queda lograr la rendición de algunas bandas dispersas, siendo la más importante de ellas la que comandan Naiche y Gerónimo.

A principios de enero de 1883 el general, siendo jefe del departamento militar de Arizona, decide organizar una expedición para intentar convencer a Gerónimo de que deponga las armas de manera pacífica y que vuelva a los Estados Unidos, a la reserva de San Carlos y a la de Fort Apache. Dicha expedición se adentrará en

territorio mejicano, y estará compuesta por unos cincuenta o sesenta soldados de caballería especialmente seleccionados, miembros de la policía apache (scouts), algunos civiles como intérpretes y unos doscientos jóvenes guerreros apaches de la reserva de San Carlos, muchos de los cuales han participado alguna vez en correrías al otro lado de la frontera. Ante semejante desafío ¿quién puede resistirse a una aventura como ésta?, nada más y nada menos que ser testigo de la rendición de Goyathlay, más conocido entre los mejicanos como Gerónimo, el gran jefe apache.

He de resaltar que aunque el módulo se basa en hechos históricos, me he tomado ciertas licencias "roleras" que creo harán mucho más interesante la acción. De todas formas en la Cronología de las Guerras Apaches vienen los acontecimientos tal y como sucedieron en realidad, y podréis comprobar por vosotros mismos cómo en unos cuantos días está resumida una expedición que duró varios meses. Además en el mapa de la aventura no aparece Fort Huachuca, que se encontraba a pocas millas al suroeste de Tombstone, por razones argumentales.

## La trama

Por desgracia lograr una paz duradera en el territorio será una tarea difícil ya que hay muchos intereses en juego, sobre todo económicos, que hacen peligrar esta posibilidad. La "Camarilla de Tucson" (The Tucson Ring), no está dispuesta a consentir una disminución en sus ganancias en lo que respecta a sus negocios con el ejército, tanto en concepto de forraje y equipamiento, como en entretenimientos para la tropa: juego, prostitución y bebida. Si hay guerra hay soldados y los soldados son clientes. Pero los negocios de la "Camarilla" no sólo llevan uniforme "azul". La principal riqueza del territorio de Arizona son sus yacimientos

de cobre (1° productor de USA), cinc (2° productor), plomo, plata y oro. Adivinen quién posee la mayor cantidad de concesiones en todo el territorio, incluidas las que no son legales y que casualmente se encuentran en las reservas habilitadas por el gobierno para los apaches. Y adivinen qué general, desde que ocupó su cargo como jefe del departamento militar del estado de Arizona, ha expulsado a todos los mineros establecidos en las reservas apaches. Así pues los Pj's se verán envueltos en una intriga para acusar injustamente a los apaches y levantar a la opinión pública contra el general Crook y sus absurdas ideas de paz. La acción les llevará en dirección a una localidad muy famosa, Tombstone. Si señor, la de Boot Hill, Wyatt Earp, OK Corral y donde muy posiblemente hagan nuevos amigos y cómo no, peligrosos enemigos. Por cierto, los hermanos Earp ya no viven en la ciudad, pero no por eso deja de ser un lugar de lo más "interesante". Desde allí recibirán órdenes de perseguir a un grupo de apaches hostiles que les darán un montón de problemas. La historia, si termina medio bien, acabará en Méjico, a orillas del río Bavispe y puede ser que hasta con el mismísimo Gerónimo presente.

## Arizona, enero de 1883

Por todos los puestos militares, comisarías y agencias indias del estado de Arizona hay pasquines en los que el ejército solicita personal tanto civil como militar en la reserva, para un período no superior a seis meses, con una paga de 75\$ al mes y manutención a cargo del ejército. Se valorarán conocimientos de exploración, así como hablar apache y/o español. La raza de los candidatos no es relevante. Si como es muy probable casi ningún Pj. sabe leer, se enterará de todos modos ya que la noticia va de boca en boca por todo el estado. El lugar de la concentración es la reserva de San Carlos y la fecha máxima para incorporarse a finales de febrero.

## San Carlos

La reserva de San Carlos se encuentra al sur de Fort Apache y al noroeste de Fort Thomas, que son los principales puestos militares en el estado de Arizona. Ambos controlan las reservas apaches de San Carlos y White Mountains patrullan toda la frontera con Méjico. Servir en uno de estos puestos del ejército es considerado por algunos mandos como una medida disciplinaria. Un oficial del ejército describía la zona del río Gila en la reserva de San Carlos (también llamada "El infierno de los cuarenta acres" ) del siguiente modo: "Un llano de grava se elevaba unos diez metros o más sobre el fondo del río; aquí y allá

aparecía salpicado por los edificios de adobe de la agencia. El curso de las corrientes estaba marcado por unas líneas mal trazadas de árboles desprovistos de hojas, pero el aspecto que ofrecían era sobrecogedor. La lluvia era tan rara que, cuando se producía, se diría que se trataba de un fenómeno de ominoso presagio. Un viento seco, caliente, cargado de polvo y de gravilla barría sin cesar la llanura, arrancando de ella todo vestigio de vegetación. En verano, una temperatura de treinta grados centígrados a la sombra podría considerarse fresca. El resto del año, moscas, murciélagos y desagradables bichejos de toda especie... se concentraban en cantidad ingente en aquel lugar."

Con este comentario no sólo queda descrito el terreno perteneciente a las reservas indias asignado por el gobierno, sino también a la mayor parte del estado de Arizona. Por lo tanto es fácil imaginar las precarias condiciones de vida de los indios, acostumbrados a la vida nómada, como las relativas al servicio de armas de los soldados de la caballería.

Desde luego el panorama que tienen los Pj's. es del todo desolador (geográficamente hablando), aunque es muy posible que debido a su profesión algunos de ellos lo encuentren cotidiano. El puesto militar de la reserva de San Carlos carece de empalizada y lo componen una docena de edificios de madera y adobe. Están distribuidos formando una inmensa plaza de armas que está custodiada por una pieza ligera de artillería y por un pequeño montículo de piedras coronado por un mástil donde ondea la bandera de los Estados Unidos de América (léase este último párrafo de manera solemne). Conforme vayan llegando los personajes a la reserva y se identifiquen como aspirantes a formar parte de la expedición del general Crook, serán acompañados a la oficina del puesto donde deberán inscribirse en una lista para ser llamados por turno con el fin de entrevistarse personalmente con el general. Mientras tanto pueden dejar sus caballos en los establos de la tropa, y comer algo en la cantina. A la hora del rancho pueden comer gratis en el comedor de la tropa, aunque los Pj's. indios deberán hacerlo aparte junto a otros muchos de sus hermanos de raza que pululan también por el puesto. El ambiente, por otro lado, es bastante tranquilo. Los indios tienen prohibida la compra de alcohol, y los horarios de la cantina son muy estrictos. Parece como si el general no quisiera que un estúpido altercado entre indios y soldados mande al traste sus planes.

## La visita

Si los Pj's se dan una vuelta por la agencia podrán distinguir, poco antes del mediodía, a un grupo de unos cinco jinetes que parecen escoltar un carruaje conducido por un hombre vestido muy elegantemente.



Los jinetes tienen aspecto de cowboys y van armados, pero lo que más llama la atención es su vestimenta son unos fajines rojos que llevan en la cintura (Ver los en los apéndices, Una ciudad llamada Tombstone).

Su destino parece ser el despacho del agente que dirige la reserva y donde el general Crook se ha instalado hasta la partida de la expedición. Si los personajes se aproximan o están a la expectativa podrán observar cómo el hombre que conducía el coche entra en la oficina mientras el resto de los cowboys esperan frente a la entrada. La entrevista no parece durar mucho, y si los personajes se han acercado lo suficiente una tirada por Escuchar les dará a entender que alguien está discutiendo acaloradamente con el general. Poco después el visitante saldrá de la oficina de manera brusca, como si le hubieran invitado a que se largara. Acto seguido montará en el carruaje y junto a sus hombres se marcharán por donde llegaron.

Si a alguien se le ocurre seguirles verá que se dirigen hacia el sur en dirección a la ciudad de Tucson. Si los Pj's. están interesados por saber la identidad del tipo que vestía elegantemente o de lo que significan los fajines rojos de los jinetes pueden preguntar a algún soldado o encargado del puesto; casi todo el mundo sabe quién es William S. Oury (ver Reparto) y lo que representa el fajín rojo. Incluso alguno de los personajes puede haber oído algo sobre O.K. Corral y el ajuste de cuentas entre Wyatt Earp y los Cowboys, que por cierto, no ha terminado todavía.

## La Cantina

Esta tabernucha de mala muerte es propiedad de Jeremías O'Rourke, un veterano que llegó a combatir contra Cochise en 1873 cuando ya estaba a punto de retirarse con la paga de sargento y 30 años de servicio en el ejército norteamericano (quién sabe cuántos más en algún otro ejército). Es un viejo al que le gusta relatar viejas batallas. Si los Pj's. le dan conversación podrán obtener información algo más concreta sobre la expedición y quizás sobre Oury y los Cowboys:

"...ese demonio de Gerónimo, siempre atacando tanto en territorio mexicano como a este lado de la frontera. Pero esta vez se la va a acabar el truco; los dos gobiernos han llegado al acuerdo de que ambos ejércitos podrán cruzar la frontera en persecución de los apaches hostiles, y es precisamente ésto lo que espera el viejo "Lobo Gris", que hagan alguna fechoría en este lado para poder cruzar la frontera en busca de Gerónimo y pedirle que regrese a la reserva pacíficamente."

"...Oury me decís, pues claro que he oído hablar de él, es uno de los hombres más ricos de Tucson. Todo un pez gordo y bastante turbio. Dicen que estuvo implicado

en una matanza de apaches en Camp Grant, pero salió absuelto..."

"...Cowboys? pero, ¡por todos los diablos! ¿De dónde salís vosotros? ¿En serio no sabéis nada de lo que pasó en Tombstone hace un par de años? Me parece que me estáis tomando el pelo y ya soy un poco mayor, ¿no os parece?..."

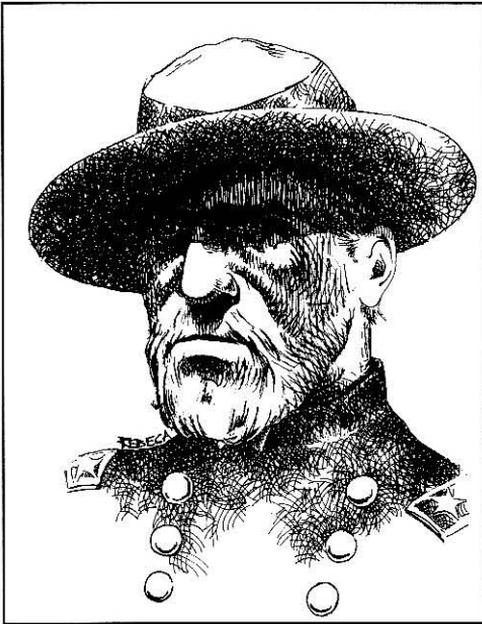
El local es bastante espacioso y no muy limpio. Al viejo le ayudan un par de muchachos apaches de unos 15 o 16 años que hablan poco y trabajan mucho. Los dos son cristianos y solo hablan apache y español, no suelen dar demasiada conversación ni siquiera a los soldados habituales del fuerte, pero un Pj. que pase una tirada de Elocuencia o Labia podrá tener una corta charla con uno de ellos o con los dos. Si el personaje es de raza apache no necesitará la tirada. Entre datos sin importancia sobre su vida cotidiana pueden llegar a comentar que "...unos hombres blancos de semblante oscuro que vinieron de la ciudad grande (Tucson), se discutieron mucho con Lobo Gris porque había hecho abandonar la reserva a todos los mineros y hombres blancos que nos robaban. Desde entonces las raciones de comida han sido más abundantes y ahora son los apaches los que venden su grano a los soldados."

La cantina se cerrará a las 19'00 horas, ni un minuto después. El que no se quiera marchar y cause problemas será detenido, escoltado y encerrado en el calabozo del fuerte por una patrulla de guardia hasta la mañana siguiente o hasta que se le pase la borrachera y no se le considere un peligro para sí mismo o para los demás.

Los Pj's. serán alojados en el mismo barracón, ¡ con casualidad !, con lo que podrán trabar amistad, charlar e incluso echar unas manitas al póker. Estaría bien que todos los jugadores se presentaran y describieran a sus personajes físicamente para dar una idea a sus futuros compañeros de aventuras de cuál es su aspecto. Por supuesto por falta de espacio los Pj's apaches deberán dormir con sus nuevos "amigos blancos". Por supuesto si hay alguna señora entre los jugadores es evidente que deberá alojarse en otro lugar, quizás con la esposa de algún suboficial u oficial del puesto. Respecto al carácter normal de los apaches cabe decir que suelen ser callados y sufridos, honestos entre los miembros de su tribu, y muy orgullosos, sobre todo si son del clan Chiricahua (para más detalles consultar los capítulos dedicados a la Vida y Costumbres de los Apaches).

## La entrevista

Una vez todos los Pj's se encuentran en el fuerte serán entrevistados por el general George Crook, más conocido entre los apaches como Lobo Gris ( Nantan Lupan, en el dialecto Chiricahua ). Recibirá a los



jugadores uno a uno por separado. Junto a él se encuentran un sargento de scouts apaches y un civil muy joven que responde al nombre de George Wratten, jefe de exploradores en Fort Bowie y al que los Pj's, de raza apache pueden conocer al menos de oídas. Básicamente esta charla es para averiguar qué motivos mueven a los personajes, y si realmente sus conocimientos pueden ser útiles a la expedición. Si algún Pj. demuestra manifiesta aversión a los apaches será despedido sin más explicación.

Si alguien le comenta algo a Crook referente al hombre que se discutió con él, tal y como los muchachos apaches han podido comentar a algún Pj en la cantina, el general le quitará importancia al asunto y bromeará sobre la mala prensa que le dan algunos periódicos sensacionalistas por su buen trato hacia los apaches. Por otro lado no espera que los de la "Camarilla de Tucson" (Tucson Ring) se atrevan a meterse con un funcionario del gobierno federal y mucho menos con el ejército. El tiempo y los acontecimientos le demostrarán que está muy equivocado.

### **Otras informaciones varias que se pueden obtener de los indios en los alrededores de la reserva son:**

- Geronimo es un gran jefe pero no es nada razonable. Por su culpa cada vez que realiza una fechoría son castigados todos los apaches, incluso aquellos que nunca han levantado sus armas contra los blancos. Además junto a él hay otros bravos que desean seguir viviendo en

libertad, y a los que les gusta luchar y capturar ganado. Se trata de jefes de pequeñas bandas como Chihuahua y Chato que muchas veces actúan por cuenta propia.

- Se han visto rondar desde hace un tiempo indios papagos muy bien armados al sur de Piñalero Mountains. Y eso no puede ser buena señal.

## **LA PARTIDA**

Un par de días después de la entrevista a los Pj's, se organizará la tropa en pequeñas secciones. Por supuesto en una de ellas se encuentran todos los jugadores, además de dos soldados y tres indios apaches de la reserva de San Carlos. Si alguno de los jugadores es soldado será él quien tome las decisiones en el grupo, aunque para ello deba ser ascendido a cabo o sargento. Si hay más de uno, que decidan entre ellos el que tomará el mando. Por parte de los apaches ocurrirá lo mismo que con los soldados, con la diferencia de que los indios estarán siempre supeditados a los soldados de la caballería.

La tarde del día de antes de la partida se repartirán dos rondas de munición tanto de fusil como de revólver con un total de 24 balas de Colt 45 y 50 para la carabina Springfield. Los seis apaches recibirán un rifle Springfield y la misma cantidad de cartuchos que los soldados. A los civiles sólo se les puede ofrecer armas y municiones de los tres tipos de armas antes citados, aunque pueden llevar lo que quieran siempre y cuando lo paguen de su bolsillo. La comida y el resto del equipo lo llevará el tren de mulas a mando del Jefe de Exploradores George Wratten.

Al amanecer la expedición se pone en marcha. Tienen tres días de viaje a caballo hasta Fort Lowell donde tomarán el tren que le llevará a la ciudad de Bowie, cercana al fuerte del mismo nombre en Apache Pass.

Durante estos tres días no sucederá nada anormal. Nadie en su sano juicio se atrevería a atacar a una fuerza tan numerosa. A media tarde del cuarto día la expedición llegará a Fort Lowell en las inmediaciones de Tucson. Las tropas estarán acantonadas y nadie tendrá permiso para ausentarse: ni blanco ni indio, ni civil ni militar. Al amanecer la tropa acomodará a los caballos y mulas en sus vagones, y a eso de las siete de la mañana un pitido anunciará la partida del "Caballo de Hierro". Es muy posible que se produzca alguna situación divertida si alguno de los Pj's apaches no ha viajado nunca en un tren y quizá cueste un poco convencerlo para que suba en él. Por supuesto recelará todo lo que dure el trayecto y se lo pasará rezando a todas las deidades que pueda.

## **EL APEADERO DE DEATHROCK**

A las dos horas de viaje aproximadamente el tren realizará una brusca parada. Tirada de Destreza para

los que no estaban en sus asientos, y coscorrán para los que no la pasen. Los oficiales y sargentos comenzarán a ladrar ordenes de "A las armas". Los apaches se pondrán en alerta y es de suponer que casi todo el mundo se asome a la ventanilla que tenga más cerca para saber qué está pasando. Lo que se puede ver desde el tren no es demasiado, pero a unos doscientos metros hay un montón de ruinas humeantes donde debería estar el apeadero de Deathrock.

Rápidamente se destaca a una de las secciones a caballo para aproximarse a los humeantes edificios. Por supuesto la sección afortunada es la de los Pj's.

Conforme se vayan acercando comenzarán a distinguir con más detalle el escalofriante escenario de la tragedia. En el apeadero, hasta hoy, habían trabajado tres personas, y en este momento sería muy difícil reconocerlas incluso para sus familiares más cercanos. Los culpables de tal atrocidad se han cebado torturando a dos de ellos. Sus cuerpos carbonizados están atados a los postes del porche del apeadero. El tercer funcionario está en el interior, medio sepultado por los humeantes escombros y con una flecha en la espalda, no está atado ni presenta signos de tortura. Una tirada por Descubrir, permitirá reparar en una lámpara de petróleo rota y carbonizada que se encuentra junto a la mano del cadáver. Como es lógico, una vez en las inmediaciones del apeadero, será el momento adecuado para comenzar las tiradas de Buscar, Ver y Rastrear necesarias (por supuesto detrás de las tablas). No más de una de cada para cada Pj. y Pnj. (Siempre es mejor que si se averigua algo importante sean los Pj's y no los Pnj's los que lo consigan, reparte un poco los descubrimientos y todos los jugadores se sentirán más útiles). Una tirada exitosa de Descubrir revelará que la vía férrea tiene sueltos algunos tornillos, de manera que varios rieles están sueltos, lo que podría haber provocado el descarrilamiento del tren. No se necesita ninguna tirada para ver las numerosas flechas, algunas de ellas clavadas en los cadáveres. Cualquier apache podrá reconocerlas como flechas Chiricahuas (lo que acusaría a la banda de Gerónimo del ataque). Una tirada por Buscar permitirá encontrar un pañuelo entre unos arbustos. Es curioso, pero los apaches que lo vean, rápidamente lo relacionarán con los indios papagos. Alguna tirada de Intuición puede revelar al grupo que las características del ataque tampoco concuerdan con el estilo general de los apaches; digamos que no tiene demasiado sentido el objetivo de dicho acto. Si los Pj's deciden rastrear el área circundante (si pasan la correspondiente tirada) encontrarán huellas de una veintena de caballos sin errar que llegaron y se fueron por el sur y que llevan unas cinco horas de ventaja. Una vez considere la avanzada que la zona está segura, el resto de la tropa se les unirá. El general les pedirá el informe de lo que han descubierto y dadas las pruebas contradictorias existentes decidirá que el grupo de los Pj's siga las



huellas para intentar esclarecer la identidad real de los responsables de la matanza. Mientras, el resto de la expedición arreglará la vía férrea y continuará su camino hacia Fort Bowie, donde aguardarán noticias del grupo de los Pj's. A estos se les permitirá llevar una mula con víveres para una semana, pero sin una sola munición más de las que llevan de dotación individualmente.

## EL RASTRO

La pista deberá ser seguida mediante tiradas de Rastrear. El misterioso grupo evita los caminos, pero siempre cabalgará en dirección sur. Una tirada de Conocimiento del Terreno hará que el grupo se percate de que van casi en línea recta hacia la localidad de Tombstone. La ventaja que les llevan los papagos se mantendrá o incluso aumentará, ya que mantienen un ritmo bastante fuerte. Una tirada de Intuición puede dar a entender que los supuestos apaches hostiles están seguros de encontrar un lugar seguro donde reponer fuerzas por las cercanías. Casi al atardecer una última tirada por Rastrear revelará que al grupo de caballos sin errar se le une, en un determinado lugar, otro grupo menos numeroso que se aproxima por el oeste, esta vez herrados. Sea como fuere, la noche cogerá al grupo

a una media jornada de Tombstone, por lo que pueden decidir acampar, o seguir hasta dicha ciudad a la que llegarán esa misma madrugada o a media mañana del día siguiente.

## TOMBSTONE

Tanto si llegan de madrugada como si decidieron pasar la noche al raso, ya habrán sucedido una serie de acontecimientos producidos por los supuestos "apaches" que vienen buscando. Lo que los Pj's todavía no saben a ciencia cierta es que los causantes de la matanza de Deathrock no eran apaches, sino mercenarios reclutados entre la tribu de los indios papagos, que ni que decir tiene se trata de enemigos encarnizados de los apaches. No es la primera vez que William S. Oury los contrata. Los caballos herrados que se les unieron más tarde pertenecen también a cinco de sus matones a sueldo, los mismos que le escoltaban en la reserva de San Carlos. Es posible que los personajes comiencen a atar cabos.

El plan de acusar falsamente a los apaches del ataque parece que ha dado resultado aunque no haya sido el óptimo, ya que se produjo un incendio provocado por uno de los ferroviarios, que había pasado desapercibido a los atacantes. De ahí que su cadáver no estuviera atado ni torturado, y que hubiera una lámpara de petróleo junto a él. Sin esta heroica acción, el tren hubiera descarrilado casi con toda seguridad, produciéndose el desastre. De todas formas, Oury no esperará que el ejército haya reaccionado tan rápidamente, aunque se trata de un hombre de acción que intentará despachar a los jugadores de una manera sutil. Al principio no los considerará como una amenaza seria hasta que tomen contacto con Clum. A partir de entonces intentará eliminarlos de manera que no salga demasiado implicado en el asunto.

Además del dinero prometido a los mercenarios, Oury les aseguró que podrían divertirse cuanto quisieran en Tombstone, en el famoso Dragoon Saloon del que Oury es propietario y donde reside a su vez un pistolero bastante conocido que responde al nombre de René Leclerc.

Los indios y los Cowboys decidieron pasarlo en grande. Así pues la juerga degeneró tanto que el sheriff y su alguacil decidieron intervenir. Grave error, ya que esta pequeña tontería les ha proporcionado un lugar preferente en Boot Hill. Ante esta contrariedad, Oury ha sacado del pueblo a sus "amigos" papagos y les ha dado refugio en un rancho abandonado cercano a la ciudad hasta que se calmen un poco las cosas. Mientras tanto, la población termina de pasar la noche encerrada en sus casas bastante atemorizada y escandalizada por el asesinato del sheriff y su ayudante.

Pero no todo el mundo está asustado; en la rotativa del diario "The Tombstone Epitaph" un valiente

periodista está dispuesto a luchar, aunque sea en solitario contra toda esta corrupción y, si es posible, a destapar el oscuro pasado de William S. Oury.

No está nada mal el panorama que se presenta a los Pj's, a su llegada al pueblo. Desde luego serán como una bendición para gente como John Clum (el periodista) y un inesperado jarro de agua fría para el señor Oury, que verá en el grupo una amenaza que puede involucrarlo peligrosamente, por lo que comenzará a idear un plan para quitarse a los Pj's de encima utilizando todos sus recursos.

## La ley del miedo

Una vez en el pueblo los jugadores podrán comenzar la pequeña investigación. Si parece que van a seguir la persecución el Dj. deberá inventar alguna excusa para que se queden al menos un día más. Evidentemente todo el mundo tiene bastante miedo de hablar, sobre todo sabiendo que cinco de los matones de Oury y el mismísimo René Leclerc se encuentran todavía en el pueblo, sin contar los indios papagos de las inmediaciones. No hará falta ninguna tirada de Intuición para saber que la gente está bastante asustada. Pero hay alguien que no lo está, bueno sí, pero no lo suficiente como para callarse. Se trata de John Clum (ver características en el reparto), el cual se pondrá en contacto con los personajes y les citará en la redacción de su periódico, informándoles de lo que sabe: la existencia de una sociedad secreta de comerciantes llamada "La Camarilla de Tucson", de la que William S. Oury parece ser el líder y a la que no interesa que el general Crook siga con su plan de paz en el territorio (quizás sea este el momento de recordarles a los Pj's los comentarios al respecto que escucharon en San Carlos). También les informará del asesinato la noche pasada de los únicos agentes de la ley que había en Tombstone y que van a ser enterrados en Boot Hill por la mañana. Parece ser que los causantes de dicha muerte abandonaron el pueblo esa misma noche y que su descripción bien podría ser la de los tipos que los Pj's andan buscando. Pero esto no es todo. Clum tiene en su poder una carta escrita por un tal Juan N. Elías de Tucson y dirigida a Oury en la que existen pruebas que le acusan de ser el instigador y máximo responsable de la matanza de Camp Grant en 1871 (ver Cronología de las Guerras Apaches), y que le acusa también de manera irrefutable, de ser el líder de la asociación secreta antes mencionada, a la que se le atribuyen algunos delitos de importancia. Justo cuando el periodista les va a hablar del asunto aparecerán en la redacción misma del periódico el señor Oury, el alcalde y varios personajes importantes en representación de la ciudad para dar la bienvenida al ejército, que ha llegado tan oportunamente. Por supuesto les pedirán su protección mientras llega el sheriff del condado



desde Tucson. La actitud de tan ilustres “caballeros” será de una hipocresía impresionante ya que, mientras los Pj’s son agasajados, cuatro jinetes han salido a todo galope hacia el rancho donde están refugiados los indios papagos con unas órdenes muy concretas: deberán cortar el telégrafo que une Tombstone con Tucson, en un punto situado a unas quince millas al noroeste de la ciudad y preparar una emboscada a los que intenten reparar la avería.

### Telegrama mortal

En cuanto el corte del telégrafo se produce, la alarma acentuará el miedo que los ciudadanos tenían hasta ahora ante la nueva amenaza que supone un ataque de los apaches. Ni que decir tiene que el nombre de Gerónimo corre de boca en boca y que algunos ciudadanos comienzan a mirar de mala manera a los apaches del grupo. Evidentemente los soldados no pueden abandonar a los pobres habitantes del pueblo en estos momentos. Por otro lado, el Alcalde de la ciudad en persona les pedirá que escolten al oficial de telégrafos que va a salir a reparar los cables cortados. Por supuesto no se pueden negar.

Jonás Withley (el telegrafista) no tarda demasiado en preparar el equipo necesario para la reparación, algo

de comida y agua y su Parker Hammerless, colocándolo todo en una carreta a la que ha enganchado cuatro caballos, por si acaso hay que correr. Es posible que los personajes decidan no acompañar todos al oficial de telégrafos o incluso delegar en los pnj’s dicha misión. Si se da este último caso el Dj. se ahorrará la que podía haber sido una persecución al más puro estilo de John Ford. No habrá supervivientes; aunque la línea telegráfica será arreglada. Por otro lado en caso que alguno o todos los Pj’s decidan escoltar al carro se armará una buena.

Los veinte indios contratados por Oury han cortado el telégrafo en un punto situado entre Tombstone y Tucson a unas treinta millas al norte de esta última, en un lugar desde donde podrán emboscar con facilidad a los que intenten arreglar la avería. Por si fuera poco van disfrazados como apaches, y sólo un crítico en Ver revelará la verdadera naturaleza de los atacantes mientras están a distancia.

El lugar elegido para la emboscada es una pequeña colina al oeste del punto donde está cortado el telégrafo y desde donde se dominan los alrededores. El plan de los indios papagos es el de esperar ocultos tras la colina a que esté arreglado el telégrafo y atacar desde su posición desenfilada cargando contra el carro sin dejar supervivientes. Por supuesto un crítico en alguna tirada por Intuición e

incluso por Ver puede hacer presentar a alguno de los personajes que algo no anda nada bien, que tal vez están siendo observados, que todo está demasiado tranquilo. Si se hizo con éxito alguna de las tiradas antes mencionadas, se tendrá, en el caso de que decidan los Pj's, largarse a uña de caballo, cierta ventaja en la persecución que tendrá lugar a continuación, iniciándose a distancia Corta (ver reglamento básico págs.45 y 46). Aquí es donde el Dj. puede lucirse creando el ambiente de una desenfadada carrera. Los indios papagos dispararán desde sus monturas y hasta que al menos no pierdan la mitad de sus efectivos o se queden atrás no cederán ni un momento en su persecución. Por otro lado el carro con los caballos desbocados dando bandazos a derecha e izquierda, los disparos, el polvo y la muerte pisándoles los talones. Es posible que alguien resulte alcanzado, y una caída de un caballo a esa velocidad quizás resulte fatal. Una rueda que está a punto de ceder, un enemigo que intenta subir al carro o incluso saltar sobre los caballos para frenarlos. Todo esto se deja a discreción del Dj. (Tal vez recordéis la inolvidable escena del ataque indio que aparece en el film de John Ford "La Diligencia").

Si todo sale medio bien los Pj's. llegarán a Tombstone casi a media noche. Al aproximarse podrán observar cómo el cielo está enrojecido por lo que parece ser un incendio. Si los personajes piensan lo peor tal vez estén en lo cierto, ya que lo que está ardiendo es la redacción de diario "Epitaph".

## Allen Strett

Cabe la posibilidad de que algunos o todos los Pj's decidieran quedarse en la ciudad en lugar de dar escolta al carro del servicio de telégrafos. Desde luego para ellos también hay una buena "movida". Pero esta vez por parte de los Cowboys y de René Leclerc.

Desde la llegada de los soldados, al pistolero le han entrado muchas ganas de "entrar en acción", y parece que ha llegado el momento. A media tarde Oury se reunirá con ellos en el Dragoon Saloon, donde les dará sus últimas instrucciones, antes de regresar a Tucson por la ruta que sale de Tombstone por el noroeste para no tener un encuentro con el carro del telégrafo. Sus órdenes son las de acabar de una vez con John Clum y su maldito periódico. Para ello deberán, una vez haya anochecido, prender fuego a la redacción del periódico en cuestión. Y encontrar y destruir las pruebas que Oury sospecha que Clum guarda en alguna parte del edificio. Ciertamente la carta que mencionó el periodista a los Pj's se encuentra en lugar seguro, pero no en la redacción del periódico, sino en la caja fuerte de su casa particular, que se encuentra en las afueras de la ciudad. Si durante la misión encomendada por Oury

alguien se pone de por medio (y no quiero señalar a nadie), los obstáculos deberán ser eliminados. Desde luego si los matones no encuentran lo que buscan en el periódico irán a buscar a John Clum para sonsacarle dónde se encuentra la carta amenazando a su familia.

Si los Pj's tenían vigilados al pistolero y a sus Cowboys observarán que a la caída de la tarde llegan otros tres jinetes con fajines rojos. Parece que la cosa va en serio. Una vez todos reunidos y casi a media noche, se dirigirán muy decididos hacia el periódico en el que entrarán derribando la puerta y registrándolo todo. Al cabo de un momento lo rociarán todo con petróleo y prenderán fuego al edificio. Por supuesto los Pj's, si están presentes pueden intentar evitarlo. Por la fuerza, como suele ser natural en estos casos.

## La pluma y el revólver

Una vez ardiendo "The Epitaph" se dirigirán a casa de Clum, al que se encontrarán en medio de la calle, solo, a medio vestir y con una escopeta en la mano. Las llamas del incendio iluminan los ojos de un hombre dispuesto a todo. Por supuesto éste sería el momento ideal para que hicieran su aparición el grupo de Pj's, tanto si se quedaron en el pueblo como si acaban de llegar de su "excursión" para arreglar el telégrafo. Por supuesto a los Cowboys se les cortará bastante el rollo, lo que estará representado en que si se produce un duelo elegirán la máxima velocidad. Pero René es "harina de otro costal". Se mantendrá frío y es muy posible que mande al otro barrio a algún Pj. siempre y cuando algún Pj. no lo mande al infierno a él primero, como es natural.

Si consiguen ganar los "buenos", sólo quedará llevar ante la justicia la carta que posee el periodista y la confesión de alguno de los matones de Oury. Evidentemente se levantará un terrible escándalo, al descubrirse a la luz pública la existencia del "La Camarilla de Tucson". Por supuesto el señor Oury asegurará estar en total desconocimiento de las actividades ilegales de dicho grupo al que él mismo representaba modestamente. Si no se consiguen testigos, la ausencia de pruebas concluyentes, las buenas influencias y su dinero harán el resto. Lo que sí es cierto es que al destaparse, la "sociedad" ha sido disuelta. Algo es algo. En lo referente a la matanza de Camp Grant, en el estado de Arizona no se puede juzgar dos veces a ninguna persona por el mismo delito, sobre todo si se le declaró inocente de todos los cargos. Por otro lado será la prensa la que se encargará de airear el tema. Desde luego si se consigue la declaración de alguno de los sicarios de Oury, la cosa será muy distinta. Se le acusaría de la masacre de Death Rock y del incendio del periódico, incluso del intento de asesinato de John Clum. Está claro que la sombra de una soga pende cada vez más cerca de su cuello. Bueno, si el

"Mister" no se escapa en el último momento a Méjico, cómo no. Lo que está claro es que al señor Oury le costará mucho olvidarse de sus "amigos", y quién sabe, tal vez en otra aventura...

## Un nuevo día en Tombstone

Al amanecer, cuando todo parece haber terminado, un grupo de jinetes entran en la ciudad. Esta vez no llevan fajines rojos, sino placas de representantes de la Ley. Se trata de Wyatt Earp, Doc Holliday y un par de sus ayudantes que han oído noticias de que habían cowboys por las cercanías. Desde luego se harán cargo de algún prisionero detenido por los Pj's. Lo más natural es que los personajes telegrafen al general a Fort Bowie. Si no es así será el general quien les mande un mensaje pidiéndoles un informe de lo que ha pasado y de lo que han averiguado. Por supuesto les concederá tres o cuatro días para que se tomen un descanso y se recuperen de sus heridas; y Tombstone es una ciudad ideal para ello, siempre y cuando no hayan Cowboys para fastidiarlo todo. Si quieres una explicación más detallada de la ciudad de Tombstone, y las características de Wyatt Earp y Doc Holliday consulta en los apéndices "Una ciudad llamada Tombstone".

## ¡APACHES!

Después de unos días de descanso los Pj. se dispondrán a unirse al resto de la expedición que está esperando en Fort Bowie, tal y como les ha ordenado el general Crook. Al amanecer del día escogido para la partida, un par de horas después de la salida del sol un jinete se aproximará a todo galope desde el sur. Monta sin silla y grita como un poseso - ¡Apaches! ¡Apaches! ¡Los apaches están atacando el campo minero de Leitendorf!. Rápidamente se dirigirá a la oficina de telégrafos. El tipo se encuentra en un estado lamentable. Está casi sin resuello y sus ojos reflejan un miedo casi irracional. En cuanto se tranquiliza un poco, Donald Whitaker contará lo sucedido, o más bien lo que él ha podido ver; por lo visto los apaches atacaron al amanecer usando sus arcos para matar a un par de perros guardianes. Uno de ellos llegó a ladrar y Whitaker se despertó. Justo para ver como un grupo de indios se lanzaba dentro de las tiendas de sus compañeros. Afortunadamente para él, consiguió llegar hasta uno de los caballos y escapar a toda carrera de la masacre. Ni tan siquiera le dio tiempo a ponerle la silla a su animal. Opina que no debe de haber ningún superviviente.

Esta vez parece que la cosa va en serio. Desde luego no estaría de más que los Pj. avisaran al general Crook de la noticia, el cual les ordenará inmediatamente acudir al lugar de los hechos y perseguir, en la medida de lo

posible, al grupo de apaches que haya realizado el ataque. Él por su parte ya tiene la excusa que necesitaba para penetrar en territorio mejicano y hallar el refugio de Gerónimo en las montañas de Sierra Madre.

Si el grupo de Pnj. que acompañaban a los personajes ha quedado muy mermado pueden ser sustituidos por voluntarios de la ciudad, aunque su número no deberá exceder al que tenían originariamente. Otra opción es la de la inesperada llegada de George Wratten, que, ante el misterioso ataque del apadero de Deathrock a decidido en el último momento unirse al grupo de los Pjs.

Si los Pj's. deciden equiparse no podrán partir antes de otra media hora. El minero que ha dado la alarma se ofrecerá a guiarlos hasta el campamento minero, siempre y cuando le garanticen su seguridad.

## Leitendorf

Esta vez sí que han sido los apaches los culpables del asalto. El campo minero de Leitendorf se encuentra a una hora de camino al sur de Tombstone. En dicho asentamiento se encontraban seis mineros de los que Whitaker es el único superviviente. Cuando los Pj's. lleguen a Leitendorf se van a encontrar con un espectáculo dantesco. Aparte del hombre que pudo huir no queda nadie con vida. Los cinco mineros yacen muertos y sin cabelleras, lo que extrañará a los personajes apaches ya que éstos raramente realizan este acto si no es en venganza por una afrenta similar. Si los Pj's. registran el campamento, una tirada por Descubrir les hará encontrar oculta en una de las tiendas una bolsa con unas cuantas cabelleras de indios, de las cuales tres parecen más recientes que las demás. Parece ser que los mineros hacían algo más que prospectar en su mina, y las cabelleras apaches todavía se pagan bastante bien, en la bolsa habrán unos 500 \$.

Quizás sea el momento de que el señor Whitaker responda unas cuantas preguntas de los Pj's tanto blancos como apaches. Incluso el Dj. podría aconsejar a sus jugadores, si no se le ha ocurrido ya a alguno, de llevar al minero como "voluntario" en la persecución que les aguarda, con todos los riesgos que ello conlleva. De todas formas siempre va bien otro blanco al que le puedan caer las balas y flechas perdidas.

El campo minero ha sido totalmente saqueado por los apaches, aunque se les pasó por alto el saco de cabelleras. Según Whitaker se han llevado cuatro revólveres, seis rifles y no poca munición. Por supuesto los cinco caballos y dos mulas de los mineros muertos también han desaparecido. Entre lo único aprovechable que queda en el campamento están un par de lámparas, con combustible para unas cuatro horas y una botella de petróleo para otras 12 horas más. Además del campamento, a pocos metros de él se encuentra una vieja mina de plata casi agotada donde una tirada de Descubrir revelará una caja medio tapada entre unos

maderos carcomidos y sucios. En ella hay una palabra escrita y casi ilegible, dinamita. Si la abren verán que está medio llena de serrín, el cual está tapando 6 cartuchos. Si alguien pasa una tirada de Explosivos (Whitaker posee dicha habilidad), podrá reconocer que se encuentran en bastante buen estado.

Mientras los personajes realizan la exploración del campamento el Dj, debería crear un ambiente opresivo: tiradas ocultas sin motivo aparente, una tirada por Intuición detrás de las tablas, alguien que se sienta como si les estuvieran observando a distancia. La tensión casi se puede respirar. La pregunta es si los apaches ya obtuvieron lo que deseaban y se han marchado o si rondan todavía en las inmediaciones buscando más botín, ahora que tienen caballos y armas. Desde luego un rastreo por las inmediaciones del campo minero permitirán averiguar, según las tiradas acertadas, lo siguiente:

- Un acierto en Rastrear: Los apaches venían desde el sur (no es gran cosa, pero algo es algo)

- Un segundo acierto sobre la anterior tirada (aunque la haga Pj, o Pnj.): Eran una docena más o menos, entre diez y trece. Un resultado crítico revelará el número exacto, doce.

- Tercer acierto en Rastrear: Los apaches cogieron cinco caballos y dos mulas dirigiéndose hacia el este. Un resultado crítico permitirá saber además que los caballos no van pesadamente cargados, aunque no lleven silla de montar.

- Cuarto acierto: Los excrementos de los caballos indican que los apaches les llevan aproximadamente unas tres horas de marcha de ventaja. El tiempo que tardó el minero en llegar a Tombstone, unos cuarenta minutos, más el tiempo que tardaron los Pj's en equiparse y conseguir voluntarios, y otra hora para llegar a Leitendorf.

## Caza Apache

Evidentemente los apaches observan desde lejos al grupo de los Pj's. Chato posee unos buenos prismáticos y necesita más caballos. Para ello tiene un plan, y el dejar que escapara Whitaker era el primer paso. La táctica del jefe apache es sencilla y muy peligrosa. Con los cinco caballos capturados y las dos mulas intentarán atraer a los soldados hacia el este unas veinte millas (unas cuatro horas a caballo y a buen ritmo), y luego hacia el sur. Mientras, el resto de la banda, incluyendo Chato, seguirá a los soldados a pie. Pasados unos cuantos días, cuando se encuentren al otro lado de la frontera mejicana, les emboscarán. El botín es muy suculento, caballos y sobre todo muchas armas con las que sustituir sus viejos arcos y lanzas. Una vez en posesión de este pequeño arsenal y con sus hombres montados, hasta el mismísimo Gerónimo tendrá que reconocer que Chato es el mejor líder de los apaches.

Por supuesto existen varias pistas que pueden

ayudar a los personajes a intuir la maniobra de los apaches. Por ejemplo, la más evidente consiste en descubrir que los caballos y mulas no van pesadamente cargados y que ningún apache de los que se han marchado hacia el este va desmontado. Si el campamento de los mineros fue atacado por una docena de apaches y solo habían siete monturas, fácilmente se puede llegar a dos conclusiones:

a) Cada montura lleva a dos jinetes, lo que supondría exceso de peso para los animales y que éstos dejaran un rastro más profundo. Que no es el caso.

b) Las cuentas fallan. Doce apaches + siete monturas = Sobran cinco apaches y un montón de problemas para los Pj's. si no llegan rápidamente a esta segunda conclusión. Desde luego estaría muy bien que el grupo de Pn's no descubriera este aspecto hasta un par de días de persecución. Además, para poder mantener la pista de los apaches que van montados se necesitarán varias tiradas por Rastrear, y un crítico en cualquiera de ellas revelará la poca profundidad que dejan las huellas de su monturas. Por supuesto las tiradas por rastrear deberían de efectuarse detrás de las tablas, lo que daría más misterio y dejará más libertad al Dj.

En el caso de que los personajes acaben dándose cuenta, pues bien, que se planteen su estrategia, que se rompan la cabeza intentando desvelar la balanza a su favor. Podría ser que se les ocurriera la idea de atacar al grupo que les persigue a ellos, o sea, a los que van a pie, aprovechando la ventaja de ir montados. Gran idea, siempre y cuando tengamos presente unos cuantos inconvenientes.

- Los apaches que van a pie no pierden de vista ni por un instante al grupo de los Pj's. Lo que les hace difíciles de sorprender.

- El terreno hacia el que están siendo atraídos los Pj's, facilita la ocultación de los que van a pie.

- Los apaches son capaces de correr al mismo ritmo que los caballos de los Pj's, quienes por otro lado tampoco pueden abusar de sus monturas.

Pero no todo va a estar en contra de los Pj's. Los apaches son extraordinarios corredores, pero no podrán aguantar la marcha corriendo más de cuatro o cinco días, de lo cual son conscientes también los apaches que van montados. Por lo que al quinto día a más tardar atacarán.

Como Dj, quizás deberías dar un carácter especial a esta batalla de nervios. Los apaches son expertos en lo que podríamos llamar a grandes rasgos, la guerra de guerrillas. No se dejarán ver si pueden evitarlo. Sobre todo el grupo de cinco apaches que viajan a pie. Debes mantener en tensión a tus jugadores constantemente, que se sientan observados aunque tal vez no lo estén. Que realicen tiradas de Ver, Descubrir, y de Intuición detrás de las tablas (sí, como en el campamento minero de Leitendorf). Una roca que se desprende al pasar por un cañón, los aullidos de los coyotes en la noche - Porque, ¿Son coyotes, verdad?.



Tal vez señales de humo en la lejanía. Quizás los Pj's. y Pnj's. de raza apache estén más tranquilos que los blancos. Pero no por ello dejan de ser conscientes de la peligrosa "Caza" en la que están envueltos, donde no está claro quién es el cazador y quién es la presa.

El territorio en el que se está llevando a cabo la persecución es terriblemente árido, tanto en territorio de Arizona como cuando atraviesen la frontera del estado de Sonora, ya en Méjico. Durante los primeros días de persecución el agua escaseará. Sólo dispondrán de la que llevan en sus cantimploras, a no ser que lleven un carro o que especificaran otra cosa. Por otro lado el rastro de los apaches les mantiene alejados de los pozos y poblaciones de la zona. Para llegar a uno de estos pozos se necesitará una tirada de Conocimiento del terreno, y si es todo el grupo el que se desplaza perderán el rastro de los apaches a los que siguen. Si el grupo se divide, los apaches intentarán atacar al más débil de ellos y eso sí que sería facilitarles las cosas a Chato y sus guerreros.

El Dj. puede amenizar la persecución con algunos toques macabros: lanzas de guerra clavadas en el camino, un pozo emponzoñado con algún animal muerto que haga casi desfallecer a un grupo de Pj's sedientos. Desde luego tampoco hay que pasarse. Como Dj. está bien que les muestres con quién se "juegan los cuartos", pero no olvides que siempre hay que dejar una puerta abierta y que todavía falta lo peor.

## El enemigo invisible, la sed

Para añadir todavía más dificultades a los personajes puedes aplicar las siguientes reglas sobre la sed y la fatiga. Como hemos comentado anteriormente, las cantimploras de los Pj's durarán unos tres días racionándolas bien (hay que pensar que los caballos también pasan sed). A partir del cuarto día los personajes y personajes no jugadores comenzarán a perder puntos de CON, a razón de tres puntos por día si se viaja unas cuatro horas por jornada y dos puntos descansando a la sombra. Los heridos perderán dos puntos más en cada caso. Recuerda que son puntos de CON y no puntos de vida, por lo tanto no pueden ser recuperados mediante tiradas de Primeros auxilios. La disminución de CON afectará a los puntos de vida de día.

Los personajes que se vean obligados a viajar a pie perderán el doble de CON que a caballo, obteniendo de igual forma las ventajas de viajar de noche.

## La emboscada

Es posible que cuando los apaches decidan realizar la emboscada para robarles los caballos a los Pj's. ya se haya producido algún enfrentamiento. Por su parte los apaches preferirán rehuir cualquier tipo de encuentro decisivo hasta que las condiciones estén

totalmente a su favor. Cinco días después de su partida de Tombstone el grupo de los personajes se encontrará en el corazón de Sierra Madre, no muy lejos de la localidad Mejicana de Fronteras, persiguiendo a estos escurridizos apaches. Poco a poco la dirección que llevaba el grupo a cambiado de sur a sureste. Aunque el paisaje se ha vuelto más agreste y montañoso ya comienzan a verse algunos árboles y como no, agua. Una tirada de Conocimiento del terreno permitirá a los personajes encontrar un lugar donde acampar con algo de agua y pasto para los animales. Por supuesto éste será el lugar elegido por los apaches para el ataque.

Como es de suponer los indios se han dado cuenta enseguida de que algunos miembros de su raza se encuentran con los soldados blancos, con lo que extremarán sus precauciones a la hora del ataque. Por un lado intentarán robar sigilosamente los caballos, evitando el combate directo. Por si acaso, mientras que tres de los miembros de la banda se dedican a apoderarse de las monturas, el resto de los guerreros estarán apostados y atentos al más leve movimiento de sus enemigos. El robo lo intentarán llevar a cabo amparados en la oscuridad de la noche; un par de horas después de que los Pj's. se hallan acostado. Desde luego si los personajes han realizado algún tipo de preparativo previniendo el ataque, el asalto se convertirá en un furioso tiroteo. Si los apaches encargados de coger los caballos no lo consiguen, el resto del grupo les apoyará desde sus escondrijos. Si resultan muertos, los demás huirán. Pero el próximo ataque será a muerte, sobre todo si Chato es uno de los caídos. Es posible que si los apaches logran capturar los caballos sin sufrir bajas desistan de matar a los Pj's. para capturar también las armas. Sencillamente les dejarán tranquilos, siempre y cuando le hayan ajustado las cuentas al señor Donald Whitaker, que tiene muchos números de perder su cabellera.

Tanto si los Pj's se han quedado sin caballos como si ahuyentaron a los apaches, no les quedan más que dos opciones: dirigirse a la cercana localidad de Fronteras, con lo que pueden llegar a perder el rastro de los indios. La otra opción es continuar hacia el este, a la ribera del río Bavispe, por dos razones de peso: la primera es la de mantener la persecución de los apaches, ya que éstos parecen encaminarse en esa dirección. La segunda y casi la más importante es que en esta época del año el río Bavispe lleva agua, no demasiada, pero la suficiente como para incluso bañarse. El único inconveniente es que las tierras que rodean a los Pj's están infestadas de apaches.

## Fronteras

La posibilidad de comida caliente, una cama o incluso asistencia médica decente, es una buena tentación para acercarse al pueblo de Fronteras. Esta localidad tiene unos 300 habitantes que han conocido tiempos mejores.

Actualmente la población vive atemorizada por las continuas incursiones de los apaches. A la llegada de los Pj's la máxima autoridad en el pueblo está representada por el capitán Francisco Javier Huerta que comanda a una docena de rurales (policía mejicana).

Una tirada por conocimiento del terreno, puede refrescar la memoria de alguien del grupo que conozca la región. En Fronteras los apaches no son bienvenidos, más aún, suelen acabar con ellos, tanto si van acompañados por soldados blancos como si no. Si nadie pasa la tirada y el grupo se encamina a la población se encontrarán, en la afueras del pueblo, con varios cuerpos de apaches ahorcados desde hace varios días (para saber este último dato no hace falta ninguna tirada, vasta con tener olfato). Tienen las cabelleras arrancadas y muestran claros signos de haber sido maltratados antes de ser colgados. Desde luego este es el último aviso para los Pj's apaches, que deberían pensar que es buena idea mantenerse a una distancia prudencial del pueblo mientras los demás consiguen caballos de refresco y provisiones. Si todavía insisten en entrar al pueblo la "ensalada de tiros" está asegurada.

Fronteras es el típico pueblo de origen colonial con la típica plaza circular donde se encuentran uno frente al otro los dos principales edificios del pueblo: la Casa Consistorial, y cuartel de los regulares, y la iglesia. Esta última coronada por un magnífico campanario. El resto de las casas se encuentran alrededor de la plaza en forma un tanto desordenada formando calles estrechas y tortuosas. La única calle ancha es la Principal, que cruza el pueblo de parte a parte siguiendo el trazado del camino hacia Agua Prieta, en dirección norte, o hacia el interior de Méjico, hacia el sur. En esta misma calle es donde se encuentran tanto el hotel como el almacén del señor Pedro Alvarado, un comerciante parlanchín y simpático que habla algo de inglés. En su establecimiento se pueden adquirir provisiones y toda clase de útiles para el campo, ropa e incluso algunas armas y municiones, siendo su stock un tanto limitado en cantidad y sobre todo en modernidad. Solo tiene actualmente dos rifles Springfield (el número de serie "casualmente" esta muy deteriorado), y dos cajas de munición de 25 cartuchos (en una de ellas solo hay 22). Dado su estado, un tanto oxidado lo ofrece a mitad de precio, la munición está también a mitad de precio. En cuestión de armas cortas posee las últimas novedades (de la Guerra de Secesión americana). 2 Colt Dragon Cal.44 de seis tiros pero, de avancarga (ver el apartado dedicado a las armas de fuego en "Hogan's last stop"), un Colt Walker de avancarga, que nadie sabría decir de que color es (-10% al ataque en todas las distancias y un 25% de que no dispare cada vez que sea utilizado, esta a mitad de precio y se incluye una caja de fulminantes, pólvora y 20 balas. Una verdadera ganga). Por lo demás el tequila es más que decente y la mujer y la hija del tendero son muy guapas y simpáticas (y no me interpretéis mal, por favor).

En la cantina lo de siempre, bebida a discreción pero sin abusar, que hay que dejar en buen lugar al ejército de los EE.UU. Por lo demás no muy buenas caras de los parroquianos, incluidos algunos rurales que puedan encontrarse en el local. Los yankees no están demasiado bien vistos por aquí. La música en vivo corre a cargo de una guapa chica que entona dulces y cálidas melodías de amor. La "señorita" (en castellano en el original) se llama Adelita, y bajo sus grandes ojos e inmensas ... pestañas se esconde una "pajarraca" de cuidado: Cantar 95%, Juegos de manos 80%, Labia 90%, ¡Cuidado con las carteras !.

Si los Pj's quieren comprar caballos o cambiar los suyos por otros de refresco lo tendrán bastante mal. Todos los animales de monta, incluidas las mulas, han sido requisadas por los rurales, por orden directa del capitán Huerta. Los animales se encuentran reunidos en los corrales que se encuentran en la parte posterior de la Casa Consistorial y son vigilados por dos rurales armados por el día. Al anochecer se les añade un tercero. Los relevos son cada tres horas y cada noche hay vigente un santo y seña. Esta medida de precaución ha sido impuesta por las circunstancias ante las continuas depredaciones de los apaches en busca de caballos que ya han mandado al hospital a tres de los rurales y al cementerio a otros cuatro. Lo que está claro es que en Fronteras no hay forma de conseguir monturas de refresco de forma "legal", pero claro, a veces el fin justifica los medios. ¿No?

Los dos únicos sitios que quedan en el pueblo y que pueden interesar al grupo de Pj's son; la consulta del sádico, perdón..., del médico. Ciento veinte kilos de mala leche, Primeros auxilios 75%, Medicina %, que responde al nombre de Ramón Milagros y Fuentes del Carmelo i Teixidó (¿Algún antepasado catalán, tal vez?). El otro lugar es el Hotel Paraíso. No hay lugar en todo Fronteras donde las chinches y las pulgas vivan mejor. Pero una cama es una cama. Por cierto, el dueño hotel es el amable y simpático tendero. Para las características de los rurales ver en El Reparto a los voluntarios de Tombstone.

## Bavispe

Dos días después de abandonar el lugar donde se produjo la emboscada, uno más desde Fronteras, el grupo de los personajes atravesará los desfiladeros que les llevarán al enorme cauce, casi seco, del río Bavispe, en pleno estado de Sonora. El rastro de los apaches llega hasta un vado y continúa al otro lado, pero se pierde definitivamente en el terreno pedregoso en las faldas de Sierra Madre. La banda de Chato parece haberse desvanecido en la nada.

Poco a poco los apaches se han retirado hacia su propio terreno. Ciertamente la obstinada persistencia de sus perseguidores ha despertado en cierto modo, la admiración del jefe apache, aunque ya empieza a estar

harto de la situación y va a intentar zanjar el asunto con ayuda de otras dos bandas chiricahuas, comandadas por dos jefes amigos suyos, Chihuahua y Bonito. Estas dos bandas forman parte del grupo que comandan Naiche y Gerónimo, que se encuentra acampado en las montañas al oeste del vado del río Bavispe, donde ya han entablado conversaciones con el general Crook, hecho a su vez que desconocen tanto Chato como los otros dos jefes apaches, así como los personajes de los jugadores. En total las tres bandas unidas forman un nutrido grupo de cuarenta guerreros apaches.

En territorio propio, con una clara ventaja numérica e ignorantes de que se está tramitando la paz, los apaches saldrán al encuentro de los personajes. Lentamente y sin ocultarse, pintados para la guerra y entonando sus melancólicos cánticos a Nayenezgani, dios de los guerreros. Amanece y con el sol a su espalda las siluetas de los apaches se recortan en el horizonte.

Desde luego, lo más probable es que los Pj's no estén en condiciones de lanzarse al ataque, lo que por otro lado y a campo abierto sería poco más que un suicidio. Aquí es donde una tirada de Estrategia, o de Descubrir, o de buena voluntad del Dj debería hacer notar sutilmente un saliente rocoso muy próximo al vado del río por el que cruzaron, ideal para resistir el duro ataque que les espera. Si todavía sobrevive algún Pnj. Indio o de la caballería, en el momento en que tomen posiciones liberarán a sus caballos de las monturas y los soltarán. Si algún Pj. les pregunta la causa de esta acción, los Pnj. responderán que los caballos muertos huelen fatal cuando se pudren, lo que puede llegar a ocurrir en menos de un día con el calor. Como no hay sitio donde ponerlos a cubierto prefieren dejarlos en libertad. Realmente es un buen consejo, pues ya de por sí será duro el asedio como para aguantar la peste de los caballos en descomposición.

Los indios iniciarán el ataque con una furiosa carga desde una distancia de unos 300 metros. Es una táctica poco usual entre los apaches, pero su superioridad y el lamentable estado del grupo de los personajes, les ha hecho pecar de confianza.

Espero ciertamente que el ataque fracase, aunque sea gracias a la dinamita, que posiblemente encontrarán en el campo minero de Leitendorf. Durante la carga apache los Pj's podrán efectuar tres descargas de sus armas. Si como resultado de dichos disparos caen más de cinco apaches el resto desistirá, sobre todo si se hace uso de algún cartucho de dinamita. Si son rechazados, los apaches buscarán refugio y se dedicarán a tirotear a los personajes desde las rocas, esperando que el agua y las municiones se les terminen. Para provocar el gasto infructuoso de municiones, el Dj puede hacer pasar a galope a los apaches por delante de la improvisada posición defensiva de los Pj's, siempre a distancia larga de rifle y con la dificultad añadida de -25% por blanco en movimiento.

En cierto modo se trata de que los personajes de los jugadores se sientan acorralados, y resistan hasta el límite de sus fuerzas, tanto físicas como psíquicas, un asedio que durará como mucho tres días. Cuando la munición esté casi agotada, y las cantimploras vacías la situación comenzará a ser crítica. El río no está lejos, apenas cincuenta metros de terreno despejado y batido por el fuego de los apaches emboscados que esperarán pacientemente cualquier imprudencia. Las noches serán muy frías, y su silencio solo será roto con los cánticos de los jóvenes guerreros, cánticos que hablan de Yólkai Nalín, la diosa de la muerte. Al amanecer los cánticos son sustituidos por los buitres que presienten un final muy cercano y posiblemente poco agradable para los jugadores. Cuando los puntos de CON de los Pj's estén en un momento crítico a causa de la sed, si no han podido acercarse hasta el río a llenar algunas cantimploras, y las municiones en las últimas, los apaches creerán que ha llegado el momento de lanzarse al ataque y dar la "puntilla" a los sufridos personajes.

Poco después del amanecer los apaches volverán a montar, disponiéndose al último y definitivo ataque. En ese momento aparecerán el la lejanía lo que muy posiblemente parezca una visión a los Pj's. Nada más y nada menos que un destacamento de caballería perteneciente a la expedición del general Crook, a la que pertenecía el grupo de personajes al comienzo de la historia. El destacamento se percatará de las intenciones del grupo de apaches y cargará contra él dispersándolo. Inmediatamente después acudirán en socorro de los personajes de los jugadores.

Los soldados están al mando del teniente York del 6th. de caballería, que les informará de las negociaciones que está manteniendo Crook con Naiche y Gerónimo. A los pocos días las negociaciones fructificarán. Una vez en el campamento base los personajes ya estarán totalmente a salvo.

## Epílogo

De esta forma los personajes que sobrevivan al final de esta aventura podrán presenciar la rendición de Gerónimo y Naiche, que prometerán volver a territorio de los Estados Unidos en cuanto reúnan a todas las bandas dispersas por la zona, lo cual no pudieron hacer efectivo hasta el año siguiente. Por supuesto el general felicitará al grupo de los Pj's, incluso el mismo Gerónimo, informado por Chato o cualquiera de los otros dos jefes, tendrá curiosidad por conocer a estos valientes y obstinados hombres blancos y cómo no a los apaches que luchaban junto a ellos.

Desde luego la experiencia habrá sido muy dura y las recompensas variarán: A los personajes militares, ascenso directo al escalafón superior en el rango militar y doble paga ese mismo mes. Los civiles recibirán triple paga, y licencia absoluta, si lo desean, en cuanto estén de vuelta en Fort Bowie. Los personajes apaches recibirán dos caballos y tres vacas, para poder establecerse en algún lugar de la reserva de San Carlos.



Los personajes ahora forman parte, aunque sea sólo un poco, de la historia de las Guerras Apaches.

## EL REPARTO

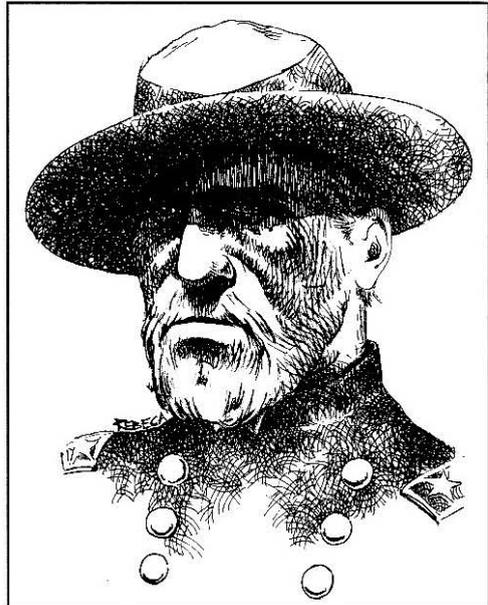
### GENERAL GEORGE CROOK

(Lobo Gris)

FUE: 13  
 DES: 12  
 CON: 17  
**Puntos de vida:** 14  
**Velocidad:** 35%  
**Velocidad máxima:** 60%  
**Modificador al daño:** +1d4

#### HABILIDADES

Cabalar: 75%  
 Elocuencia: 40%  
 Estrategia: 80%  
 Intuición: 70%  
 Historia: 65%



Leer/Escribir: 75%  
Mando: 85%

#### ARMAS

Revólver Smith & Wesson 38 55%  
Winchester md. 73 cal.44 65%  
Sable de caballería 70%

El general George Crook es un veterano de las Guerras Indias, tanto contra los apaches como contra los sioux y cheyennes de las praderas.

Crook suele vestir casi siempre su uniforme azul, tocado con una especie de salacot. Durante las campañas contra los apaches desde 1883 hasta 1886 montaba en una mula a la que le puso el curioso nombre de "Apache". Es un hombre de honor y su integridad es absoluta. Ha aprendido a respetar a los indios mientras les combatía y se esfuerza en que puedan vivir en paz, junto a los blancos.

### WILLIAM S. OURY

(El Malo)

FUE: 10  
DES: 12  
CON: 16  
**Puntos de vida:** 16  
**Velocidad:** 30%  
**Velocidad máxima:** 60%  
**Modificador al daño:** 0

#### HABILIDADES

Crédito: 100%  
Regatear: 90%  
Tasar: 85%  
Labia: 75%  
Intuición: 65%  
Leer/Escribir: 70%

#### ARMAS

Colt New Line cal.22 60%  
Winchester mod.73 cal.38 65%

Se trata de un comerciante y especulador sin ningún tipo de escrúpulos, que es además el miembro más importante de la Camarilla de Tucson. No se sabe qué es más grande, si su ambición o su hipocresía. Es de ese tipo de personas que se muestran amables contigo mientras planean cómo destruirte. En 1871 organizó la matanza de Camp Grant (ver Cronología de la Guerras Apaches), aunque fue declarado inocente de todos los cargos. Quizá esta vez los Pj's no consigan meterlo entre rejas, lo que sí es seguro es que él no les olvidará mientras viva.

### JOHN CLUM

(El valiente periodista)

FUE: 10  
DES: 12  
CON: 16  
**Puntos de vida:** 16  
**Velocidad:** 30%  
**Velocidad máxima:** 60%  
**Modificador al daño:** 0

#### HABILIDADES

Cabalgar: 65%  
Elocuencia: 75%  
Enseñar: 60%  
Historia: 80%  
Labia: 60%  
Leer/Escribir: 80%  
Intuición: 40%

#### ARMAS

Colt Navy 55%  
Carabina Springfield 45%

John Clum fue agente de la reserva de San Carlos desde 1873 a 1876. Fue el fundador de la Policía Apache. Dimitió en 1876 marchándose a una pequeña y floreciente ciudad minera llamada Tombstone donde fundó un diario llamado "The Tombstone Epitaph". En esta ciudad fue testigo 1881 del famoso OK Corral. En el momento de la acción de nuestra historia, Clum intentará conseguir el apoyo del grupo de los Pj's, ofreciéndoles pruebas sobre el turbio pasado de Oury.

### RENE LECLERC

(El Pistolero)

FUE: 12  
DES: 17  
CON: 15  
**Puntos de vida:** 15  
**Velocidad:** 48%  
**Velocidad máxima:** 85%  
**Modificador al daño:** 0

#### HABILIDADES

Cabalgar: 75%  
Esquivar: 45%  
Movimiento silencioso: 60%  
Pelea: 75%  
Desenfundar: 80%

### ARMAS

Colt Frontier cal.44 110%  
 Colt Derringer 83%  
 Remington (si, el de matar lejos) 85%  
 Navaja 68%

René es un pistolero que llegó al Oeste desde New Orleans hace algunos años. Tiene fama en la región de ser uno de los mejores en su trabajo, y siempre que ha podido lo ha demostrado. Viste elegantemente y le gusta ser amable y cortés con las damas, siempre y cuando éstas accedan a sus deseos. En realidad es una persona un tanto desequilibrada a la que le gusta su trabajo demasiado. Es irascible y bastante violento. Siempre lleva sus guantes de piel negros, un colt Derringer en la manga derecha y su Frontier en una funda en su lado izquierdo. En la bota izquierda lleva siempre una navaja (por si acaso). Leclerc no mueve un dedo si no se lo manda Oury, aunque no existen pruebas de que sea un empleado suyo, dada la reputación del pistolero y de las apariencias que pretende guardar el comerciante.

### GEORGE WRATTEN

(El Amigo de los Indios)

FUE: 13  
 DES: 14  
 CON: 17  
**Puntos de vida:** 17  
**Velocidad:** 38%  
**Velocidad máxima:** 70%  
**Modificador al daño:** +1d4

### HABILIDADES

Cabalgar: 80%  
 Cartografía: 40%  
 Conocimiento del terreno: 75%  
 Descubrir: 75%  
 Orientación: 80%  
 Otro idioma: Apache 90%  
 Otro idioma: Español 35%

### ARMAS

Colt Peacemaker 60%  
 Winchester mod.73 cal. 44

Aunque su aparición en el módulo es meramente simbólica, George Wratten fue históricamente un personaje muy importante en las relaciones entre los apaches y el hombre blanco. Su historia es casi la de las últimas guerras apaches. A los 14 años era empleado de un almacén en la reserva de San Carlos. Rápidamente aprendió algunos dialectos apaches, lo que le sirvió para relacionarse con ellos de una manera

muy cordial.

En 1881, cuando contaba tan sólo dieciseis años de edad fue nombrado Jefe de Exploradores del ejército, por sus buenas relaciones y por su dominio de la lengua apache. En Octubre del mismo año fue destinado a Fort Bowie. Más adelante participó en la búsqueda de la banda de Gerónimo. Finalmente y junto al teniente Gatewood (ver Cronología de las Guerras Apaches), negoció la que sería la rendición definitiva de aquél. Después de que terminaran las Guerras Apaches, Wratten dedicó el resto de su vida a interceder ante el Gobierno por sus amigos los Apaches, intentando dentro de sus escasas posibilidades mejorar sus condiciones de vida en su largo y difícil exilio de Florida.

### JONAS SCHEIT

(Oficial de telégrafos)

FUE: 10  
 DES: 10  
 CON: 15  
**Puntos de vida:** 15  
**Velocidad:** 25%  
**Velocidad máxima:** 50%  
**Modificador al daño:** 0

### HABILIDADES

Telegrafía: 90%  
 Maña: 75%  
 Leer/Escribir: 60%  
 Conducir carro: 70%

### ARMAS

Escopeta Parker Hammerless 65%

Veterano de la guerra civil, este telegrafista no tardará demasiado en jubilarse. No le gustan los disparos y le encanta contar batallitas de "Dixie Land", ya que sirvió a las órdenes del general Hood con la confederación. Se dirigirá a los Pj's del ejército llamándoles "Panza Azules", en tono despectivo, aunque hará todo lo posible por ayudarles. Es el típico gruñón de corazón de oro.

### DONALD WHITAKER

(Minero sin escrúpulos)

FUE: 12  
 DES: 9  
 CON: 16  
**Puntos de vida:** 16

**Velocidad:** 23%  
**Velocidad máxima:** 45%  
**Modificador al daño:** 0

**HABILIDADES**

Explosivos: 60%  
Tasar: 45%  
Conocimiento mineral: 60%  
Cabalgar: 65%

**ARMAS**

Colt Navy 35%  
Winchester mod.73 cal.38 62%

Este minero de modales poco más que troglodíticos se pasa todo el día quejándose y mascando tabaco. Es mezquino y mentiroso y sólo prestará alguna ayuda cuando realmente se dé cuenta que se juega su propio pellejo. Por otro lado este Pnj. Intervendrá, únicamente, en caso de que los jugadores decidan llevarlo con ellos en persecución de los apaches.

**Capitán FRANCISCO JAVIER HUERTA**  
(Oficial de opereta)

FUE: 12  
DES: 15  
CON: 16  
**Puntos de vida:** 16  
**Velocidad:** 48%  
**Velocidad máxima:** 75%  
**Modificador al daño:** 0

**HABILIDADES**

Mando: 60%  
Otro idioma, Inglés: 45%  
Estrategia: -25%  
Cabalgar: 65%

**ARMAS**

Colt Navy 35%  
Sable 82%

La primera impresión que se puede llevar alguien que se encuentra con el capitán Huerta, es la de estar delante de un mariscal de campo de Napoleón (salvando las distancias, faltaría más). Grandes bigotes y semblante sereno hacen que sea todavía más chocante su torpe manera de actuar y su voz chillona dando órdenes a todos. Su frase favorita es: - ¡Sólo los rayos son mejores que los cañones!. Afortunadamente no posee ninguno. Mentiroso compulsivo, sus historias de grandes batallas inexistentes son famosas en todo el estado de Sonora. Realmente el tráfico de influencias funciona de maravilla en Méjico.



**CHATO**

(Jefe de una banda Apache)

FUE: 13  
DES: 16  
CON: 16  
**Puntos de vida:** 16  
**Velocidad:** 80%  
**Velocidad máxima:** 80%  
**Modificador al daño:** +1d4

**HABILIDADES**

Cabalgar: 90%  
Escondarse: 65%  
Esquivar: 55%  
Lanzar: 63%  
Movimiento silencioso: 79%  
Ver: 56%  
Tortura: 35%

**ARMAS**

Arco corto 83%  
Arma corta 45%  
Rifle Winchester 73 cal.44 65%  
Pelea 75%  
Cuchillo 65%

Se trata del inteligente jefe de una banda de apaches que pertenecen al clan Chiricahua. Algunas desavenencias con los jefes del clan le han impulsado a buscarse la vida por su cuenta, de forma que ni Gerónimo ni Naiché están enterados de sus correrías. No hace demasiado, un grupo de esta pequeña banda cruzó la frontera, realizando alguna que otra incursión en la zona próxima a Nogales, nada importante, sólo algunos robos. Poco antes de la llegada a Tombstone de los Pj's, cuatro de ellos se acercaron al campo minero de Leitendorf, donde fueron recibidos a tiros, muriendo tres de los apaches a los que les fueron arrancadas sus cabelleras. El resto de la banda juró vengarse. Y así ha sido.

## GERÓNIMO

### (El gran Shamán de guerra apache)

FUE: 16  
DES: 13  
CON: 17

**Puntos de vida:** 15  
**Velocidad:** 55%  
**Velocidad máxima:** 60%  
**Modificador al daño:** +1d6

#### HABILIDADES

Cabalgar: 75%  
Cantar: 85%  
Conocimiento del terreno: 100%  
Conocimiento de las plantas: 80%  
Hechizos: 110%  
Primeros auxilios: 75%  
Leyendas: 80% (apaches por supuesto)  
Elocuencia: 55%  
Historia de su tribu: 90%  
Escondarse: 65%  
Escuchar: 65%  
Esquivar: 58%  
Estrategia: 45%  
Mando: 75%

#### ARMAS

Rifle Winchester mod.73 cal. 44 85%  
Revolver Colt Navy 45%  
Pelea 55%  
Cuchillo 50%  
Arco corto 65%

#### HECHIZOS

Dominación. - Dominar el espíritu de un animal.  
Entorno. - Presentir peligro.  
- Crear torbellino.

- Localización de agua.  
Curación. - Curación de heridas leves  
- Curación de envenenamiento.  
Combate. - Infundir valor.  
- Sigilo.

Para saber más detalles sobre la persona y la vida de Gerónimo consulta el apartado dedicado a su biografía, pág.x

## INDIOS APACHES

FUE: 13  
DES: 14  
CON: 14  
**Puntos de vida:** 14  
**Velocidad:** 55%  
**Velocidad máxima:** 70%  
**Bonificador al daño:** +1d4

#### HABILIDADES

Cabalgar: 75%  
Escondarse: 50%  
Esquivar: 63%  
Lanzar: 38%  
Movimiento silencioso: 56%  
Ver: 50%  
Rastrear: 45%

#### ARMAS

Carabina Springfield 65%  
Arco corto 55%  
Arma corta 25%  
Pelea 70%  
Cuchillo 45%

La banda que persiguen los Pj's está formada por once guerreros y su líder. En el campamento minero han capturado tres revólveres Colt Navy y cinco rifles Winchester mod.73 cal. 38. Además todos ellos están armados con cuchillos, cinco llevan arcos y el resto lanza. Las armas de fuego se repartirán a discreción del Dj. Las características de estos guerreros pueden ser empleadas para cualquier otro apache que aparezca en el módulo.

## SOLDADOS DE CABALLERÍA

FUE: 12  
DES: 14  
CON: 16  
**Puntos de vida:** 16  
**Velocidad:** 40%  
**Velocidad máxima:** 70%  
**Modificador al daño:** 0



### HABILIDADES

Cabalgar: 75%  
Esquivar: 35%  
Primeros auxilios: 35%  
Rastrear: 25%

### ARMAS

Revólver Colt Peacemaker 50%  
Carabina Springfield 75%  
Pelea 35%

### INDIOS PAPAGOS

FUE: 13  
DES: 12  
CON: 14  
**Puntos de vida:** 14  
**Velocidad:** 48%  
**Velocidad máxima:** 70%  
**Modificador al daño:** +1d4

### HABILIDADES

Cabalgar 70%  
Esconderse: 45%  
Esquivar: 60%  
Lanzar: 30%  
Movimiento silencioso: 35%  
Ver: 35%

### ARMAS

Winchester mod.73 cal. 38 60%  
Revólver Colt Frontier cal. 38 35%

Estos mercenarios están armados por William S. Oury. Además usan ropas de claro estilo mejicano aunque para la emboscada al carro de la oficina de telégrafos se caracterizaran de apaches. Están bien pagados, con lo que no abandonarán fácilmente.

### COWBOYS

FUE: 13  
DES: 14  
CON: 13  
**Puntos de vida:** 13  
**Velocidad:** 35%  
**Velocidad máxima:** 70%  
**Modificador al daño:** +1d4

### HABILIDADES

Cabalgar: 75%  
Conducir ganado: 40%  
Esconderse: 45%  
Esquivar: 35%  
Tregar: 45%  
Saltar: 50%  
Juegos de manos: 25%  
Desenfundar rápido: 55%

### ARMAS

Colt Navy 60%  
Winchester mod.73 cal. 44 70%  
Cuchillo 25%  
Pelea 45%

### VOLUNTARIOS DE TOMBSTONE

FUE: 10  
DES: 11  
CON: 13  
**Puntos de vida:** 13  
**Velocidad:** 29%  
**Velocidad máxima:** 55%  
**Bonificador al daño:** 0

### HABILIDADES

Descubrir: 25%  
Cabalgar: 50%  
Ver: 30%  
Rastrear: 25%

### ARMAS

Colt Navy 50%

# El Halcón y el Coyote

por Jordi Caban

Basado en una idea original de Joaquín Ruiz y dedicado a R.R.

Winchester mod.73 Cal.44 40%

Este módulo está pensado para un grupo de tres a seis jugadores cuyos personajes sean de reciente creación. Se desarrolla en las proximidades del río Gila y los Piñalero Mountains durante la primavera de 1654. Ni los personajes ni nadie de su clan han visto a un hombre blanco o a un caballo en su vida, aunque es posible que puedan haber oído hablar de ellos alguna vez.

## Introducción.

Al igual que en ocasiones anteriores, las reservas de alimentos del clan del que forman parte los personajes de los jugadores se encuentran lo suficientemente disminuidas como para justificar la realización de una expedición de caza, la cual deberá procurar los alimentos necesarios para la subsistencia del clan.

Las circunstancias no son apremiantes, por lo que los líderes del clan deciden encargar la tarea al grupo de jóvenes guerreros que forman los personajes para, de esta forma, poner a prueba su recién adquirido estatus.

## La partida de caza.

La expedición de los personajes se desarrollará principalmente en un paisaje agreste formado por mesetas en las que unos pocos ríos han moldeado profundas gargantas, seguidas de planicies desérticas interrumpidas por pequeñas cordilleras con alturas cercanas a los mil metros.

El sol brillará casi siempre en medio de un cielo completamente despejado. Los días serán calurosos en verano o suaves en invierno. Las noches serán frescas o con temperaturas bajo cero en invierno, obligando a los personajes a guarecerse.

A lo largo de los días que seguirán a su partida del poblado el director de juego puede utilizar todos o algunos de los siguientes elementos argumentales para amenizar o dar color a lo que, de otro modo, sería una

expedición rutinaria:

- en caso de que los personajes no consigan orientarse bien deberán bajar por una empinada garganta, ya que de otro modo se verán obligados a dar un rodeo que les hará perder un día (recuérdese que partirán con muy pocas provisiones).

- al acercarse a beber a un río, y de tener éxito en una tirada de Rastrear, descubrirán que el lugar es frecuentado de noche por una manada de ciervos de cola blanca. Los personajes pueden preparar una emboscada para hacerse con el mayor número de piezas posible. Esto les puede llevar algunos días, pues deberán preparar las piezas para su conservación y transporte.

- de no tener éxito en una tirada por Cazar, un personaje confundirá una madriguera de conejo... con la de una mofeta, con la consiguiente hilaridad (desde una distancia prudencial) por parte de sus compañeros.

- en el fondo de una garganta hay un embalse natural de aguas transparentes: en la pared rocosa de dicho embalse anidan centenares de patos. Si los personajes son hábiles trepando podrán hacerse con una buena provisión de huevos. Si un personaje falla una tirada de Trepas caerá al agua sin más consecuencias.

- en el caso anterior un personaje observador puede descubrir que algo brilla en el fondo del embalse. Éste tiene una profundidad de unos cuatro metros, por lo que si alguien quiere ver de qué se trata deberá bucear para ello. De hacerlo descubrirá que, junto a la cascada que cae en la balsa, hay cierta cantidad de pepitas de oro, arrastradas sin duda por la corriente del río. Éste descubrimiento puede convertirse en una futura fuente de problemas para los jugadores si el árbitro ambienta sus partidas después de la llegada del hombre blanco

al continente americano.

## Cazador de hombres.

Un día los personajes darán caza a un venado que, una vez examinado de cerca, mostrará las señales prácticamente curadas de haber sido atacado recientemente por un puma. Algún tiempo después los personajes realizarán un macabro hallazgo: en una oquedad cercana al lugar en el cual han decidido acampar esa noche descubrirán unos restos humanos devorados por las alimañas. Por el tamaño de éstos podrán deducir a simple vista que debía de tratarse de un niño.

Es evidente que no se trata de un entierro ritual apache, sino de alguna fiera que dio caza al niño y se lo llevó a la oquedad para devorarlo tranquilamente a la sombra.

Una tirada de Rastrear con éxito identificará a la fiera como un puma de casi dos metros y medio de longitud y de unos 80 kilos de peso (un adulto). La misma tirada informará (gracias a algunas hebras de tela encontradas junto a los huesos) que el cadáver pertenecía a un niño apache.

Si los personajes tienen éxito en una tirada de Cazar llegarán a la conclusión de que se hallan ante un puma viejo, demasiado lento como para perseguir venados, ha probado por primera vez la carne humana, lo cual lo hace muy peligroso.

Una segunda tirada de Cazar con éxito les informará de que el puma debe de haberse alimentado con los restos del niño durante varios días, por lo que probablemente éste fue muerto por la fiera a una cierta distancia del lugar donde han hallado los restos.

Los personajes están lo bastante alejados de su poblado como para suponer que el niño no pertenece a su clan, según se deduce por las huellas del puma y el hecho de que no se a echado a nadie de menos últimamente.

Las más elementales normas de cortesía y buena vecindad exigen que los personajes cumplan con la penosa tarea de llevar los huesos al clan coyotero, situado a pocos días de marcha, e informar a los padres del niño del trágico fin de éste.

## El clan coyotero.

Las noticias que traen los personajes al poblado coyotero no harán sino confirmar las sospechas de los habitantes de éste, los cuales les informarán que el jefe ha salido con un grupo de guerreros para encontrar al niño. La llegada de los personajes acabará con las pocas esperanzas que se tenían de encontrarlo con vida y, durante la breve estancia de los personajes en el poblado, será evidente que todos los habitantes sienten profundamente el dolor por la pérdida del joven Tzilh, pues así se llamaba la víctima.

Aunque inicialmente pueda parecer que todas estas circunstancias no son las ideales para que tenga

lugar lo comentado a continuación, hay que tener en cuenta que en los momentos de dolor las personas suelen ser más sensibles al cariño y a la ternura.

Durante su estancia en el clan coyotero los personajes trabarán amistad con dos jóvenes muchachas apaches, Nilchi y Shoshke, las cuales hace pocos días han realizado el Rito de Pubertad. Este hecho, equiparable en parte al ritual de iniciación que están sufriendo los personajes, hará surgir una cierta complicidad entre los jóvenes, la cual dará paso a sentimientos más íntimos y profundos.

Pese a ser relativamente recientes, dichos sentimientos no serán por ello menos ardorosos y, poco antes de la marcha de los personajes, ambas parejas se prometerán mutuamente en matrimonio sin conocimiento de sus respectivos familiares.

En los días que siguen a la marcha de los personajes ambas jóvenes revelarán el secreto a sus amigas, por lo que éste será pronto conocido por todo el poblado. A menos que los personajes hayan dejado un mal recuerdo tras de sí en el clan coyotero, en cuyo caso es difícil que tenga lugar este escenario, todos los miembros del mismo aceptarán con alegría y sin reservas la unión de dos mujeres coyotero con dos prometedores guerreros chiricahua PJ's. Todos... salvo Qulbá.

## Qulbá.

Qulbá, además de hombre-medicina del clan, es uno de los hombres más viejos de éste y todos saben que siempre ha guardado cierto rencor hacia los chiricahuas.

Qulbá es uno de los hombres más influyentes de su clan y este rencor, sin llegar a dificultar seriamente las relaciones entre ambos clanes, ha sido uno de los principales motivos por los cuales desde hace muchos años no se producen matrimonios entre ambos clanes, aunque la memoria popular guarda recuerdo de que los hubo en el pasado.

Sólo algunos de los más viejos de ambos clanes tienen alguna idea del origen de dicho rencor: en su juventud Qulbá cortejó a Itsín, una joven CLAN Chiricahua. Siguiendo la tradición, Qulbá construyó una bonita choza para Itsín, aunque no llegaron a compartirla durante los cuatro noches que prescribe la tradición: al tercer día Qulbá e Itsín dieron por finalizado bruscamente su noviazgo, sin que los familiares de ambos pudieran arrancarles ni una palabra respecto a lo que había motivado la separación.

Pasaron los años y Qulbá se casó con una joven de otro clan que le proporcionó numerosos hijos; éstos a su vez tuvieron otros hijos... en resumen: que Nilchi y Shoshke son descendientes directas de Qulbá.

## La transmigración.

Qulbá, enterado de las intenciones de las dos

jóvenes, hará valer su parentesco e influencia para intentar evitar el doble matrimonio, al igual hizo en el pasado y empleando las mismas vagas excusas que ha usado hasta entonces. Pero, a diferencia de otras veces y quizás debido a la juventud y sinceridad de los sentimientos de Nilchi y Shoshke, éstas se negarán a obedecer a su bisabuelo amenazando con abandonar el poblado si es necesario.

Esto representará un serio golpe a la influencia y credibilidad de Qulbá. Éste sabe que su autoridad está en juego y que debe hacer algo que le devuelva el ascendiente sobre su pueblo: por ello Qulbá decide llevar a cabo un correctivo ejemplar con Nilchi y Shoshke.

Qulbá es un buen hombre y nunca se atrevería a hacer daño a sus dos descendientes pero, por otro lado, el anciano hombre-medicina es uno de las personas más tercas y testarudas que han nacido nunca en el seno del pueblo apache.

Debido a todo lo anteriormente expuesto Qulbá decide emplear con Nilchi y Shoshke una variante del hechizo *Dominar el Espíritu de un Animal* que le enseñó su maestro.

Dicha variante consta de dos partes. La primera consiste en hacer ingerir a la víctima una poción, confeccionada a partir de pulpa de saguaro mezclada con veneno de monstruo de Gila, a la que se añade algún elemento del animal en el que "residirá" el espíritu de la víctima. La segunda parte consiste en una danza durante la cual se queman algunos cabellos pertenecientes a la víctima.

La consecuencia de todo esto es que, la primera vez que la víctima se duerma, su espíritu "despertará" en el cuerpo del animal elegido por el hechicero. Mientras el conjuro tenga efecto toda la fuerza vital de la víctima pasará al ejemplar del animal "residente", siendo éste controlado por la víctima como si del hechizo de *Dominar el Espíritu de un Animal* se tratase. Dicho animal no puede acercarse a menos de mil pasos de donde se encuentra el cuerpo de la víctima.

El hechizo sólo puede ser interrumpido de tres formas: liberando a la víctima al quemar el resto de cabellos que previamente se han guardado; con la muerte del animal o al morir el indefenso cuerpo de la víctima. De producirse el segundo caso el cuerpo de la víctima muere a su vez; en el tercer caso el espíritu de ésta queda aprisionado para siempre en el cuerpo del animal.

Como Qulbá no quiere poner en peligro las vidas de ambas jóvenes, pretendiendo tan sólo darles un escarmiento, ha hecho que éstas se encarnen en los cuerpos de un halcón y un coyote.

## El Halcón y el Coyote.

Una mañana, algunos días después de que los personajes hayan partido del poblado del clan coyotero, las madres de Nilchi y Shoshke saldrán gritando de sus *kowas*: sus hijas se hallan sumidas en una especie de sueño letárgico del que no es posible despertarlas.

Las sospechas de todos se confirmarán cuando sean solicitados los servicios de Qulbá y éste se niegue a acudir mientras, con una enigmática sonrisa, aconseja tranquilamente que lo que debe hacerse es "acomodarias y esperar a que despierten, lo cual tendrá lugar cuando sea oportuno".

Las atribuladas madres intentarán que sus maridos convenzan al viejo hombre-medicina para que éste levante el maleficio que pesa sobre sus hijas pero los valientes guerreros apaches (que no lo son tanto frente a la magia), supondrán acertadamente que Qulbá no hará daño a las muchachas, contentándose con darles un buen escarmiento. Mientras, el viejo hechicero estará exultante: hacía años que nadie le trataba con tanta consideración y deferencia, por lo que decide prolongar unos días el castigo.

Mientras tanto, los espíritus de Nilchi y Shoshke se "despertarán" en los cuerpos de un halcón y un coyote, respectivamente. Tras el desconcierto y el miedo iniciales las dos jóvenes intentarán volver a su poblado, para descubrir que carecen de la voluntad necesaria para acercarse más allá de una cierta distancia.

Durante estos intentos ambas trabarán conocimiento una de la otra pues, al parecer, el hechizo les permite una cierta capacidad de comunicación entre ellas. Poco después, Shoshke (el coyote) se verá obligada a huir ante la agresión de algunos de los miembros de su clan: ello motivará que ambas decidan buscar la ayuda de las únicas personas que conocen fuera de su clan, los personajes.

La combinación de las habilidades recién adquiridas por ambas hará que pronto se encuentren tras su pista. Temiendo que éstos, en su ignorancia, puedan dañarlas observarán sus movimientos desde una cierta distancia, esperando una oportunidad de demostrar que no son un halcón y un coyote normales.

Si los personajes no lograron hacerse con las provisiones suficientes, es probable que prosigan su tarea después de abandonar el poblado coyotero. Por lo tanto el árbitro, a lo largo de los días que seguirán a la marcha de los personajes del poblado de Nilchi y Shoshke, deberá utilizar la intervención de éstas como un recurso narrativo para solventar las posibles situaciones comprometidas en que puedan verse envueltos los personajes (y concretamente los prometidos de ambas muchachas).

Ejemplos: un coyote surge de los matorrales para derribar al enemigo que estaba a punto de golpear al indefenso personaje, después de que éste cayera al suelo como consecuencia de una pifa, desapareciendo seguidamente; un halcón emite su chillido para advertir la presencia del puma oculto o deja caer una piedrecita sobre la cabeza de un personaje que se ha dormido durante su guardia, etc.

## Resolviendo el misterio.

Después de algunas intervenciones por parte

de ambas muchachas lo correcto sería que los personajes advirtieran que se hallan ante un hecho poco común y confiarán en el halcón y el coyote lo bastante como para dejar que éstos se acercasen.

Si Nílchi y Shoshke disponen de una oportunidad tratarán de hacer saber a los personajes quiénes son en realidad y, una vez establecida su verdadera identidad, intentarán persuadirlos para que las acompañen al poblado coyotero y hagan que sus familiares y amigos se alejen lo suficiente de éste como para poder comunicarse con ellos.

Mientras tanto, si las dos jóvenes han conseguido hacer saber a los personajes por qué se encuentran en su actual situación éstos habrán podido informarse en su poblado acerca de las oscuras motivaciones de Qulbá.

Si los jóvenes intentan averiguar algo acerca de la legendaria Itsín, origen del rencor que Qulbá guarda hacia los chiricahuas, los más viejos de su clan les dirigirán hacia la única persona en todo el poblado que recuerda la verdadera historia de Itsín y Qulbá: la Abuela.

Efectivamente: la Abuela es toda una institución en su clan. Prácticamente todos los miembros de éste están emparentados con ella en mayor o menor grado. La anciana tiene una memoria de elefante, no saliendo casi nunca de su *kowa* y nunca del poblado.

Las pocas veces que los personajes han estado en su presencia y han podido sentir la penetrante mirada de la Abuela sobre ellos, todos han tenido la sensación de que la anciana era consciente de sus pensamientos más ocultos; como si, para ella, sus intenciones fuesen tan transparentes como el agua clara. Otro efecto secundario de estar en presencia de la Abuela es el de sentirse siempre como un temeroso niño de cuatro años que acaba de hacérselo encima y espera avergonzado el castigo correspondiente. Que los personajes sepan, nadie en su poblado ha sido nunca capaz de imponer su voluntad a la Abuela, la terquedad de la cual es proverbial.

Si acuden a ella para preguntarle sobre Itsín, la anciana, tras observar detenidamente a cada uno de ellos (con los efectos anteriormente descritos), les exigirá saber para qué quieren dicha información. Los personajes no tienen ninguna razón por la cual negarse, por lo que seguramente le contarán toda la historia. Cuando hayan finalizado, la Abuela meditará profundamente un momento (un personaje que tenga éxito en una tirada de Escuchar la oírá decir en voz baja "...mumm... no ha cambiado nada...") y luego comentará que, para poder solucionar la misteriosa actitud de Qulbá, necesita un objeto que está enterrado en el lugar donde estaba situado el poblado del clan chiricahua cuando Qulbá era joven (los apaches solían cambiar el emplazamiento de sus poblados cada cierto número de años, cuando veían que corrían el riesgo de agotar los recursos del área en la que se encontraban).

La Abuela describirá con bastante precisión el

lugar donde estaba situado el emplazamiento del antiguo poblado chiricahua. Asimismo les dirá qué deben buscar y dónde: se trata de una *tutza* (canasta de carga) enterrada en las cercanías del viejo poblado, al pie de una enorme roca con forma de cabeza de oso. La Abuela no prohibirá a los personajes el abrir la cesta cuando la encuentren, pero tampoco les autorizará a hacerlo. Dicho ésto se despedirá de ellos hasta su vuelta.

El antiguo poblado está situado a varios días de viaje del enclavamiento actual y, durante el trayecto, acompañarán a los personajes el coyote y el halcón. En algún momento del viaje el puma asesino atacará a uno de los personajes; la astuta fiera aprovechará el momento propicio para saltar sobre el personaje más vulnerable. Debido a ello ésta puede ser una excelente ocasión para que el director de juego haga uso de la intervención del halcón y el coyote como elemento narrativo.

Gracias a las indicaciones de la Abuela no será difícil encontrar el antiguo poblado ni localizar el lugar donde está enterrada la *tutza*. Si el árbitro considera que los personajes no han sufrido lo suficiente puede hacer que, en un agujero al lado del lugar donde está enterrado el cesto, haya un nido de serpientes de cascabel... o una madriguera de mofeta.

Si los personajes no abren la *tutza* durante el camino de vuelta llegarán a la conclusión de que ésta está llena de guijarros: podrán deducirlo por el peso y el ruido que hace el contenido al moverse. Si abren la cesta descubrirán lo que contiene (ver más adelante)... y la Abuela sabrá que la han abierto (ésto hará descender en varios puntos la opinión que de ellos pueda haberse hecho la Abuela).

De vuelta a su poblado la Abuela citará a los personajes, junto con el halcón y el coyote, a la puerta de su *kowa* a primera hora de la mañana siguiente, despidiéndoles hasta entonces sin dar más explicaciones.

## Un final feliz.

A la mañana siguiente los personajes asistirán a un hecho memorable: la Abuela se halla fuera de su *kowa* y, al parecer, tiene la intención de viajar con ellos al poblado coyotero. Si los personajes intentan disuadirla (alegando su avanzada edad y el hecho de que los retrasaría, por ejemplo) la Abuela los fulminará con su mirada y removerá cielo y tierra para conseguir su propósito (hará que alguien le consiga un caballo o se hará llevar a cuestas por los personajes).

Durante el viaje tres cosas llamarán poderosamente la atención de los personajes: la primera es que la Abuela tiene una salud y una resistencia de hierro, la segunda es que **ABSOLUTAMENTE NADA** de lo que intenten los personajes para hacer el viaje de la Abuela más confortable parece estar bien (ésta no ahorrará ninguna ocasión para hacérselo saber), y la última es que se empeña en llevar con ella la misteriosa

tutza que han ido a buscar los personajes. Evidentemente la Abuela no cargará con ella, asegurándose durante todo el viaje de que nadie averigüe cuál es su contenido. Eso sí, será muy amable y cariñosa con el coyote y el halcón, los cuales demostrarán un gran respeto por la anciana.

Cuando la extraña comitiva se acerque a su destino los coyoteros saldrán a recibirlos y escucharán asombrados de boca de los personajes la fantástica historia del coyote y el halcón. Mientras tenga lugar la explicación aparecerá un satisfecho Qulbá. Un observador atento podrá percibir en su rostro las siguientes expresiones, por este orden, cuando Qulbá vea a la Abuela: indiferencia, reconocimiento, ternura y una impenetrable expresión de terquedad (más o menos podrá verse lo mismo en la cara de la Abuela).

Una vez los personajes hayan acabado de exponer sus conclusiones la Abuela se dirigirá a Qulbá con las palabras siguientes:

- *Veó que no has cambiado nada, Qulbá.*

- *Tú tampoco, Itsín -responderá Qulbá.*

- *Deja libres a las niñas, ellas no tienen ninguna culpa de lo nuestro -dirá la anciana mientras se hace traer la tutza que la ha acompañado durante todo el viaje.*

- *¿Qué es éso? -dirá intrigado Qulbá.*

Mientras, Itsín colocará el contenido del cesto sobre una tela que previamente habrá puesto en el suelo. Todo el mundo podrá ver que se trata de dos docenas de piedras negruzcas (en caso de que los personajes abran la tutza antes, ésto es exactamente lo que descubrirán). Una tirada de Percepción con éxito revelará que se trata de tortitas casi fosilizadas, las más secas e inservibles que ningún apache haya visto nunca; deben de tener años.

- *Aquí están las tortitas que me pediste te hiciera la mañana del tercero de aquellos días en que compartimos la kova que hiciste para mí. No debí exigirte que antes me trajeses un conejo para cocinarlo en primer lugar, Qulbá -dirá con una voz cansada, en la que puede percibirse algo de ternura.*

Qulbá, de repente, parecerá muy viejo y fatigado, y sin decir una palabra, irá hasta su kowa y volverá con un saquito de piel de ante, desperdigando su contenido por el suelo frente a las resacas tortitas de Itsín: un montón de amarillentos huesecillos entre los que se distingue un cráneo de conejo.

Hecho ésto ambos se alejarán con paso cansino hasta una colina cercana desde la que se domina el poblado coyotero (nadie en su sano juicio osaría molestarlos). Todos les verán hablar hasta el ocaso, momento en que regresarán. Esa misma noche Nilchi y Shoshke se verán libres del maleficio al que las tenía sometidas su abuelo, quien hará saber que autoriza la unión de ambas con los personajes. Asimismo informará al jefe de su clan que ha decidido abandonar su puesto de hombre-medicina, cediéndolo a su discípulo (quien ya creía que moriría de viejo antes de que le correspondiese tal honor).

El coyote y el halcón se alejarán lentamente del poblado coyotero, deteniéndose un último instante para mirar hacia atrás antes de perderse en el horizonte.

La Abuela regresará al poblado chirichahua y, durante el viaje, no se quejará de nada. Cualquiera podrá ver que incluso sonríe a menudo.

Una semana después Qulbá e Itsín morirán tranquilamente en sus respectivas kowas.

## REPARTO

### Itsín (Mujer Medicina).

FUE: 7

DES: 8

CON: 9

**Puntos de vida:** 9

**Velocidad:** 22%

**Velocidad máxima:** 40%

**Bonificador al daño:** -1d4

#### HABILIDADES

Cantar: 35%

Conocimiento de las plantas: 85%

Elocuencia: 95%

Mando: 75%

Hechizos: 120%

Historia: 115%

Leyendas: 100%

Navajo: 30%

Primeros auxilios: 100%

#### HECHIZOS

Todos los que aparecen en el reglamento básico y en este suplemento, excepto el de Levantar a los muertos.

**Objetos mágicos:** Epún Ezchí, Cinturón de maternidad y Gorro ritual con un hechizo de Curación de heridas leves.

No usa ningún tipo de arma.

### Qulbá (Hombre Medicina)

FUE: 9

DES: 9

CON: 8

**Puntos de vida:** 8

**Velocidad:** 28%

**Velocidad máxima:** 45%

**Bonificador al daño:** -1d4

### HABILIDADES

Cantar: 55%  
 Conocimiento de las plantas: 85%  
 Conocimiento mineral: 65%  
 Elocuencia: 90%  
 Hechizos: 115%  
 Historia: 100%  
 Leyendas: 100%  
 Pima: 60%  
 Primeros auxilios: 100%

### HECHIZOS

Igual que Itsín. También utiliza una derivación del hechizo de Dominar espíritu animal:

#### Hechizo de Transmigración (Hechizo de dominación)

Duración de la aplicación: Variable.  
 Efecto: Transmitir el espíritu de una persona a un animal.  
 Modificador de hechizos: -40%  
 Puntos de experiencia: 50%

Descripción: Ver en módulo.

**Objetos mágicos:** Epún Ezchí, un escudo sagrado con el hechizo Encantar arma defensiva, un arco con el hechizo de Encantar arma ofensiva, un gorro ritual con el hechizo de Curación de heridas graves.

### Nilchi (En forma de mujer)

FUE: 10  
 DES: 13  
 CON: 14  
**Puntos de vida:** 14  
**Velocidad:** 35%  
**Velocidad máxima:** 65%  
**Bonificador al daño:** 0

### HABILIDADES

Cantar: 65%  
 Conocimiento de las plantas: 45%  
 Escondarse: 35%  
 Maña: 50%  
 Primeros auxilios: 30%

### ARMAS

Pelea: 35%  
 Lanza: 28%  
 Arco corto: 20%

### Nilchi (En forma de *itsá*, halcón)

FUE: 5  
 AGI: 30

CON: 4

**Puntos de vida:** 4  
**Velocidad:** 91%  
**Velocidad máxima:** 150%

### HABILIDADES

Ver: 100%

### ARMAS NATURALES

Garras 50% 1d6  
 Pico 50% 1d4

### Shoske (En forma de mujer)

FUE: 11  
 DES: 12  
 CON: 15  
**Puntos de vida:** 15  
**Velocidad:** 32%  
**Velocidad máxima:** 60%  
**Bonificador al daño:** 0

### HABILIDADES

Cantar: 32%  
 Conocimiento de las plantas: 50%  
 Escondarse: 40%  
 Movimiento silencioso: 35%  
 Maña: 50%  
 Rastrear: 35%

### ARMAS

Pelea 38%  
 Lanza 30%  
 Arco corto 35%

### Shoske (En forma de *ba*, coyote)

FUE: 8  
 AGI: 18  
 CON: 10  
**Puntos de vida:** 10  
**Velocidad:** 52%  
**Velocidad máxima:** 90%

### HABILIDADES

Ver: 75%  
 Rastrear: 95%  
 Escuchar: 90%

### ARMAS NATURALES

Mordisco 40% 1d6+1

## Guerreros apaches (cualquier clan).

FUE: 13  
 DES: 14  
 CON: 14  
**Puntos de vida:** 14  
**Velocidad:** 55%  
**Velocidad máxima:** 70%  
**Bonificador al daño:** +1d4

### HABILIDADES

Escondarse: 65%  
 Esquivar: 63%  
 Lanzar: 60%  
 Movimiento silencioso: 56%  
 Ver: 59%  
 Rastrear: 75%

### ARMAS

Pelea: 70%  
 Lanza: 55%  
 Arco corto: 65%

## Ndúchu (El puma).

FUE: 22  
 AGI: 19  
 CON: 14  
**Puntos de vida:** 14  
**Velocidad:** 60%  
**Velocidad máxima:** 76%

### HABILIDADES

Esquivar: 65%  
 Rastrear: 80%  
 Escondarse: 75%  
 Saltar: 55%

### ARMAS NATURALES

Garras 50% 3d6 de daño.  
 Mordisco 50% 1d8 de daño

Notas: Tiene dos ataques por turno en cuerpo a cuerpo, pudiendo escoger entre dos del mismo tipo. Ej. : Dos mordiscos, dos zarpazos o uno de cada. La gruesa piel del puma la ofrece una protección de 3 en todo el cuerpo.

# Gaún-Kodizhé

por Ricard Ibáñez

Aventura para un DJ y un jugador, que tendrá obligatoriamente que llevar como Pj un Shaman de Guerra Apache, el cual se creará tal y como se describe en páginas anteriores.

## Introducción: Tierras del Clan Ni' t'áhende (Montañas Davis). Primavera de 1856.

¡Goyathlay, deja a tu kodizhé! ¡Déjala tranquila y no la conviertas en víctima de tus bromas! ¿No te enseñó tu komá que tenías que respetarla? ¿O es que no tienes miedo que el Godem te castigue durante la noche? Ya veo que no. Veo que eres un skhín valiente, que pronto se hará nde. Escucha entonces, pequeño charashe, la historia que voy a contarte. Que tus orejas presten atención a las palabras de este viejo digno. Que enmudezca nilchi, que se aquiete koh, que hádilhkih respete la palabra, porque es sagrada...

Las llamas de la hoguera se alzan muy alto, como si quisieran lamer las brillantes estrellas de la noche sin luna. El lugar sagrado, delimitado por los cuatro cedros, está preparado. A una señal del hombre medicina, los tambores empiezan a sonar. Y, como por arte de magia, llegan desde el Este los cinco personajes sagrados. ¡Es la Gaún Bagúdzitash, la Danza de los Espíritus!

El Pj, joven aprendiz de Shamán de Guerra, está físicamente agotado. *Sush Alchise*, su mentor, le ha encargado en estas últimas semanas buen número de tareas relacionadas con la organización de la ceremonia. Así que ahora le cuesta trabajo mantener siquiera los ojos abiertos, y debe poner en juego toda su voluntad para sumarse a los cantos de su gente, que propiciarán la expulsión de los malos espíritus y sacralizarán el lugar para el Rito de la Pubertad.

De pronto, y ante los fatigados ojos del Pj, uno de los personajes (una tirada de Ver lo identificará con

*Gaunchiné*, el Espíritu del Este) se detiene bruscamente, y muy lentamente se gira encarándose a él. Poco a poco se quita la ajustada máscara de cuero... y se revela como *Hádintín-nalín*, la hermana menor del Pj, que vive junto a su marido a casi un día de distancia a caballo del campamento...

Una exclamación ahogada de sorpresa, un parpadeo, un emprender la acción de levantarse olvidando el ritual, ante la sorpresa de ver a su kodizhé... y el Pj se dará cuenta de que todo ha sido una alucinación. Toda la tribu lo mira con extrañeza, ya que él ha sido el único en tener esta visión.

## Gaún

... Cuando *Kúterastan*, el Creador y Dador de Vida, sacó al Apache de la tierra, le dijo que debía caminar siempre siguiendo los senderos sagrados. Le enseñó a ser generoso con los necesitados y a respetar las vidas de los seres que mataría en cacerías y guerras. Ese era el Camino de la Vida. Al principio el Apache así lo hizo, y la vida fue buena con él.

Terminada la ceremonia, *Sush Alchise* lo llevará aparte, interrogándole acerca de su extraño comportamiento. Es imposible ocultar nada a este viejo y astuto digno, así que el Pj terminará contándole lo sucedido: Que creyó que el *Gaunchiné* era en realidad su hermana pequeña, que abandonó la tribu hace ya varias lunas. Por mucho que el Pj le reste importancia al hecho, atribuyéndolo al cansancio o a la ingestión en exceso de *Tulapai*, el semblante del anciano se pondrá lívido. Gravemente le dirá al Pj que las visiones no han de tomarse a la ligera, y mucho menos las que se tienen durante la Danza de los Espíritus. Es evidente que alguien del más allá intenta comunicarse con el Pj, y es mejor realizar la entrevista pronto, para averiguar qué quiere y hacer que pueda regresar nuevamente por donde ha venido, sin perturbar a los vivos.

Sush Alchise no dirá más, pero si el Pj pasa una tirada de *Intuición* se dará cuenta de que está apenado... y muy preocupado. Porque el viejo hombre medicina apreciaba a la hermana del Pj, y teme que el gaún que intenta contactar con el Pj sea, verdaderamente, la pequeña y dulce *Háditin*.

Rápidamente ayudará al Pj a preparar la kaché, la cabaña de sudar. Hará que el Pj se quede en taparrabos, encenderá los fuegos, le pondrá en la boca las cuatro hierbas sagradas y lo abandonará en el humoso interior. El Pj no tardará en entrar en un estado de éxtasis, con los ojos enrojecidos y el cuerpo febril, pero descubrirá con sorpresa que puede respirar a pleno pulmón, y que tiene la cabeza totalmente despejada. Ante él aparecerá su hermana, cubierta con un manto oscuro, que le dirá: *Kokizn un narahi, tu kodizhé te reclama. Cuatro indaa ena han conducido a mi marido y a mí por la senda del dolor y de la muerte. Ahora somos chidn, vagamos errantes y el viento del desierto nos hiere en el rostro. No tenemos ojos para llorar, ni lengua para gritar, ni manos para empuñar las armas de nuestra venganza. Tu deberás ser nuestros ojos, nuestra lengua y nuestras manos. Y si no lo haces así, serás indigno de ser llamado Apache. Que nílchi te desprecie, que koh se niege a servirte, que hádilhkih te persiga, porque ya no serás nunca jamás un Yavipai...*

Cuando el Pj salga de la kaché, estará amaneciendo. El hombre medicina le espera impaciente, y le interrogará acerca de lo que ha visto. Si el Pj le dice la verdad, le dirá gravemente: *Como me temía, Háditin está ahora vagando por las sombrías llanuras de la Muerte. Te ha pedido ayuda y venganza, y debes dársela, porque en caso contrario su amor hacia tí se transformará en odio, y su maldición te perseguirá hasta el fin de tus días. Y*



*deberás partir solo, ya que sólo tú has tenido la visión. Parte con mi bendición, y encomiéndate a Nayenezgani, ya que como él, tu misión es sagrada.*

Si el Pj se niega a vengar las muertes de su hermana y su marido, o si miente al hombre medicina, no tardará en sentir sobre sus carnes la maldición de Háditin: Cuando salga del campamento el viento soplará siempre sobre su rostro, cegándole e impidiéndole cazar u otear. No podrá encender nunca un fuego, por muy bueno que sea el pedernal que use o muy seca que esté la leña que vaya a usar. Y si persiste en su actitud, la primera noche de tormenta un rayo lo matará.

## Dilh

Pero más adelante, como un skhin travieso, el Apache se apartó del buen camino, se dejó llevar por la avaricia y la mala vida, y Kúterastan tuvo que abrir el corazón de las colinas, mandando a la gente sagrada, a los Gaún, para que guiasen al Apache, vivieran junto a él y le enseñaran las artes del poder y la curación.

Siguiendo el consejo de su mentor, el joven Shamán debería partir inmediatamente, no llevando más que sus armas, algo de comida, una manta y (evidentemente) su caballo. El Pj cabalgará durante casi todo el día en dirección noreste, rumbo al hogar de su hermana, llegando a las riberas del Pecos al atardecer. Si el DJ lo considera oportuno, puede improvisar alguna pequeña aventura durante el trayecto, ya sea algún encuentro (un grupo de blancos, una cuadrilla de indios enemigos, quizá alguna bestia de las praderas de las págs. 98 y siguientes del manual) o ponerlo en una situación (falta de agua, perder el camino, etc) que pueda solventar con alguno de sus hechizos.

Mientras cabalga, es más que probable que el Pj piense en su hermana, y en el marido de ésta:

El marido de Háditin era conocido entre sus hermanos blancos como Walther Purcell. Se dedicaba a cazar caballos salvajes en las praderas, llevarlos a su pequeño rancho de Nuevo México para domarlos y venderlos posteriormente a los blancos de Santa Rosa o Santa Fe. Era un hombre valiente, buen amigo de los apaches, que lo llamaban Tsáche Tlikái debido a sus numerosas canas y su mirada penetrante. Por ello era desde hacía tiempo hermano de sangre del padre de Háditin y el Pj, y por ello toda la tribu encontró acertado que ambos se casaran.

El Pj ha visitado el ranchito en un par de ocasiones, por lo que no le será difícil dar con él de nuevo. El corral está desierto, y no sale humo de la chimenea. Una tirada de Ver le permitirá darse cuenta de que la puerta de la cabaña está colgando de uno de los goznes, casi arrancada, y que hay una figura humana apoyada en el

cobertizo... en una posición algo forzada. Un crítico lo identificará como Carlitos, el muchacho mexicano (apenas tendrá unos 12 años) que trabajaba como peón para Tsáche Tlikái. Si el Pj se acerca verá que alguien le ha clavado la mano izquierda a la madera, con tres gruesos clavos, dejándolo luego a su suerte, seguramente para que muriera de hambre y sed, o quizá devorado por las fieras. El muchacho ha mantenido a raya a buitres y coyotes con un palo que ha conseguido alcanzar a costa de lacerarse la mano, pero está a punto de desfallecer: tiene la mirada febril y los labios cubiertos por una costra de polvo, saliva y sangre seca. Su mano izquierda, la que está clavada a la madera, está llagada, sangrante e hinchada hasta alcanzar el doble de su tamaño normal.

Dentro de la cabaña, al Pj le espera un horroroso espectáculo: allí se encuentran los cadáveres de Tsáche Tlikái y de Hádintin. Una tirada de Medicina o de Tortura harán que el Pj se dé cuenta que al hermano de sangre de su padre lo han estado torturando con hierros al rojo para finalmente coserlo a balazos, mientras que a la hermana del Pj la han violado repetidamente, atada a una mesa con fuertes correas, para después abrirla en canal con un cuchillo.

## Hláí-Kogún

*Pero, en castigo por haberse apartado de la senda sagrada, lo lanzó a la llanura, donde reinaban cuatro monstruos, bestias de repugnante aspecto que se dedicaron a perseguir y matar al Apache. Y así fue durante un tiempo, hasta que Nayenezgani, el héroe, decidió terminar para siempre con esta amenaza. Para ello salió a dar caza a esos cuatro monstruos, armado con su lanza, su arco y sus flechas.*

La historia de lo sucedido la podrá contar Carlitos, si el Pj consigue reanimarlo con una tirada de Primeros Auxilios: Al atardecer del día anterior llegaron cuatro hombres al ranchito. Carlitos nunca los había visto antes. Al principio simularon venir amistosamente, preguntándole a Walther sobre el precio de los caballos que tenía en el establo. Pero, cuando éste se confió, desenfundaron sus armas y le dispararon a las piernas. Luego se arrojaron sobre Hádintin y sobre Carlitos, reduciéndolos antes de que pudieran defenderse.

Con el mexicano no se entretuvieron mucho. Apenas algunos golpes para luego dejarlo atado como un fardo. Pero con el matrimonio, al que arrastraron al interior de la cabaña, estuvieron casi toda la noche. Por lo que llegó a entender Carlitos, un borracho de Santa Fe les había contado, a cambio de algunos tragos y algunas monedas, que Walther tenía escondido en su rancho un buen montón de oro, producto de su trato con los indios. El amo les dijo una y otra vez que no había ningún oro, y al

principio no le creyeron. Cuando finalmente se convencieron de que no mentía siguieron torturándolo a los dos con más saña si cabe, exacerbados por la cólera y la frustración. Al amanecer reunieron los caballos del corral y se fueron. Antes de ello alguien propuso pegarle un tiro a Carlitos, pero otro aseguró que sería malgastar la bala: entonces le clavaron la mano a la madera, dejándolo tal y como se lo encontró el Pj.

Carlitos está muy débil, pero suplicará al Pj que le permita acompañarle. Quería a Walther como si fuera un padre, y a Hádintin como si fuera su hermana mayor. Además, ha visto a los cuatro asesinos, y los reconocería donde quiera que fueran. Por otro lado, habla más o menos el inglés, el español y algo de apache. ¡Al Pj le iría muy bien un aliado así!

Claro que, como ya se ha dicho, Carlitos está débil. Mucho. Pero eso quizá pueda arreglarse si el Pj, en su calidad de Shamán apache, tiene el hechizo de *Curación de Heridas...* y se decide a usarlo con el muchacho mexicano. (Ver el hechizo en la pág. 88/89 del manual). De todos modos, salga bien o mal el hechizo, Carlitos llevará la mano vendada (e inútil) durante toda la aventura.

## Bishjik

*El primer monstruo era Bishishjik-nde, el Hombre Búfalo, lento y pesado, que acechaba a sus víctimas y se lanzaba sobre ellas, rompiéndoles la espalda con su terrible fuerza. Nayenezgani lo cazó usando su misma táctica, emboscándole y clavándole su lanza cuando estaba dormido.*

Una vez en marcha, una tirada de Rastrear, o usar el hechizo de Dominar el Espíritu de un animal, pondrá al Pj (acompañado o no de Carlitos) tras la pista de sus enemigos. El rastro es viejo de casi 24 h., pero aún es visible para los ojos de un apache. Los cuatro hombres se llevaron la docena de caballos a medio domar, pero también el ruano pura sangre de Walther, un magnífico animal que vale casi tanto como todos los demás juntos. Al cabo de unas horas el rastro se divide. Un jinete, llevando de la brida cuatro caballos más, se ha separado del grupo. Una tirada de Rastrear permitirá darse cuenta que uno de los caballos que se lleva consigo está herrado, pero sin carga. Es evidente que se trata del ruano de Walther. Una tirada de Intuición (o un jugador inteligente) identificarán a este jinete solitario como el jefe del grupo, ya que se ha quedado con el mejor botín. El rastro del resto del grupo se pierde al poco en una senda pedregosa, así que el Pj tendrá que seguir a este jinete lo quiera o no.

Una nueva tirada de Rastrear o de Ver le hará darse cuenta que este rastro se va haciendo progresivamente

más reciente: el hombre al que sigue no tiene excesiva prisa, hace paradas frecuentes y lleva sus caballos al paso. Si al llegar la noche el Pj y Carlitos siguen adelante, lo alcanzarán con casi total seguridad.

El hombre al que buscan los Pj se llama Marc Peyroles, aunque todo el mundo le llama "El Francés". Es un tipo nacido en Québec, al otro lado de los Grandes Lagos. Es grande, fuerte, barbudo y pesado, como un oso... o un búfalo. Por desgracia, tiende a confiar demasiado en su constitución hercúlea... y últimamente le da bastante a la botella. Así que el Pj se lo encontrará roncando, y a no ser que haga una pifa en Movimiento Silencioso al acercarse a él lo conseguirá sin que deje de roncar, capturándolo sin excesivas complicaciones. No hará falta torturarlo demasiado para que cuente su historia, que confirmará punto por punto las palabras de Carlitos: Un borracho le contó el cuento del oro... y se lo creyó, animando a varios amigos a que lo siguieran. Respecto a sus compañeros... cuando los dejó iban a malvender los caballos en Clovis City. Luego tenía que encontrarse con ellos en la cabaña de la Peña del Aguilucho, casi al borde del Llano Estacado. Él se dirigía a Roswell, pensando que obtendría mejor precio por el Ruano allí.

Los detalles sobre qué le hace exactamente el Pj al Francés... dependen muy mucho de la imaginación y el sadismo mental del jugador en cuestión. Hagamos un fundido en negro de la escena.

## Tsáche

*El segundo monstruo era Tsáche-nde, el Hombre Aguila, que sobrevolaba la llanura para cazar a sus víctimas, a las que arrojaba vivas sobre los hambrientos retoños de su nido. Nayenezgani trepó por los escarpados riscos hasta el nido de Tsáche-nde, mató a su camada y esperó a que el monstruo regresara, oculto bajo la cáscara rota de uno de los huevos. Cuando el monstruo estuvo a tiro, lo abatió de un certero flechazo.*

Un "salvaje" apache y un muchacho mexicano tendrían escasas posibilidades de éxito en un lugar "civilizado" como Clovis, así que es más probable que el Pj decida ir al Llano Estacado, a esperar allí a sus enemigos. La cabaña de la Peña del Aguilucho se encuentra casi colgada de la roca, como un nido de madera y adobe. Una auténtica fortaleza, que domina además toda la zona. Un hombre con un rifle, víveres y agua, podría hacer frente allí a todo un ejército, ya que puede matar por lo menos diez veces a todo aquel que se acerque por el camino. No sale humo de la tosca chimenea de la cabaña, ni hay señales de vida en ella. El Pj puede arriesgarse a avanzar por el camino, tomando más o menos

precauciones, o decidir escalar la casi inaccesible pared de roca para sorprender a sus moradores (-20 a la tirada en Trepár, debido a lo complicado de la escalada en cuestión). Tome las precauciones que tome, serán inútiles: La cabaña está vacía. El Pj se ha adelantado a sus enemigos.

Unas horas después llegará un jinete solitario, un tipo alto, delgado, de pelo rubio, bastante largo. Se llama Dan Belham, y es una comadreja cobarde y traidora, que se espera todo menos que un espíritu vengador lo esté esperando dentro de la cabaña. Al Pj no le costará nada interrogarle acerca de sus compañeros: los dejó en un burdel en las afueras de Clovis, gastando alegremente el dinero obtenido por los caballos. Nuevo fundido en negro...

## Bu

*El tercer monstruo era Bu-nde, el Hombre Búho. Se dice que, dominado por la lujuria, intentó violentar a una mujer. Pero su miembro era demasiado grande y la destrozó. En un arrebatado de ira y frustración, Bu-nde se arrancó el sexo. Desde entonces, ya que no podía aliviar su lujuria con las mujeres, las acechaba para matarlas. Nayenezgani luchó contra él y lo arrojó al agua, donde se ahogó porque no sabía nadar.*

Clovis City era un lugar más o menos pintoresco, igual a otros muchos del Oeste, hasta que hace algunos años llegó a él el reverendo Anthony Brand, un tipo con una extraordinaria elocuencia, buena mano con las mujeres... y no del todo malo con el revólver. Desde entonces la ciudad se ha convertido en algo más o menos civilizado, dentro de los límites de un territorio sin ley: a los borrachos se les encierra, a los delincuentes se les ahorca y prostitutas y jugadores tienen prohibida la entrada al pueblo. Así que el Saloon y burdel de Kitty se encuentra en las afueras del pueblo, al otro lado del riachuelo... Cosa que, por otro lado, puede ir la mar de bien para los planes de venganza del Pj y Carlitos.

El mexicano se ofrecerá como voluntario para echar una ojeada, mientras el Pj espera escondido entre los árboles, con los caballos. Tardará una media hora, regresando tan silenciosamente como se fue. Casi tan silencioso como un apache, puede que piense el Pj. El avisado muchacho ha logrado colarse por la puerta de atrás, haciéndose pasar por un criado que tenía que entregar un mensaje urgente a uno de los clientes. Uno de los tipos que buscan subió hace un rato a una de las habitaciones del piso superior, acompañado de dos "señoritas". No ha visto al otro.

El personaje en cuestión se llama Oswald Jefferson, y es un tipo corpulento, grasiento, de enorme papada, casi

calvo y con ojillos de cerdo. Es prácticamente impotente, pero le gusta ver a dos chicas acariciarse desnudas. Es lo único que le excita algo... y paga lo bastante bien para que las chicas del Saloon le den el gusto.

Si el Pj quiere mantener una charla más o menos amistosa con él (del estilo de la que ha mantenido ya con sus dos compañeros) deberá ante todo buscar una manera de colarse en el interior del local. Para ello puede usar sus habilidades de Movimiento Silencioso o de Esconderse, los hechizos de Sigilo o de Presentir Peligro, o simplemente disfrazarse (más o menos) con las ropas que Carlitos pueda robar para él. Sería buena cosa que esperara a que la juerga decreciera, y en el local solamente hubieran ya algunos clientes borrachos, unos cuantos empleados cansados y los que han pagado para pasar con las chicas toda la noche.

En el piso superior del local hay seis habitaciones. Carlitos no sabe en cual de ellas está Oswald, así que el Pj tendrá que entrar una por una hasta que lo encuentre. El DJ lanzará detrás de las tablas 1D6: su número indicará en qué habitación encontrará el Pj a su víctima. Según el ruido que vaya armando lo encontrará alerta y con el arma en la mano o totalmente desprevenido. Que el Pj decida beneficiárselo ahí mismo (con el follón consiguiente, recordemos que están al ladito de un pueblo) o llevárselo más o menos discretamente a un lugar más privado, depende enteramente de él.

## Jáge

*El cuarto monstruo era Jáge-nde, el Hombre Antilope. Recorría las llanuras en feroces cabalgadas, a la cabeza de sus seguidores, cazando y asesinando a todos los apaches que encontraba a su paso. Era con mucho el más peligroso de los cuatro, porque mirarlo a los ojos era muerte segura, pero aún así Nayenezgani logró darle muerte.*

Nota al DJ: En caso de que, por algún motivo, el Pj no pueda sorprender a su víctima y tenga que matarla en combate, cualquiera en el burdel puede darle la siguiente información.

Es posible que el Pj, mientras rebana despacito las pelotas del bueno de Oswald, le pregunte, como quien no quiere la cosa, donde está su otro compañero. Tiradas de Torturar aparte, no le costará mucho que el maromo en cuestión cante: el último miembro del cuarteto objeto de tantas atenciones por parte de nuestro aguerrido Pj se llama Samuel Burning, y es un tipo emprendedor: apenas acaba un negocio cuando ya está pensando en el siguiente. Unas horas antes de la llegada del Pj al burdel tuvo una brillante idea que expuso en el acto a quienes quisieran oírle: se trataba de reunir una partida

de hombres dispuestos a todo (y sin escrúpulos) que quisieran ganar un dinero fácil. En México ofrecen 100 pesos por cada cabellera de apache adulto, 50 por la de cada mujer y 25 por la de cada niño. Y cerca, hacia el sur, hay un asentamiento de pacíficos indios Pueblo... Así que asaltar el asentamiento, matar esos *mierdas* y atravesar luego la frontera con sus cabelleras, para venderlas a buen precio en México, es tan fácil como quitarle un dulce a un niño...

Doce hombres, reclutados en el Saloon, aceptaron seguirle. Ahora deben estar cabalgando ya contra los desprevenidos indios Pueblo... No avanzan muy deprisa, ya que, al fin y al cabo, piensan que los indios, ignorantes de lo que se les viene encima, no se van a mover de su campamento. Tampoco se molestan en ocultar su rastro. El Pj podrá seguirles la pista sin problemas, y alcanzarlos si fuerza un poco su caballo. Una vez a su altura, deberá decidir qué hacer. Puede atacarlos cuando hagan un alto, o emboscarlos cuando pasen por algún paso difícil del camino, o intentar dar un rodeo, adelantarles y poner sobre aviso a los Pueblo, organizando la defensa. Tome la decisión que tome, un uso juicioso de sus hechizos de Entorno, Combate y Dominación pueden ser muy útiles.

Durante el combate, sería de muy buen gusto por parte del DJ organizar un encuentro personal entre Samuel Burning y el Pj. Ni que decir tiene que la lucha será a muerte...

## Conclusión: Indaa Donzhoodi

*Pero Nayenezgani no pudo celebrar mucho tiempo su victoria, ya que su hermano menor, Tubadzischini, se peleó con él y le dio muerte...*

Suponiendo que el Pj consiga eliminar a sus cuatro enemigos, haría bien en no regodearse demasiado en su victoria: sus acciones (torturar y asesinar a dos hombres blancos, atacar las afueras de Clovis City y despues emboscar a un grupo de "honrados ciudadanos" de los Estados Unidos) provocarán que se lance contra él todo un destacamento de caballería, alertado de la presencia de toda una "partida de indios apaches en pie de guerra". Es dudoso que se paren a pensar en si todo este follón lo han causado solamente un aprendiz de Shamán de guerra y un muchacho mexicano... pero aunque lo supieran, la verdad es que les trae sin cuidado. El Pj y Carlitos deberán esquivarlos y huir, de regreso al campamento apache... y camino, una vez más, de la aventura.

El Pj ganará Puntos de Experiencia de la manera habitual. Si además supo usar correctamente su poder mágico el DJ lo premiará con 30 puntos más, a gastar unicamente en hechizos.

**NOTA PARA EL DJ: Carlitos.**

Carlitos es lo que en el argot del mundo del rol denominamos "un Pnj del Máster". Esta aventura puede resultar algo dura para un solo jugador, y éste puede encontrarse a veces falto de ideas o metido en una situación en la que no pueda salir. Carlitos debería intervenir en esos momentos de crisis (y solamente entonces) para echar una mano, sacando al Pj del apuro (ya fuera irrumpiendo en escena con los caballos para ayudar al Pj a escapar, arrojándole un arma, atacando por la espalda a sus enemigos o teniendo esa idea que al Pj no se le termina de ocurrir). Repetimos: **CARLITOS SOLAMENTE DEBE SER USADO COMO ULTIMO RECURSO.** A cambio de ello, no sería mala cosa que al final él y el Pj se hicieran hermanos de sangre, y que el mexicano se hiciera apache por adopción, adoptando el nombre de Hláí-Kogún (una mano).

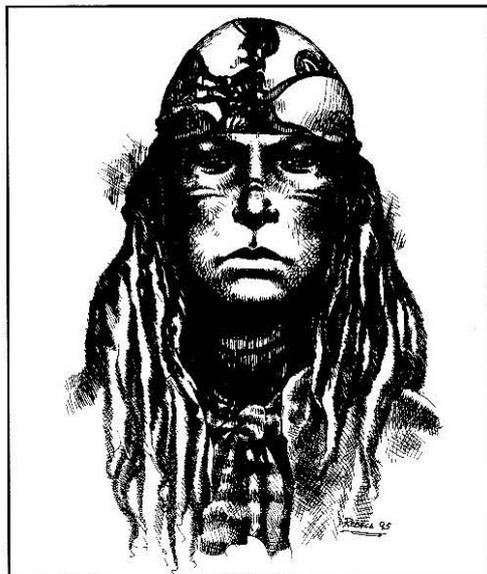
Si el Dj lo desea, el Pnj de Carlitos también puede ser interpretado (realizando algunas modificaciones en la aventura) por otro jugador.

Goyathlay escuchó con atención las palabras del viejo digún, y le dieron sabiduría...

## Reparto (por orden de aparición)

### Carlitos

FUE 9  
DES 12  
CON 13



**HABILIDADES:** Cabalgar 65%

Conducir ganado 20%  
Domar 45%, Esquivar 40%  
Forzar cerraduras 70%  
Labia 60%  
Movimiento silencioso 70%  
Primeros Auxilios 60%  
Inglés 55%  
Apache 40%

**ARMAS:**

Pistola US Army (1 tiro) 45% (3d6-2)  
Cuchillo 45% (1D6)

### Marc Peyroles

FUE 18  
DES 5  
CON 20

**HABILIDADES:**

Cabalgar 40%  
Torturar 75%

**ARMAS:**

Pelea 90%  
Cuchillo 75% (2d6)

### Dan Belham

FUE 7  
DES 15  
CON 12

**HABILIDADES:**

Cabalgar 75%  
Labia 60%  
Soborno 50%

**ARMAS:**

Colt Navy 45% (2d6+1)

### Oswald Jefferson

FUE 10  
DES 8  
CON 13

**HABILIDADES:**

Cabalgar 60%  
Otear 60%

**ARMAS:**

Rifle Colt 1855 70% (2d8+2)



## Samuel Burnig

FUE 12  
DES 15  
CON 14

### HABILIDADES:

Cabalgar 75%  
Esquivar 45%  
Intuición 40%

### ARMAS:

Colt Army 60% (2d6+1)

## Seguidores de Samuel

FUE 13  
DES 14  
CON 10

### HABILIDADES:

Cabalgar 60%  
Movimiento silencioso 35%  
Esquivar 30%

### ARMAS:

Harpers Ferry 40% (2d10+1)

## Indios Pueblo

FUE 10  
DES 13  
CON 15

### HABILIDADES:

Descubrir 50%  
Escondarse 60%  
Esquivar 40%  
Movimiento silencioso 35%

### ARMAS:

Arco 40% (1D8)  
Cuchillo 35% (1D6)

# LOS APACHES



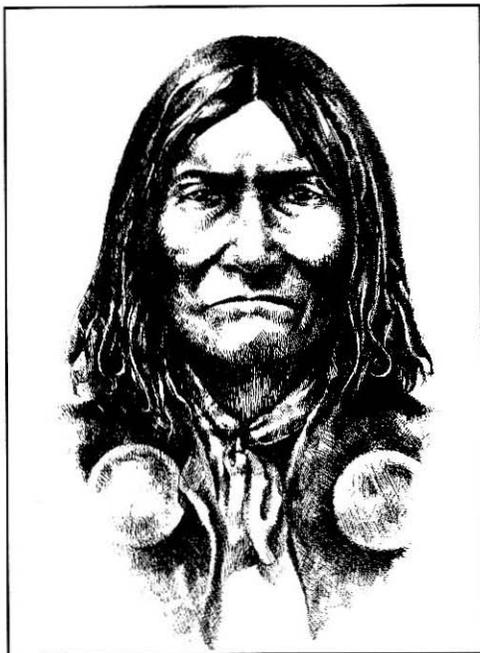
# Gerónimo "El Apache"

## GERÓNIMO "El Apache"

Los apaches eran nómadas que dejaban muy pocas huellas a su paso. La suya fue una cultura efímera: sin monumentos, sin edificios permanentes, sin más herencia cultural que la mitología y los sortilegios de los chamanes. El viento borraba las huellas de sus caballos sobre las arenas rocosas del desierto. El silencio apagaba el eco de los tambores que sonaban en sus danzas de espíritus. El polvo cubría las pinturas (hechas de polen y pigmentos de flores y minerales) que sus hechiceros trazaban en el suelo para provocar las curaciones de los enfermos. La larga y ajetreada vida de Gerónimo fue el monumento más permanente de su cultura, la cínica estela funeraria de su civilización.

La fecha y el lugar de nacimiento de Gerónimo son inciertos. Se cree que nació cerca de las fuentes del río Gula en el estado de Nuevo Méjico y que su año de nacimiento fue 1823. Perteneció a una pequeña banda, los bedonkohe, cuyo jefe era Mangas Coloradas hasta su muerte en 1863. Tras esta fecha los bedonkohe (los del sur) fueron asirulados por las restantes bandas del clan chiricahua que se sometieron al liderazgo de Cochise. Pronto Gerónimo se convirtió en un líder marginal que hacía la guerra por su cuenta. Sus enemigos naturales eran los mejicanos, pero las cosas se complicaron cuando en 1848 Arizona y Nuevo Méjico pasaron a formar parte del territorio norteamericano. En 1851 el coronel mejicano José María Carrasco decidió poner freno a las incursiones chiricahuas y llevó a cabo la masacre de Janos, en la que murieron, según el relato de Gerónimo, la madre de este, su esposa y sus tres hijos. Algunas investigaciones ponen en duda este hecho, (parece ser que los miembros de su familia fueron vendidos como esclavos). Fuera como fuese el caso es que Gerónimo les juró un odio eterno y su crueldad hacia ellos fue particularmente manifiesta a cuantos cayeron en sus manos.

El verdadero nombre de Gerónimo era Goyathlay, El que Bosteza, nombre muy poco adecuado para un



guerrero como él que apenas tuvo tiempo para aburrirse y bostezar hasta el día de su cautiverio, el cual llegó de forma definitiva en 1886 fecha en la que se rendía por cuarta y última vez.

Casi todos los apaches, incluso los que habían colaborado en la campaña que culminó con la rendición de Gerónimo, y los que vivían pacíficamente en las reservas, fueron deportados. Primero se les trasladó a Florida, más tarde a Alabama, y por último a Fort Sill en Oklahoma, donde Gerónimo se dedicó a cultivar sandías.

Podemos decir que la vida de Gerónimo empieza en el Neolítico y acaba triturada por los engranajes de la civilización industrial más avanzada de su época.

En los ochenta y seis años que duró su larga vida tuvo nueve esposas y un número indeterminado de hijos. Fue granjero en una reserva, renegado, prisionero de guerra, cowboy, cultivador de sandías, monstruo de feria exhibido en circos, e incluso interlocutor de generales y presidentes. Amasó una pequeña fortuna vendiendo sus autógrafos, los botones de su camisa y los bastones y flechas que llevaban su nombre, y en los últimos años de su vida exhibía con orgullo las cincuenta cicatrices que marcaban su cuerpo a cambio de unas monedas. Los periódicos sensacionalistas le llamaban "El tigre de la Raza Humana", pero Gerónimo supo sacar partido de su desgracia y se aprovechó de los rudimentos de la mercadotecnia. Así pues logró una inmersión vertiginosa en la historia sin más recursos que su gran astucia como guerrero y los poderes sobrenaturales que creía poseer como hechicero de su tribu.

Poco después de la masacre de Janos, Gerónimo tuvo una visión en la que una voz le prometió invulnerabilidad en el combate, y así fue, pues aunque la muerte le rondó muchas veces su fin no llegó hasta una fría noche de febrero de 1909 en la que de regreso a casa tras una borrachera, Gerónimo se cayó del caballo y se quedó desvanecido en una zanja. Cuatro días más tarde, después de evocar en el delirio de la fiebre los nombres de todos los guerreros que habían combatido con él hasta el final en Skeleton Canyon, Gerónimo moría de neumonía.

## ORIGEN Y ENTORNO DE LOS PUEBLOS DEL SUDOESTE

El Sudoeste es el territorio que comprende los actuales estados de Arizona y Nuevo Méjico, en Estados Unidos, y Sonora y partes de Chihuahua, en Méjico. También incluye algunas partes de Colorado y Tejas, Utah y Sinaloa. Esta región se caracteriza por un entorno árido y una riqueza de culturas muy amplias, pues al contrario que en otras partes de Norteamérica, más de 25 grupos han sobrevivido a la masacre que supuso la expansión europea y han podido permanecer en sus tierras ancestrales conservando sus costumbres como enclaves culturales. Estos grupos representan casi las tres cuartas partes de las culturas americanas nativas que poblaban la región cuando llegaron los españoles.

El Sudoeste como región encuentra sus raíces en la tierra y en las tradiciones antiguas. Su geografía es muy variada: Terrenos accidentados, montañas con cumbres nevadas, fértiles valles fluviales, pastizales y áridos desiertos. Esta topografía inmensa, y muchas veces dura, ha supuesto grandes adaptaciones para los pueblos que han vivido en ellas.

El hombre llegó al Sudoeste hace menos de 12.000 años. Al principio, estos pueblos eran cazadores y recolectores de frutos silvestres. Eran nómadas y vivían en pequeños grupos de familias. Cazaban animales grandes como mamuts, bisontes y, a medida que cambió el entorno, animales más pequeños, como conejos, ciervos. Estas gentes, cuyas culturas surgieron en torno al año 6000 a. c. empezaron a introducir la agricultura en el año 2500 - 3000 a. c. aproximadamente.

Poco a poco, los pueblos del Sudoeste evolucionaron para formar diferentes culturas: en las regiones montañosas se llamaban Mogollon; los de la meseta del Colorado, eran los Cesteros y Anasazi; en el oeste y centro de la región vivían los Patayan, Sinagua y Salado. En el año 300 a. c. llegaron nuevas migraciones desde Méjico, que pronto formarían una desarrollada cultura, conocida como hohokam, basada en las tradiciones agrícolas. Poblaban el centro y el sur de Arizona, donde construyeron grandes sistemas de riego y monumentos arquitectónicos.

Durante los siglos XIV y XV, se produjo un gran movimiento de población cuya causa aún no ha sido explicada. Tras una gran sequía las tierras ancestrales fueron abandonadas. Las tribus se unieron y se marcharon de sus asentamientos. Los grupos de los que descienden los pueblos del Sudoeste que se reconocen actualmente (Pueblo, Pima y Yuma) se asentaron en lo que hoy se conoce como su primitivo hogar. Todos esos grupos conservan una rica tradición oral de este periodo. Otros grupos se desplazaron hasta la región desde el Norte: Navajo y Apaches. Del Este llegaron las tribus de las Grandes Llanuras que probablemente comerciaban con los nativos.

Por último llegaron los europeos, primero los españoles más adelante los ingleses-americanos. Pronto los españoles empezaron a colonizar el Sudoeste, hasta que su avance fue detenido por los apaches.

Desde que la historia los conoce, los diferentes grupos de apaches, han ocupado las montañas y llanuras del sur de Arizona y Nuevo Méjico, el norte de Sonora y Chihuahua y el oeste de Tejas, un área más grande que la que hoy ocupa la mitad de la superficie de España.

Fueron llamados desde siempre indios "salvajes", nombre respaldado por sus tempranas luchas con las tribus vecinas, así como por su más reciente y constante hostilidad hacia el gobierno, responsable de precipitar una "guerra de exterminio". Es difícil que hasta la débil de las tribus indias admita tener miedo a algo, pero todas aquellas que vivían en el radio de acción de los apaches, salvo los navajos, sus primos atapascanos, admiten claramente que, antes del sometimiento, los apaches los mantuvieron mortalmente atemorizados durante generaciones.

A principios del siglo XX la población apache era aproximadamente de seis mil personas incluidos, los jicarillas y los mescaleros de Nuevo Méjico. Se duda de que alguna vez su número haya superado los diez

mil. Por consiguiente, parece una población insignificante para haber mantenido a otras tribus del vasto suroeste, así como a dos naciones civilizadas en constante temor. Por lo visto hubo sólo una tribu o grupo de indios asentados en las cercanías de los apaches de Arizona que mantuvo con ellos todo tipo de relación y asociación, salvo la de enemigos: los apaches-mojaves, de estirpe yuma. La asociación se convirtió prácticamente en fusión, por que en cuanto a semejanza exterior, características, modo de vida y artesanía son típicamente apaches. La tribu tan conocida hoy como la apache, sin duda recibió su nombre de los apaches-mojaves, aliados con los apaches desde épocas remotas y tan parecidos a éstos que casi han escapado de la segregación hasta finales del siglo XIX y principios del XX.

Los apaches-mojaves se llaman así mismos apátieh, que simplemente significa "gente" o "pueblo". Los hualapais, otra tribu yuma asentada más al norte, cuyo dialecto se parece más al de los apaches-mojave y los yumas, también se llaman así mismos apátieh. Aunque la pronunciación de este nombre es más correcta con esta última ortografía que con la de "apache", sólo un oído entrenado puede reconocer la diferencia de sonido cuando la palabra es pronunciada por los indios de la familia yuma. Etimológicamente viene de apá, "hombre", con el sufijo plural -tieh. Es curioso además que en el idioma Zuni, una de las tribus que sufrían a sus peligrosos vecinos, enemigo se diga "ápachu".

El apache primitivo era un nómada auténtico, un hijo amante de la naturaleza, con un anhelo de guerra innato y un valor y resistencia no superado fácilmente, y una gran astucia. Aunque su carácter es una intensa mezcla de valor y ferocidad, es amable y cariñoso hacia sus congéneres especialmente sus propios hijos. Se enfrenta a la muerte con bastante indiferencia, sin ser de ningún modo un suicida.

## MODO DE VIDA

### Alimentación y supervivencia

No hay tribu mejor preparada que los apaches para vivir de los productos naturales de sus primitivos territorios. Tanto si viven pacíficamente en los valles de los ríos, como si la guerra les empuja a buscar protección en las montañas impenetrables, la naturaleza los mantiene con creces, porque prácticamente toda la flora y la fauna del suroeste es comida para los apaches.

La alimentación de los apaches era variada. Su principal fuente es el mezcal, *nata* en su idioma, que preparaban cociendo sus verdes y jugosos tallos y consiguiendo así tanto la comida como la bebida. También se puede comer el mezcal seco tal cual, sin

ninguna preparación, pero generalmente hacen una especie de papilla mezclándola con agua. Es muy dulce y lo condimentan mezclándole bayas de Zumaque y a menudo nueces trituradas.

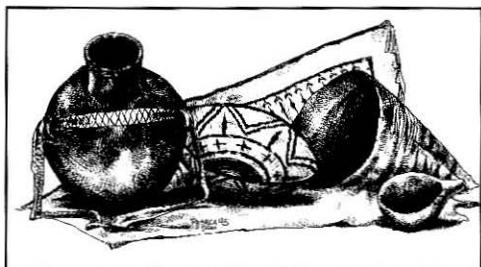
Los apaches también se alimentaban de manzanita o acerola, piñones, enebrinas, bellotas de los robles, frutos de mandioca, patatas y cebollas silvestres etc... Muchas plantas tienen semillas muy nutritivas. El apache las recogía en una cesta, las molía en un mortero y hacía una bola con las manos con la masa oleosa. Se afirma que con una bola del tamaño de dos puños un hombre podía subsistir durante tres días.

Desde luego también se alimentaban de animales de caza: venados, antílopes, pavos salvajes, codornices, algunas aves acuáticas, pajaritos, conejos y ratas de bosque. El pescado y la carne de oso son tabú.

Un comentario aparte merece el Túlapai, o tizwin, como a veces lo llaman. Túlapai significa "agua gris o turbia". Es de hecho, una cerveza fermentada. Como el Túlapai se echa a perder en unas doce horas, se debe tomar muy rápido. Los apaches no se moderan en absoluto a la hora de beber este brebaje. A veces ayunaban durante un día y luego bebían grandes cantidades, a menudo de tres a seis litros, y se convertían durante un tiempo en auténticos salvajes. Otra bebida intoxicante, más efectiva que el túlapai, también se prepara del mezcal pero en lugar de aprovechar la savia como en la bebida anterior, se logra cociendo la planta, se muele y se mezcla con agua, se le añaden raíces, se hierve y se deja que repose mientras se fermenta. Los indios dicen que tiene un gusto fuerte, como el whisky, y una pequeña cantidad produce una borrachera rápidamente.

### Vestimenta.

El atuendo primitivo de los hombres consistía en una camisa de piel de venado (*epuntlesis*), polainas (*isklétlikai*) y mocasines (*epunke*). No iban nunca sin taparrabo, única prenda imprescindible de la vestimenta india. Llevaban también un gorro de piel de venado (*cha*) con vistosas ornamentaciones simbólicas. Pero el tocado consistía sobre todo en una banda de largas hojas de mandioca trenzadas, que se ponía bastante baja en la frente para no tener el pelo sobre los ojos. La vestimenta de la mujer apache constaba de una falda corta de piel de venado, mocasines de caña alta y una especie de blusa suelta que llegaba hasta las caderas, por encima de la falda. Ambos, la falda y el jubón, tenían flecos de cuero y, últimamente, dijes de metal. Los hombres siempre llevan el pelo suelto, no se lo trenzan nunca. En épocas de duelo se lo cortan horizontalmente a la altura de los hombros. Las doncellas se hacen un moño bajo la nuca, al que se sujetan un adorno de piel de venado, símbolo de su virginidad. El moño se llama pi y el adorno, *tsige*.



## Vivienda

La vivienda apache consiste en una estructura de varas de chopo en forma de cúpula, con techo de paja, y una base de unos tres metros y medio de diámetro. A la casa la llaman *Kowa* y al techo de paja, *pin*. Para techar se utiliza una especie de yuca. Desde el advenimiento de la religión mesiánica las casas se hacen en forma bastante alargada, con una entrada a cada lado, y todas las casas de la aldea están en fila. Las entradas se llaman *daitin chogunti*. Las casas de verano se levantan lejos de las de invierno. En realidad, donde quiera que los apaches tienen la ocasión de detenerse, y son poco más que una enramada para guarecerse temporalmente del sol.

## Artesanía

La expresión artística por excelencia de los apaches son sus trabajos de cestería, que demuestran muy buen gusto en su forma y ornamentación. El *tus*, un recipiente para agua en forma de jarra, se hace con tallos de zumaque aromático entretreídos y está recubierto por dentro y por fuera con resina de pino piñonero. La bandeja de mimbre plana, *tsanaskudi*, se emplea mucho en la vida doméstica. El trabajo más espectacular es el inmenso *tunaskudi*, en forma de jarra como el *tus* (de ahí su nombre), que se usa principalmente para almacenar grano. No hay hogar apache sin su canasta de carga, *tutza*, redonda y honda, a menudo ligeramente cónica, y siempre adornada de flecos de cuero.

## Organización política y familiar

Los apaches nunca tuvieron una forma de gobierno muy estable. Los jefes eran elegidos y gobernaban durante el tiempo que a sus seguidores les placía. Si el hijo de un jefe demostraba ser capaz, se le daba la oportunidad de gobernar, si no, no recibía ningún tipo de reconocimiento especial. Los hombres medicina siempre han sido más influyentes que los jefes. Regulan los hábitos y costumbres sociales y guían gran parte de los actos de gobierno; pero a menudo, si fallan en el tratamiento de las enfermedades, pierden toda influencia. Para éstos, como para los jefes, la clave de

su éxito depende del beneplácito popular.

Los sistemas de clanes y familias de los apaches han sido el baluarte de su estructura social. Impidiendo los matrimonios dentro del clan o la familia se evitó la degeneración de la raza. Hay que añadir a esto la dureza de la vida indígena, que dio como resultado la supervivencia sólo de los más aptos, y sentó las bases para un pueblo fuerte.

La línea de descendencia entre los apaches generalmente la marca la madre, es decir, los hijos pertenecen al clan de la madre. Sin embargo, existe una excepción a esta regla, ya que en los Chiricahuas pertenecen al clan del padre. Estas reglas tribales se respetaban rígidamente y el matrimonio dentro del clan o la familia se consideraba incestuoso, y la pena era la muerte de ambos cónyuges.

Con los apaches, así como con otras tribus, la organización de clanes tenía un peso importante en el derecho de la propiedad. Independientemente de los bienes que uno de los cónyuges pueda poseer en el momento de la boda, el otro inmediatamente entra a poseer la mitad. Si la mujer muere, el marido conserva lo que compartían siempre que no se case otra vez, pero se puede decir que la propiedad legal de la mitad de los bienes de la esposa pertenecen al propio clan. Si el marido intenta dilapidar las propiedades, el clan actúa para impedirlo. Si el viudo desea volver a casarse y la mujer que elige pertenece al clan de la esposa anterior, entonces pueden disponer en común de los bienes personales de los que él dispone; pero si la segunda esposa pertenece a otro clan, entonces debe transferir la mitad de los bienes comunes a los miembros del clan de la difunta que son los que heredarán legalmente a la muerte de su pariente. La misma ley tribal se aplica en el caso de una viuda. El divorcio era posible. Si el marido era perezoso o cruel, los parientes de su mujer le podían expulsar del grupo, con la consiguiente división de bienes.

Por regla general, los apaches practicaban la poligamia siempre cuando pudieran permitirse el lujo de mantener a más de una mujer. Además las hacían vivir separadas para evitar peleas continuas.

En términos estrictos, comprar a mujeres a un precio acordado nunca fue costumbre entre los apaches, pues siempre se tenía en cuenta la elección de la muchacha. Sin embargo, siempre se pagaba a los padres de la novia en grano, dinero, caballos, monturas, mantas o ganado. Hacía falta el consentimiento de la novia, y la costumbre exige que el novio demuestre su fuerza moral y su capacidad para mantener a su esposa y a sí mismo construyendo una choza bonita en la cual la muchacha de su elección pasa con él cuatro noches sin que nadie los moleste ni los observe. Al preparar el desayuno de la quinta mañana, la muchacha hace saber si está dispuesta al matrimonio. El acuerdo del pago definitivo a los padres puede establecerse más

adelante. Ella se convierte entonces en la esposa del hombre, aunque a veces puede pasar un mes antes de que se cierre el acuerdo y se realice el pago.

Por otro lado, la vida de la esposa de un apache estaba llena de penurias, sobre todo si tenemos en cuenta que en numerosas ocasiones acompañaban a sus maridos en sus fugas de las reservas. La dureza de las condiciones de vida, el vivir acosados como fieras en unas montañas realmente inhóspitas convertía la calidad de vida de la mujer apache en casi una esclavitud.

A los niños se les trataba con respeto dentro de los clanes, aunque su educación era firme dadas las circunstancias de su entorno cotidiano, como se explicará más adelante en el apartado dedicado a la guerra. Durante la infancia había varios rituales; a las pocas semanas de nacer la madre y la abuela del recién nacido le perforaban los lóbulos de las orejas para que pudiera "oír mejor" y obedecer más rápido. Al cumplir los siete meses de edad se organizaba la ceremonia de los mocasines, en la que se le calzaba por primera vez. Al cumplir los siete años se le cortaba todo el pelo, dejándole uno o dos mechones. El cabello que crecía a partir de esta etapa de su vida sería el de adulto, que el joven apache cuidaría de mantener lustroso, lavándolo constantemente con una espuma que los indios elaboraban de la raíz de la yuca.

A continuación paso a enumerar algunos de los clanes y bandas apaches más conocidos. Alguno de ellos tienen sus nombres apaches; los demás tienen por nombre la denominación que les daban los hombres blancos que solía ser el lugar geográfico que ocupaban.

## Clanes Chiricahuas

### - Nihán (Gente del Este)

Habitaban el territorio comprendido al suroeste del estado de Nuevo Méjico y al este del Río Grande. En este grupo encontramos también incluidos a los apaches Mimbreños (apaches de Warm Springs), y los bedonkohe, que desaparecieron como clan en 1863 a la muerte de su jefe Mangas Coloradas.

### - Cho Kuné (Saliente de la ladera de la Montaña)

Conocidos como los chiricahuas centrales. Sus tierras se extendían desde Méjico y el estado de Nuevo Méjico al suroeste de las montañas de Arizona, de donde esta tribu recibe su nombre y en la misma zona donde se encontraba el tristemente conocido Apache Pass. Cochise pertenece a este clan.

### - Nde Ndai (Apache medio Mejjicano)

Ocupaban la región de Sierra Madre en el norte de Méjico.

## Clanes Mescaleros

Estos clanes están localizados entre Sacramento, Guadalupe y las montañas Davis al suroeste del estado de Nuevo Méjico y al oeste de Tejas.

### - Gulgáhéndo (pueblo de las llanuras)

Se encontraba al este de las montañas Davis.

### - Ni' t'ábende (pueblo de la tierra resquebrajada)

Estos vivían en las mismas montañas Davis.

## Clanes Coyoteros o Apaches del Oeste

Se trata del grupo más numeroso. Sus territorios se extendían al norte de los de los clanes chiricahuas y ocupaban el resto del oeste del estado de Arizona.

### - Grupo White Mountains

Sus tierras se extienden desde las montañas Piñalero en el sur, hasta White Mountain en el norte. El grupo lo componen la banda White Mountain, al este y la Coyotero (Kinápaha, muchos que viajan juntos) al oeste.

### - Grupo Cibicu

Viven en las faldas al norte de Mogollon Rim y al oeste de Sierra Ancha. Este grupo lo componen tres bandas, Cibicu, Carrizo y Canyon Creek.

### - Grupo San Carlos

Están localizados al pie de las montañas de Galuíro y Santa Catalina. Lo componen cuatro bandas: San Carlos (Tseélin, entre rocas), Apache Peaks, pinal y Arivaipa (Chulinné). Una quinta banda podría ser la de los Piñoleros pero se le puede considerar la misma que la Arivaipa.

### - Grupo Tonto del norte (Dilzhán, torrente de palabras)

Se extiende al sur de las montañas San Francisco y lo componen cuatro bandas: Bald Mountain, Fossil Creek, Mountain Lake y Gak Creek.

### - Grupo Tonto del sur (Koún, rudos)

Habita al Norte de Sierra Ancha y las montañas Mazatzal. Lo componen siete bandas de las cuales únicamente he encontrado el nombre de una de ellas, Mazatzal.

## La guerra

El guerrero apache hace una notable diferenciación entre lo que podríamos llamar incursiones y las acciones



de guerra propiamente dichas. Para los apaches una incursión es una expedición con el fin de robar y saquear a sus enemigos, ya sean otras tribus vecinas o las haciendas y ranchos de uno u otro lado de la frontera entre Estados Unidos y Méjico. Este tipo de ataques son normalmente propiciados por las necesidades de los miembros de la banda. El líder local pide voluntarios para realizar la incursión y antes de la partida el hombre medicina realiza sus rituales para que los miembros de la expedición no sean descubiertos por sus enemigos. Una vez localizado el objetivo, los apaches toman posiciones e inician sus movimientos al amanecer. Actúan muy rápido, roban lo que encuentran y necesitan y escapan a toda velocidad. Si sus víctimas se percataban del robo, y durante la persecución daban alcance a los apaches, éstos escondían su botín, o en el caso de que fuera ganado lo sacrificaban para escapar más aprisa y volver en otro momento a buscar los restos. Durante la aproximación al objetivo se intentaba siempre evitar el combate, ya que esto podría delatar la presencia de los apaches a sus enemigos y hacer peligrar el éxito de la incursión.

Una vez de vuelta, el fruto de la expedición lo repartían de manera equitativa entre sus parientes y miembros de la banda, además de a las viudas y a las

mujeres repudiadas que también recibían una parte del botín capturado.

Las partidas de guerra eran normalmente organizadas para vengar la muerte de un apache caído durante una incursión o bien para vengar la muerte de familias asesinadas por ataques de sangre enemigas. Los parientes de los difuntos eran los encargados de reunir el grupo de guerreros entre el resto de sus familiares aunque éstos pertenecieran ya a otras bandas. La reunión se hacía en un punto previamente acordado donde se celebraba una ceremonia de guerra. Un Shamán versado en canciones sobrenaturales y ceremoniales de guerra dirigía las oraciones en las que se exhortaba por el éxito de la misión y por la abundancia de sangre del enemigo. Mientras el hombre medicina realizaba sus ceremonias los guerreros cantaban suavemente y se añadían a la danza para indicar su participación en la acción de guerra.

Normalmente estas partidas guerreras estaban formadas por hasta doscientos hombres. Entre ellos solía haber al menos un Shamán, el cual continuaba sus rezos y ceremonias durante el camino hacia la lucha, aleccionando a los guerreros a tener un comportamiento respetuoso y valeroso en el combate, que para ellos debía tener un carácter marcadamente religioso.

Poco antes de la partida los apaches solían reunir los diferentes campamentos del grupo local o banda para facilitar su protección por parte de los pocos guerreros que no participaban en la acción guerrera. Una vez garantizada la seguridad los guerreros partían. Viajaban cautelosamente, apostando exploradores cuando acampaban, (normalmente en lugares elevados) hasta que alcanzan su objetivo.

Los apaches preferían realizar sus ataques por sorpresa poco antes del amanecer (cuando los centinelas están más cansados) y desde diferentes direcciones a la vez para desorientar al enemigo y que no se percataran de su número. En la lucha los apaches intentaban acabar con el mayor número de enemigos posible. No solían cortar cabelleras, salvo en raras excepciones y en represalia a los mejicanos que pagaban por las cabelleras apaches. Los apaches pensaban que realizando este acto quedaban contaminados por la muerte y que su realización requería un ritual previo y una purificación hacia el que lo iba a realizar. Una única victoria decisiva era suficiente para que los guerreros volvieran con su gente, sobre todo si durante el ataque habían conseguido víveres, ganado u otro botín. Por supuesto, una expedición victoriosa era recibida con una gran bienvenida, que incluía fiestas y danzas durante las cuales, eran homenajeados los guerreros que se habían distinguido en el combate.

El joven apache era entrenado para la guerra desde una edad muy temprana. Los niños se levantaban muy temprano y eran obligados a bañarse en los ríos incluso en invierno en la alta Sierra donde tenían que romper el hielo para hacerlo. Uno de los ejercicios más terribles

era subir y bajar corriendo una colina con un sorbo de agua en la boca con el fin de obligarlos a respirar correctamente por la nariz y conseguir la portentosa resistencia física que caracteriza a los apaches. Los chicos eran endurecidos en combates simulados y en competiciones de lucha cuerpo a cuerpo. Por otro lado su educación era completada con la geografía de su entorno, características y lugares sagrados y de peligro de los alrededores y como no, de la dura prueba de sobrevivir cada día.

Cuando se sentía preparado, un joven apache comenzaba participando en sus cuatro primeras incursiones, las cuales le servían para asumir mejor sus creencias religiosas y espirituales así como sus aptitudes como futuro guerrero, gracias al consejo e instrucciones del Shamán de guerra. Este le hacía entrega de una caña para beber sin que el agua le tocara los labios y de un gorro especial para la guerra que a diferencia del que portaban los guerreros veteranos, no emanaba todavía "poder espiritual".

Cuando un joven partía en sus primeras incursiones o partidas de guerra, los hombres y mujeres del campamento le hacían un pasillo y al pasar entre ellos las gentes le echaban por encima "*hadintin*" (polen), para deseárselo lo mejor en sus futuras pruebas.

Durante la expedición el aprendizaje de guerrero era considerado sagrado, ya que era identificado con el héroe mitológico "*Na Skin*" (niño del agua). Estaba obligado a utilizar el lenguaje ceremonial de guerra; una jerga de batalla en la que se empleaban frases rituales para reemplazar palabras que designaban objetos usuales durante la acción. Además debía comer sólo cuando su comida estuviera fría, y sólo podía beber agua con la caña que le entregó el Shamán de guerra.

La principal tarea que realizaba el joven era servir a los otros guerreros, procurar que el agua y la leña no faltara en el campamento y vigilarlo por las noches. Si realizaba bien sus tareas, los guerreros le permitían acompañarles en la siguiente incursión, y así hasta completar las primeras cuatro misiones, tras lo cual si era merecedor recibía la codiciada recompensa de ser reconocido como un guerrero apache.

Un guerrero vestía usualmente una camisa y un gorro de piel de ante, taparrabos y mocasines a menudo altos hasta la rodilla, además utilizaba numerosos abalorios y amuletos proporcionados por el chamán de su banda con fines religiosos y de protección como el anteriormente mencionado gorro de piel, o su escudo-medicina. Su equipo consistía generalmente en una cuerda, una manta, un recipiente para el agua, palillos para hacer fuego, raciones de mezcal para comer y sus armas. Normalmente usaba lanza, escudo, bastón de guerra, cuchillo y un arco con sus flechas. Estas últimas consistían en frágiles junquillos de un metro de longitud, estabilizados con tres plumas y armadas de puntas de cuarzo triangulares, talladas a base de golpes. Unidas a la caña mediante tiras

vegetales mal anudadas, cuando llegaban a su destino se incrustaban con la fuerza de un mosquito. Durante las famosas Guerras Apaches se generalizó el uso de armas de fuego, tanto rifles como revólveres con su correspondiente canana con munición. Para camuflar sus armas los apaches solían ennegrecerlas a fin de evitar destellos que los delatasen.

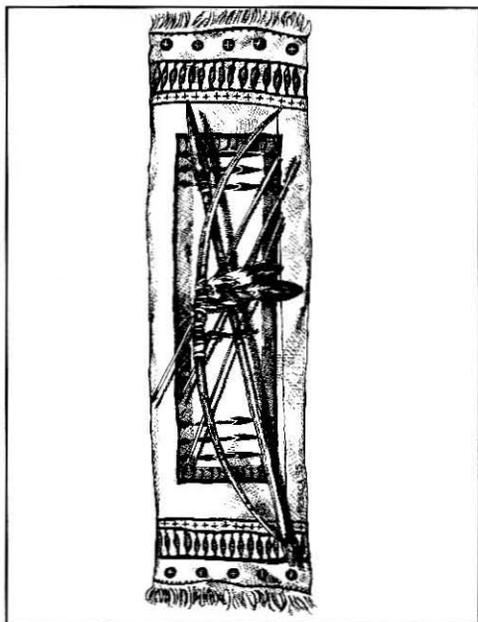
La legendaria habilidad y resistencia de los guerreros apaches es sostenida por los testimonios de los soldados blancos que tan largamente les combatieron. Perfectamente adaptados para luchar en su inhóspita tierra, un apache podía vivir instintivamente sólo de lo que le daba la tierra, y cuando la naturaleza no le era generosa, podía soportar hasta extremos extraordinarios la sed y el hambre.

Para un guerrero apache el poseer un poder sobrenatural para protegerse de sus enemigos era un don muy apreciado, que podía obtener a través de su comunión con las deidades protectoras y sus mensajeros, así como directamente de un hombre medicina. Estos poderes eran invocados en ceremonias, y solían servir para proteger a un guerrero, para ocultar a una partida de guerra, mejorar la habilidad y la velocidad en la carrera, o para localizar a un enemigo.

Un claro ejemplo de chamán de guerra lo tenemos en Gerónimo, el cual tenía visiones, una de las cuales le predijo invulnerabilidad. La hermana de Victorio, Lozen, que fue un caso excepcional de mujer guerrero, poseía el poder de detectar la proximidad de sus enemigos mediante las vibraciones que percibía en las palmas abiertas de sus brazos extendidos mientras rezaba.

Con la llegada de los españoles hizo su aparición el caballo, un elemento que cambió totalmente la manera de luchar de los apaches ampliando enormemente su radio de acción. Aunque hacían uso generalizado de sus monturas, los apaches no descuidaban su extraordinaria habilidad física de la carrera, eran grandes corredores tanto hombres como mujeres, se cuenta que incluso podían correr más de noventa kilómetros en un día.

En general las tácticas apaches, tanto contra españoles, mejicanos o norteamericanos, presentaban perfectamente las características de la guerra de guerrillas, adaptada al terreno en el que tan bien se desenvolvían estos indios. Este aspecto los convertía en formidables y escurridizos enemigos. Su sentido de la estrategia estaba muy desarrollado; tenían depósitos de alimentos distribuidos en varios lugares para aprovisionarse cuando eran perseguidos, no utilizaban los caminos y su rastro era muy difícil de seguir. Continuamente cambiaban de posición y eran capaces de matar a sus monturas ya sea de agotamiento o para poderse mover con mayor rapidez por terrenos inaccesibles para los caballos. Su camuflaje era casi perfecto, "...si se pueden ver es que no son apaches." Eran capaces de enterrarse bajo tierra para sorprender a sus enemigos, eran los maestros de la emboscada.



Incluso construían poblados falsos para confundir a sus perseguidores. Una conocida frase dice: "Para capturar a un apache se necesita otro apache." Y podríamos decir que la mayoría de los "éxitos" conseguidos por los blancos contra los apaches fueron fruto de la casualidad o gracias a los scout de su misma raza que servían en el ejército norteamericano.

## RELIGIÓN

### Creación del Mundo y Mitología

El apache es intrínsecamente religioso y devoto; su vida está completamente moldeada por sus creencias religiosas. Todos sus actos, desde su plegaria matinal al sol naciente, cada hora, día y mes a lo largo de vida, tienen algún significado religioso. Los animales, los elementos, cada ente observable del sistema solar, todos los fenómenos naturales, todo se reverencia y deifica. Como todos los pueblos primitivos, que no comprenden las leyes de la naturaleza, el apache adjudica a lo sobrenatural todo lo que sobrepasa su entendimiento.

Según su propio Mito de la Creación, en un principio el núcleo del universo, llamado Chalhkelh Nalín, Niña de la Noche era sólo un punto de color en el que, con el transcurso del tiempo, apareció una forma que más tarde emergió. Se trataba de Kúterastan, el Creador. Kúterastan el Creador de Todo, en un principio moraba

sobre las nubes y sostenía un relámpago en cada mano. Primero creó varios ayudantes, que a su vez crearon otros frotando con las manos el sudor y pequeñas partículas de cutícula del rostro y el cuerpo.

La primera ayudante creada por Kúterastan fue Stenátlihan, la diosa principal. Se dice que en su mano derecha tiene un pino piñonero, con cuyas ramas y resina construyó el Tus, o vasija de agua, en el que la gente de la tierra se refugió de la inundación que sobrevino poco después de la creación. Por encima se Stenátlihan vuela Dátilye, el colibrí, enviado al mundo como mensajero para ver cómo progresaba la creación.

La segunda persona creada por el Creador que siguió a Stenátlihan, y por lo tanto la tercera deidad en importancia fue Chuganaái Skhin. No sólo da luz al día, sino que también tiene poderes para aliviar y curar la enfermedad con la ayuda de los primeros rayos de la luz matutina. Los apaches piden su bendición antes de que salga el sol y generalmente imploran su piedad.

Nayenezgani es el primer hijo de Stenátlihan; concebido mediante los rayos del sol mientras ésta dormía en la ladera oriental de una montaña. Es el dios de la guerra y un hacedor de milagros, el héroe cultural que aparece en leyendas similares de muchos cultos aborígenes norteamericanos. Se creía que la tierra había estado habitada durante un tiempo por grandes monstruos en forma de antílopes gigantes y bestias de repugnante aspecto que destruían a la gente. Estos monstruos simbolizan los males de esta vida; de hecho, en muchas leyendas, la muerte es concebida como uno de estos monstruos. Nayenezgani, con su arco, sus flechas y su lanza de turquesa hizo desaparecer a las maldiciones de la tierra. Al enfrentarse a estos monstruos era invulnerable porque enterraba sus venas cerca de un árbol antes de atacarlos. Después de haberlos matado a todos, se peleó con Tubadzischini, su hermano menor. El Azulejo le contó a este último dónde enterraba sus venas Nayenezgani, de modo que arrojó flechas contra éstas y lo mató. Hay otros mitos que revelan cómo Nayenezgani resucitó más adelante, y sigue siendo venerado como principal dios de la guerra.

Dutlishi Skhin emergió de las nubes azules, creadas junto con él. Ayudó a Kúterastan y Stenátlihan a terminar el trabajo de la creación. Bajo las órdenes de ambos creó algunas personas y muchos pájaros y animales.

A Yolkai Skhin se le atribuye la creación de todas las cosas blancas. Él mismo surgió de la nube blanca y al salir de ésta empezó inmediatamente a crear rocas y conchas blancas bajo la dirección de Kúterastan y Stenátlihan.

Hádmintín Skhin es el dios de la salud y la enfermedad. Es el causante de gran parte de las enfermedades, que puede curar si está dispuesto a ello. Los apaches ponen especial cuidado en no disgustarlo y le rezan y propician cada vez que la enfermedad se presenta entre ellos.

Tubadzischini, segundo hijo de Stenátlihan, es el dios del agua. Su madre lo concibió una tarde mientras dormía debajo del saliente de una roca de la que goteaba agua que caía sobre ella. Todas las plegarias y canciones de la danza de la lluvia se dirigen a él. También es el creador del océano.

Yádlíhkh Skhin es el jefe del cielo. En la leyenda de la creación, el relámpago fue enviado para rodear a la tierra y ver cómo eran todas las cosas que había en ella. A su regreso trajo consigo un gran cuenco de turquesa que contenía tres personas deficientemente fornadas, una de las cuales era el Niño del Cielo. Más tarde sometieron a los tres a un baño de sudor y sus cuerpos se perfeccionaron.

Yólkai Nalín es uno de los personajes más venerados y temidos de la mitología apache. Es la diosa de la muerte, o mejor dicho, de la otra vida, porque controla todas las almas que pasan al mundo futuro. El camino para este otro mundo discurre entre sus hombros y está simbolizado por la vía láctea, sendero trazado por los espíritus de los fallecidos. Los apaches no pronuncian los nombres de los muertos porque dicen que se han marchado con Yólkai Nalín y ahora pertenecen a su pueblo. Piensan que si hablan de ellos es posible que ella se enfade y que se niegue a admitirlos en el paraíso eterno cuando ellos mueran. Esta diosa preside cada uno de los nacimientos, y por lo tanto se le hacen súplicas y ofrendas inmediatamente antes del nacimiento de la criatura. En otras ocasiones la invocan para que detenga su llamada porque creen que ella puede causar la muerte. Estas plegarias se dirigen a Yólkai Nalín por medio de pequeñas conchas y cuentas de piedra blanca. Simbolizan la pureza, y, a través de ellas, le piden a la diosa que mantenga la mente de la gente libre de malos pensamientos y acciones.

Duttsi Nalín, Niña Turquesa, es la creadora de todo lo verde. Tiene que ver con los cultivos y los campos. El devoto apache le reza todas las mañanas durante la estación fértil.

Enasho Dilhklíshen es el dios del intelecto. Controla la mente de la gente y hace que sus pensamientos sean buenos o malos a voluntad. Es el primero que habló con las personas de la tierra. Cuando nace un niño, los padres a menudo le piden a Kúterastan que cuando crezca sea como Enasho Dilhklíshen, a quien rezan pidiendo ayuda cuando deben hablar con los demás. En tales casos no se hace ninguna ofrenda de polen, a no ser que la súplica se haga delante de una imagen del dios, en cuyo caso se esparce polen sobre ésta.

Hádtint Nalín es la jefa del polen. Se ocupa de que los árboles lo produzcan. Los indios conocen la función del polen en las plantas y rezan para que el maíz y otros productos de los campos, así como las nueces y frutas que crecen silvestres, se fertilicen cuanto antes, asegurando de este modo buenas cosechas.

Nilchídlíhkhzn, jefe de los vientos. El apache nunca se queja del viento porque, si se impacientara o

profiriera expresiones sacrílegas, el dios del viento se enfadaría y podría provocar tormentas destructoras.

Yakosha Skhin, dios de la humedad y controlador de la lluvia. Puesto que la nieve, el hielo, el granizo, la helada, el rocío y la niebla surgen de las nubes, a veces se hace referencia a Yakha Skhin como jefe de las nubes. Pero en general las nubes son consideradas su sitio de trabajo, puesto que la deidad encargada de ellas es Yádlíhkh Skhin.

Por otro lado tenemos a cuatro dioses o gaún en lengua apache, supuestamente creados por el Sol con el objeto de curar a las personas aquejadas de enfermedades físicas. Las enfermedades del cuerpo se consideran diferentes a las de la mente. Los gaún viven en los cuatro puntos cardinales y en ceremonias curativas son personificados por hombres con máscaras de madera que se colocan a los cuatro lados del enfermo. En caso de enfermedad, no los llaman hasta haber suplicado a las cuatro deidades principales. Sólo como último recurso el hombre medicina reza a un gaún. Si los gaún no pueden ayudar, entonces no hay esperanza para el enfermo.

También algunos animales son especialmente venerados como es el caso del oso y el ciervo que son considerados los caballos de tiempos remotos, cuando se creía que todos los animales sabían hablar y muchos eran empleados como bestias de carga. Quizá ésta sea una de las razones por la que la carne de oso se considera tabú para los apaches.

Otros elementos importantes son el Sol y la Luna creada por Stenátlihan, a instancias de Kúterastan, que le pidió que creara algo que iluminara la noche. Las estrellas fueron creadas por cuatro personajes que en las pinturas sagradas son representados por una Cruz de Malta. Simplemente simbolizan las estrellas y no se consideran deidades, ni se cree que tengan poderes sobre las gentes de la tierra. También una cruz de Malta es el símbolo utilizado para representar los cuatro espíritus del aire que actúan como mensajeros de los dioses. Se supone que se comunican con los hombres medicina y les llevan las palabras de sabiduría de los dioses mientras aquéllos se sientan y cantan en las ceremonias o cuando ayunan. Su nombre, Nigotún Biká Binalze, Mensajeros de la Tierra, indica que sus poderes actúan tanto en la tierra como en el cielo.

## Curación y hombres medicina.

Los hombres medicina de los apaches son personajes de lo más influyente. Suelen ser hombres con capacidades por encima de lo ordinario, que afirman tener poderes sobrenaturales gracias las deidades y a su conocimiento de lo culto y lo portentoso. Ante la enfermedad, cualquier individuo puede suplicar a las deidades, pero las plegarias de los hombres medicina se consideran más eficaces.



Muchos hombres medicina tienen ciertos conocimientos de las propiedades medicinales de las plantas y por lo general se sirven de ellas para el tratamiento de las enfermedades, pero sus terapias consisten más que nada en encantamientos. Incluso cuando recogen plantas invocan a las deidades, colocándose por turno frente a los distintos puntos cardinales. En caso de prescribir algún tipo de combinación de hierbas u otros productos vegetales, el número cuatro siempre se respeta estrictamente; puede consistir en una infusión de cuatro raíces de una misma planta o de un trozo de raíz de cuatro plantas diferentes.

Todo hombre medicina apache tiene su piel de ante sagrada, el *epún ezchí*, con los símbolos de la mitología tribal pintados en él. Con sus varas de oración señala y enumera a las figuras simbólicas y reza a los personajes mítológicos que se consideran más eficaces para el tratamiento de una dolencia especial. El hombre medicina se sienta en su pequeña *Kowa*, su vivienda, extiende frente a él la piel pintada en la que están representados simbólicamente una veintena de dioses que constituyen el panteón apache, y canturrea y reza día y noche con la esperanza de oír las voces de los mensajeros celestiales.

Hay hombres medicina de mayor y menor nivel. El chamán que adquiere suficiente influencia como para convertirse en el principal hombre medicina de la tribu,

es más un político que alguien que se ocupa de curar enfermedades, y sólo lo llaman para participar en ceremonias curativas en casos importantes. Es necesario ser un indio especialmente capaz para ocupar la posición de hombre medicina mayor, pues no sólo hace falta que el pueblo obedezca su voluntad sino que debe también arrebatar el liderazgo a otro chamán, generalmente de más edad, que es a su vez un personaje influyente.

Muchas canciones de los hombres medicina apaches, son muy bonitas; he aquí un ejemplo:

*Stenátlihan, eres buena, rezo por una larga vida.  
Rezo por tus buenas miradas.  
Rezo por buen aliento.  
Rezo por buenas palabras.  
Rezo por unos pies como los tuyos que me lleven por una larga vida.  
Rezo por una vida como la tuya.  
Camino con el pueblo; delante de mí todo es bueno.  
Rezo por que la gente sonría mientras vivo.  
Rezo por vivir mucho.  
Rezo, digo, por vivir contigo donde están las personas buenas.  
Vivo en la pobreza.*

*Ojalá la gente que te acompaña me hablara de la bondad.*

*Ojalá compartieras como un hermano todo lo bueno que posees.*

*Frente a mí está la bondad, guíame.*

Esta plegaria, recitada como si la pronunciara el suplicante, en realidad la ofrece el hombre medicina en su nombre.

## Ceremonias

Indefectiblemente los apaches llaman "danzas" a las ceremonias. Entre las más importantes podemos citar la Danza de la lluvia, el Rito de la Pubertad, la Danza de la buena cosecha y la del Espíritu. Las danzas curativas y las de guerra suelen ser creación de los hombres medicina y varían de un individuo a otro según los puntos de vista de cada uno de ellos.

Como muestra de cómo se desarrollan las ceremonias apaches pasaré a explicar con detalle dos de las más importantes y conocidas: la Danza de los Espíritus y el Rito de la Pubertad.

### - La Danza de los Espíritus

La Gaún Bagúdzitash, danza de los dioses, es la única ceremonia apache que tiene algún parecido con alguna ceremonia de los navajos; básicamente el único rasgo común es la presencia de hombres con elaboradas máscaras que representan a los dioses. Los apaches no son ajenos a la elaboración y empleo de pinturas secas para el tratamiento de las enfermedades. Originariamente las pinturas secas y los gaún siempre aparecieron juntos, pero a principios del siglo XX la danza de los gaún se llevaba a cabo antes y como parte de las ceremonias curativas, de pubertad y de guerra. A este tipo de danza también se la ha llamado del Espíritu o Fantasma.

En esta danza son personificadas cuatro o cinco deidades: Gaunchiné del este, Gáuncho del sur, Gaún de este, Gaunchi del norte y Gauneskide, el bromista. Llevan faldas cortas, mocasines y unos sombreros altos de palos de madera sostenidos por máscaras de cuero bien caladas que cubren toda la cabeza. Cada uno de ellos lleva dos varas planas de unos sesenta centímetros de largo con rayas pintadas en zig zag que representan relámpagos.

Para la danza se limpia de piedras y maleza un espacio circular de quince o veinte metros de diámetro y se plantan cuatro cedros pequeños en el borde de cada uno de los puntos cardinales. Los cinco personajes enmascarados llegan sin ser anunciados, entran marchando por el este y se ubican frente a cada uno de los cedros. El quinto hombre se sitúa detrás del cuarto en el punto norte. Cuatro tamborileros con tambores pequeños y un número indefinido de hombres alrededor de un tambor grande, comienzan a tocar en



cuanto el hombre medicina que está al mando da la señal y canta. Los personajes que representan a los dioses danzan por todo el círculo moviendo sus varas como si recogieran algo y lo arrojan fuera, al tiempo que soplan con el propósito de expulsar a los espíritus malignos de su medio. Mientras tanto, el quinto enmascarado, Gauneskide, hace payasadas destinadas a divertir a los asistentes. Cuando terminan las canciones, los danzantes parten hacia el este, desde donde llegaron, y todos descansan.

Los tamborcillos empiezan la siguiente etapa de la danza, tocando una especie de tamtám. Nada más comenzar, reaparecen los gaún por el este y se paran en fila delante del cedro oriental. Los espectadores les arrojan hádintín y ofrecen plegarias, tras lo cual los cinco enmascarados vuelven a las mismas posiciones de antes, es decir, junto a los pequeños cedros. Previamente han sido colgados de los árboles unos aros hechos con ramitas de cedro. Los danzantes los recogen y van y vienen bailando hasta el fuego que arde en el centro del círculo cuatro veces. Mientras los dioses van y vienen,

los asistentes que rodean el círculo cambian de posición, de modo que las mujeres se quedan al norte y los hombres al sur. A continuación bailan todos juntos, con intervalos breves de descanso, mientras se cantan doce canciones. Los enmascarados forman una fila en el lado este, marchan alrededor del fuego y pasan los extremos de sus dos varas sagradas entre las llamas para destruir cualquier espíritu maligno que aceche. Después vuelven a bailar alrededor del cedro del este, otra vez alrededor del fuego, y así sucesivamente con cada uno de los cuatro árboles, hasta que al fin se marchan.

En esta parte de la ceremonia los gáun son los protagonistas, y suele ocupar la mitad de la noche. El resto se dedica a la ceremonia principal, a menudo el Rito de pubertad que pasa a exponer a continuación.

### - Rito de Pubertad

La ceremonia de celebración de la llegada de la pubertad en las niñas se respeta entre los apaches con más rigidez que ningún otro antiguo rito religioso o costumbre social. Mediante esta ceremonia queda establecida la posición social de la niña y se le asegura, en el umbral de su madurez, una vida larga, activa y feliz. Si en este período crítico no se invocase de este modo el favor de los dioses, sería un mal augurio de lo que le aguarda en la otra vida.

La Nalin bagúdzitash, danza de la niña, se celebra siempre al amanecer y termina cuando el sol brilla sobre todos los participantes. Dirige la ceremonia una mujer escogida por su gracia, actividad y buen carácter entre los amigos de los padres de la niña. No hace falta que esta mujer tenga conocimientos especiales sobre las diferentes partes de la ceremonia, ya que un hombre medicina se ocupa de dar las órdenes necesarias y de cantar las canciones, por así decirlo. Le estira los brazos y piernas y le frota las articulaciones simulando modelar y embellecer su cuerpo. A continuación la niña se incorpora y todos los asistentes bailan y cantan a su alrededor. Luego se le coloca una pluma de águila y una cuenta blanca en el cabello, y se le frota el rostro con polen sagrado, en deferencia, respectivamente, al ave de la guerra y al dios y la diosa de la salud y la fertilidad, Hádintín Skhin y Hádintín Nalin.

Una vez terminada la danza, la madrina coge una cesta de maíz de uso ceremonial y la pone a unos cincuenta metros del círculo en dirección al este. La muchacha se levanta entonces, corre alrededor de la cesta y vuelve a la alfombra seguida de niños y niñas. Luego la madrina coloca la cesta más lejos y la muchacha vuelve a correr alrededor, seguida de otros niños tal como antes. Repite lo mismo cuatro veces al este del círculo, luego otras cuatro al sur, al oeste y por último al este del círculo, luego otras cuatro al sur, al oeste y por último al norte.

Cuando regresa de su cuarta carrera en el norte, se tiende de nuevo sobre la alfombra y le vacían la cesta

de maíz sobre la cabeza. Los asistentes se precipitan animadamente a recoger puñados de maíz porque consideran que trae buena suerte llevarse grano sagrado, que, si se planta, es muy prolífico.

La acción de ir y venir corriendo seguida de niños significa que la mujer será fuerte y activa durante toda su vida, y querida por sus vástagos, que siempre la seguirán y obedecerán. Derramar maíz sobre su cabeza es una invocación a los dioses para que la bendigan con el don de la fertilidad. Durante los cuatro días posteriores a la celebración, la muchacha lleva un atavío ceremonial, que consiste en una piel de antílope blanqueada o muselina blanca, una pluma blanca también, una cuenta de piedra y una concha en el cabello, además se abstiene de comer carne y cualquier alimento que contenga sal, y de rascarse con sus propias uñas. Al final de este período se baña, se viste con sus ropas de siempre y vuelve a comer lo habitual.

### Costumbres funerarias

Por todas las colinas y montañas de las reservas hay pequeños montículos de piedras. En la mayor parte de los casos son tumbas apaches. Los lugares favoritos para los entierros eran las hendiduras de las rocas, en las que los familiares del difunto depositaban el cuerpo y lo cubrían de piedras. Estas piedras se ponían de una en una, puesto que los apaches creen que si las ponen todas de golpe, se acortaría la vida del que lo hace. Los cuerpos de los niños pequeños por lo general se colocaban en las ramas superiores de algún cedro alto o pino piñonero. A los niños los envolvían en su cuna de tabla y los dejaban boca arriba tapados con alguna tela, porque creen que el alma de los niños pequeños no es lo bastante fuerte como para atravesar las piedras.

Se cree que el espíritu de los apaches, recreado en forma humana, mora en una tierra de paz y plenitud, en la que no hay enfermedades ni muerte. La Vía Láctea es el camino de todas las almas hacia el otro mundo. Yolkaí Nalin, como mencioné en el apartado de mitología, es la diosa guardiana de esta tierra y los espíritus de los muertos han de viajar cuatro días hasta llegar a ella. A principios del siglo pasado se sacrificaban caballos junto a las tumbas, para que pudieran ser usados en el otro mundo. Por la misma razón se depositaba en la tumba la ropa usada, junto con abalorios y otros vestidos.

## BREVE VOCABULARIO CASTELLANO-APACHE

En un suplemento dedicado a los apaches, pensé que darían colorido unas cuantas palabras con su traducción correspondiente extraídas de la obra "Los beduinos de América" de Edward S. Curtis. Añadiré que

las palabras del "Vocabulario" están en uno de los dialectos apaches más comunes. Además se pueden componer con él nombres para los Pj's y Prj's. Ej: Oso Negro = Sush Dilhkih

## A

abeto	djuútlh
agua	tu
águila	tsácho
alce	binalde
aliento	enudetsos
alubias	bestsoz
amarillo	tlitsó
antlope	jáge
araña	naalhtlole
arco iris	hitsátúl
ardilla	tseskússi
azul	dutlíshi
azulejo	rushtádutlish

## B

banda para el pelo	tsinóзде
bandeja de mimbre	tsánaskúdi
bayas de cedro	diltúhla dutlíshi
bayas de enebro	diltúhla
bebé	me
bellotas	chidjíl
blanco	tlíkái
boca	kozá
bosque	gudnlhchíl
botella para agua	tus
brazo	kogún
bueno	nzhoni
búfalo	bishishjik
búho	bu
buitre	chishógi

## C

cabaña de sudar	kaché
cabeza	kotsitsín
cacharro	nulhkíde biidé
calabazas	belhkún
camisa	epuntlésis
cara	koní
carbón vegetal	tlitësh
carnero	debéchu
casa	kowa
castor	cha
cedro	gáilli
cenizas	ilhchí
cesta de carga	tútza
chopo	t'is
cidra	góchi belhkún
cielo	yádilhkih

clan	ndeázdii
comida	chizún
conejo	gahchilé
corazón	kodjí didjúla
coyote	ba
cuello	kogús
cuervo	gáge

## D

dedo	koluzhúzh
dedo del pie	kokezhúzh
día	dji
dios	yaádziztan

## E

enebro	diltúthlechi
enemigo	ená
espíritu	chidn
estrella	tlitsósc
estrella fugaz	tlitsóse nultú

## F

flecha	beshgolín
fuego	koh

## G

grande	n'chai
gris	qulbá

## H

halcón	itsá
hermana (mayor)	kolú
hermana (menor)	kodizhé
hermano (mayor)	kokízn un narahí
hermano (menor)	kokízn koka géjarahí
hielo	ti
hijo	charáshe
hombre	nde
hombre medicina	digín
hombro	kohwás
hueso	itsín
humo	tlík

## J

joyas	tserudénligge
-------	---------------

## L

labio	susubané
lago	tusiká
lanza	tsigá
lengua	kozá

liebre  
lirón  
lluvia  
lobo  
luna  
luz

gachú  
klóshchu  
náilti  
bachú  
kleganaái  
gotí

**M**

madre  
maíz  
mandioca  
mano  
marrón  
mentón  
mezcal (ágave)  
mirada  
mocasines  
mofeta  
montaña  
mujer

korná  
natá  
guskún  
kogún  
hishtlíhi  
koyéda  
náta  
inatésh  
epúnke  
gulízhí  
tzilh  
istsón

**N**

nariz  
negro  
niebla  
nieve  
niña  
niño  
noche  
nube

kochí  
dílhkih  
kleganaái  
sos  
nalín  
skhin  
kle  
yakós

**O**

ojo  
oreja  
orificio nasal  
oscuridad  
oso

indá  
idjá  
koní  
chalhkélh  
sush

**P**

padre  
palabra  
palillos para el fuego  
patatas silvestres  
pavo  
pecho  
pequeño  
pelo  
pie  
piel de ante  
pierna  
pino  
pino piñonero

kotá  
inyátil  
kóhtildi  
ilhtsú sitsinni  
tázhí  
itíl  
alchise  
tsirá  
koké  
epún  
kodják  
ndilchí  
obetsín

piñones  
polainas  
polen  
puma

obé  
isklé tikái  
há dintín  
ndúchu

**R**

relámpago  
rezo  
río  
roble  
roca  
rodilla  
rojo

há dilhkih  
béoishkan  
tundlí  
chichíl  
tse  
koqút  
tíchu

**S**

sangre  
sauce  
sol

dilh  
gai  
chuganaái

**T**

taparrabo  
tejón  
tobillo  
tortuga

chóshta  
buntalé  
koká ilhrununiwú  
nailhtígi

**U**

uña (de la mano)  
uña (del pie)  
uvas silvestres

kolugún  
kokegún  
duhtsá

**V**

venado  
vía láctea  
viento

bi  
ikútl bahá  
nílchi

**Lunas** (equivalen aproximadamente a los meses de nuestro calendario).

enero	itsá bizhazh
febrero	buch ischit
marzo	t'a nachíl
abril	t'a nuchú
mayo	shosh ke
junio	binitsí dilhtsík
julio	binitsí chié
agosto	binítún tsossé
septiembre	binítún chu
octubre	razhi
noviembre	karúhnulgus
diciembre	sosnalhtús

### Puntos cardinales.

norte	naakkusé biyayó
sur	nuditú biyayó
este	hunaitúkh biyayó
oeste	onudúkh biyayó
cenit	nokhgéhyo
nadir	nokhtúhyo

### Números.

uno	hlái
dos	náki
tres	tági
cuatro	díi
cinco	ashtlái
seis	gustán
siete	gustsigi
ocho	tsábi
nueve	ngustái
diez	gúnezna
once	hlazáta
doce	nakizata
trece	tazata
catorce	dizata
quince	ashtlaáta
dieciseis	gustaáta
diecisiete	gustsizáta
dieciocho	tsabizáta
diecinueve	ngustadzáta
veinte	nadín
veintiuno	nadínhla
treinta	tadín
cuarenta	disdín
cincuenta	ashtládín
cien	gúneznadin

## OTROS PUEBLOS DEL ENTORNO DE LOS APACHES

### Jicarillas

Los jicarillas o "apaches jicarillas", como se los llama habitualmente, ocupan una reserva de unos mil doscientos kilómetros cuadrados en la región montañosa del norte de Nuevo Méjico. Lingüísticamente son de la misma rama que los apaches de Arizona, pero aquí cesa toda relación. Sus ritos, dialectos, la mitología, y las leyendas se parecen más a los de los navajos que a cualquier otro grupo apache.

El nombre de "apaches jicarillas" es una herencia de los primeros españoles, que tenían la costumbre de

llamar apache a cualquier tribu guerrera a la que no lograran someter. Tal es el caso de los apaches Navajú (navajos), los apaches del Perrillo, los apaches gileños, los apaches tejuas, los apaches lipanes, los apaches faraones y muchos otros, de los cuales los misioneros y conquistadores conocían poco o nada, salvo las incursiones predatorias que llevaban a cabo contra los pacíficos indios entre los que se habían establecido ellos.

Los jicarillas son un pueblo numéricamente pequeño y tras vivir en estrecho contacto con los cazadores de búfalos de las grandes llanuras, no pudieron resistir la profunda influencia cultural de estas tribus adyacentes. Su atuendo es similar al de los indios de las llanuras, incluso en el tocado de plumas, que no usa ninguna de las tribus que habitan al sur y al oeste de ellos. También viven en tipis, a las que ellos llaman *kozhán*.

El pueblo jicarilla no posee sistema de clanes. La tribu se divide en dos bandas, conocidas por sus nombres españoles "olleros" y "laneros". El matrimonio entre miembros del mismo grupo está permitido. En caso de matrimonios entre miembros de diferentes bandas, los hijos nacidos de la unión pertenecen al grupo del padre, y las hijas al la madre.

La jefatura es hereditaria, pasa al hijo mayor, y si no lo hay, a un hermano del jefe. Cada banda tiene además un jefe escogido en razón de su valentía y sus méritos. No obstante, el jefe de la tribu es el líder reconocido y el otro es poco más que una figura simbólica.

Los jicarillas, como sus parientes navajos y apaches, prestan mucha atención a la religión y las ceremonias. Las principales ceremonias de los jicarillas son el rito de la madurez de las muchachas, fiesta anual cuyos rasgos principales fueron tomados de los indios pueblo, y un rito curativo de cuatro días, llamado *Isane*.

Sus costumbres funerarias consisten en llevar a los muertos, junto con sus bienes personales, a un sitio elevado y cubrirlo de ramas y piedras. El lugar sólo lo conocen los pocos que se han ocupado de llevar el cuerpo. Los familiares a menudo se cortaban el pelo y se abstendían de usar adornos.

En 1868, después de una larga guerra contra los blancos, tuvieron que emigrar a las reservas donde ya habitaban los apaches mescaleros. Las continuas peleas entre ellos hizo al gobierno tomar la decisión de dar a los jicarillas sus propias tierras en 1887.

### Los indios Pima

Los pima cuentan con una larga historia que se remonta a un pasado arqueológico en el sur de Arizona y el norte de Méjico. Se llaman así mismos *oódam*, que significa "pueblo". Se dividen en cuatro grupos básicos: Los Pima del río, establecidos en las cuencas de los principales ríos del centro de Arizona, los *Toharo o'odhan* (Papagos), los pima de las tierras altas, que habitan en Méjico, y los *sobaipuri*, asentados en el sudoeste de Arizona, que fueron expulsados por los apaches y los españoles.

Eran buenos agricultores, hasta el punto de que los pima del río abastecieron al ejército estadounidense durante las campañas del oeste en la Guerra Civil y a los colonos anglo-americanos que iban hacia California durante la fiebre del oro en 1860. Además sirvieron en la Guerra Civil como el único ejército de la Unión en el territorio de Arizona. Después de la guerra, fueron exploradores en las Guerras Apaches y siguieron prosperando hasta que los colonos ingleses vecinos suyos, sobre todo los de la ciudad de Florence, se apropiaron de su agua, haciendo imposible la agricultura. El río se quedaba seco en época de siembra y muchos murieron de hambre. En 1924 el congreso de los Estados Unidos reconoció sus derechos sobre el agua, pero todavía los pima tardarían mucho en recuperarse económica y socialmente.

## Los indios pueblo

Los indios pueblo se subdividen en dos subgrupos básicos dependiendo del entorno al que se adaptaron. Los pueblo del este (de lengua *tanca* y *keresana*), que vivían en la cuenca del Río Grande, contaban permanentemente con agua que les permitía tener sistemas de riego y agricultura. En cambio los pueblo del oeste (hopi, hopi-tewa, zuni, acoma y laguna), al carecer de ella, basaban su economía en la agricultura de secano. Esta diferencia repercutió en muchos aspectos de sus respectivas culturas; desde la forma de procurarse el alimento hasta la religión. Todos los pueblos se dedicaban a la agricultura. Muchos de ellos eran ganaderos de pequeños rebaños de ovejas o cabezas de ganado y artesanos de tejidos.

Entre los indios pueblo, la religión trasciende y se filtra en todos los aspectos de su vida, incluyendo la relación con la tierra, las personas y los elementos naturales. A partir del principio más sencillo de que la gente debe vivir en armonía con la naturaleza, los indios pueblo han desarrollado una rica tradición cultural, expresada a través, de sus leyendas de sus cánticos, danzas y arte.

La autoridad eclesiástica está claramente delimitada entre los pueblo. Las aldeas son teocracias rígidas, muy estructuradas y organizadas en torno a una complicada vida ceremonial. Dicha teocracia se basa en sus modelos antiguos, está encabezada por el cacique y se mantiene en secreto dentro del poblado. Cara al exterior la estructura política secular es más evidente. Entre los indios pueblo destaca uno en particular, los zunis, aquellos en cuya lengua la palabra enemigo se denomina *apachú*.

## Zunis

El pueblo zuni estuvo ocupado durante al menos 600 años. El contacto con los españoles y los mejicanos fue prácticamente continuo después de que llegara Coronado en 1540, aunque mantuviera su independencia adoptando de los europeos productos agrícolas,

ovejas y burros, y desarrollaran una estructura de gobierno secular para relacionarse con el mundo exterior. Todavía hoy existe, aunque de forma modificada, junto con un sistema teocrático que controla los asuntos internos. La elaborada vida ceremonial está organizada por seis grupos *kiwa*, doce sociedades de curanderos y dos grupos de sacerdotes que se relacionan con 14 clanes matriarcales.

## CRONOLOGÍA DE LAS GUERRAS APACHES

Hasta comienzos del siglo XVII, los cronistas españoles prácticamente no dicen nada preciso sobre los apaches de lo que es ahora Arizona y Nuevo Méjico, pero a partir de entonces existe numerosas referencias a su belicosidad.

- En 1776 el padre Francisco Garcés idea un sistema de plazas fortificadas para mantener a raya las incursiones de los apaches. Estas haciendas fortificadas daría origen al sistema mejicano de "Presidios".

- 1837. Debido a las constantes depredaciones llevadas a cabo contra los asentamientos mejicanos del norte de Sonora y Chihuahua, por parte de Juan José Compá, un jefe apache educado entre los mejicanos, ambos estados empiezan a ofrecer recompensas por cabelleras apaches; 100 pesos por los varones mayores de 14 años, 50 pesos por las mujeres y 25 pesos por los niños. Ese mismo año un comerciante americano llamado James Johnson invitó al jefe apache y a su gente a una fiesta donde fueron emborrachados y asesinados a traición para conseguir sus cabelleras. A Juan José Compá le sucedería al mando de los apaches mimbrenos Mangas Coloradas.

- 1846, Julio, Traición Galeana. 148 chiricahuas que vivían en paz cerca del "presidio" de San Buenaventura en Chihuahua fueron asesinados, después de haber sido engañados y emborrachados.

- 1847, Marzo. Miguel Narvona, jefe chiricahua arrasa el pueblo de Chinapa, matando doce personas, hiriendo a otras seis y capturando a cuarenta y cuatro. Antes de irse quemaron el pueblo.

- 1847, 23 de diciembre. Una partida de Cho Kuné (clan chiricahua) asaltó Cuquiriachi, pueblito situado a seis millas al sudoeste de Fronteras, matando a nueve hombres y seis mujeres además de ser capturados otros seis habitantes.

- 1848. Con la firma del tratado de Guadalupe Hidalgo, el problema apache también pasa a ser de los Estados Unidos, ya que en dicho tratado el Gobierno Mejicano



hace entrega al Norteamericano de los estados de Arizona y Nuevo Méjico.

- Desde 1831 a 1848 las incursiones apaches habían provocado el abandono de 26 minas, 39 haciendas y 98 ranchos sólo en el estado de Sonora.

- 1849. Durante el invierno y principios de primavera los jefes Cho Kuné, Miguel Narvona, Yrigollen y Esquimaline se unieron al potente jefe Mangas Coloradas, devastando juntos el estado de Sonora. El 12 de enero mataron a treinta sonorenses cerca de Ures, la capital del estado.

-1849. El nueve de septiembre una tropa dirigida por el capitán Baltasar Padilla, formada por 37 soldados de los "presidios" de Chihuahua y 16 civiles, atacó por sorpresa un campamento apache en las montañas de Florida, al sudoeste de Méjico; mató a 12 indios y capturó 19.

-Entre abril de 1849 y abril de 1850, 951 habitantes del distrito de Arizpe y 1216 habitantes del distrito de Montezuma emigraron a California. No hay duda de que muchos lo hicieron atraídos por el oro, pero el temor que sentían hacia los apaches también debió influir en su deseo de abandonar el territorio.

- 1850, septiembre. Mangas Coloradas se pone al frente de una gran partida de guerreros chiricahuas que asalta

las poblaciones ribereñas del río Santa Cruz.

- 1850, 21 de diciembre. El gobierno de Ciudad de Méjico nombra comandante general e inspector de las colonias militares al coronel José María Carrasco, un militar enérgico y capaz aunque un tanto omnisciente.

- 1851, 19 de enero. Una tropa de unos cien guardias nacionales al mando del capitán Ignacio de Pesqueira, ataca a un grupo de apaches que se estaban retirando con un botín de 1.300 cabezas de ganado. Los mejicanos cayeron en una trampa, y los apaches (unos 300), comandados por Mangas Coloradas causaron en el enemigo 26 muertos y 46 heridos. Solo quedaron indemnes unos 15 guardias. El encuentro tuvo lugar cerca de Pozo Hediondo, que dio nombre a una de las victorias más decisivas de los apaches en todo el siglo XIX.

- 1851, marzo. El coronel José María Carrasco, al servicio de las fuerzas armadas de Sonora, cruza con una tropa de 400 hombres, en su mayoría soldados del ejército y voluntarios, la frontera de dicho estado y se interna en el de Chihuahua. El pequeño ejército de Carrasco logró asaltar por sorpresa al menos dos rancherías. Mató 21 apaches (incluyendo a Yrigollen, el principal jefe chiricahua) y capturó a otros 62.

- 1861, enero. Cochise permite el paso por su territorio a los norteamericanos en ruta hacia California, estableciéndose en Apache Pass una estación de postas de la Butterfield Overland Mail Company.

- 1861, febrero. El teniente George Bascom del 7th. de infantería cita en Apache Pass a Cochise, el cual se presenta junto con algunos miembros de su familia. Bascom acusó a Cochise de haber robado ganado y de secuestrar a dos niños. A pesar de que el crimen había sido cometido por una banda de coyoteros y de que el jefe chiricahua se ofreció a interceder por ellos, Bascom ordenó su arresto inmediato. Cochise logró escapar, capturar a un par de empleados de la Butterfield Mail e intentar canjearlos por sus parientes. Ante la negativa del teniente los rehenes blancos fueron asesinados y unos días después los parientes varones de Cochise fueron ahorcados.

En este momento histórico, los chiricahuas transfirieron a los americanos el odio que habían sentido siempre por los mejicanos. A lo largo de un cuarto de siglo, la nación apache entera iba también a sostener una inexorable guerra de guerrillas contra los Estados Unidos. La más costosa en vidas humanas y en bienes de todas las guerras indias.

- 1862, 15 de julio. Mangas Coloradas y su yerno Cochise atacan en un manantial cercano a Apache Pass a tres compañías de infantería y a una tropa montada

de escolta con un total de 300 hombres al mando del general James Henry Carleton. Aunque al principio lograron hacer huir a los soldados, éstos decantaron la lucha a su favor con la ayuda de dos piezas de artillería. Durante el combate Mangas Coloradas resultó herido en el pecho, lo que provocó la retirada inmediata de los apaches. Tras este incidente se construyó Fort Bowie en la entrada del desfiladero de Apache Pass.

- 1863. El capitán Edmond Shirland de los voluntarios de California atrae bajo enseña de tregua al jefe Mangas Coloradas, que deseoso de una paz con los ojos pálidos (norteamericanos), e incluso rehusando ser escoltado por sus guerreros; es arrestado a traición y confinado en Fort Maclean donde será torturado y asesinado. El informe oficial declaró que Mangas Coloradas había sido muerto cuando intentaba fugarse.

- 1865, 21 de abril. Infructuosa reunión de los jefes apaches Victorio y Nana con un representante de los Estados Unidos en Santa Rita. El objetivo de dicha reunión era el ingreso de los apaches que comandaban los dos jefes en la reserva de Bosque Redondo.

- 1871, 30 de abril. Un veterano combatiente contra los indios y rico propietario de Tucson, William S. Oury, organizó una partida de castigo con 6 americanos 42 mejicanos y un centenar de mercenarios pertenecientes a la tribu de los papagos (indios cristianizados por los españoles), para atacar un asentamiento de apaches pacíficos de la tribu aravaipa, en el puesto de Camp Grant. Casi todos los adultos fueron asesinados y los niños capturados fueron vendidos por los indios papagos en Méjico como esclavos. El teniente Whitman, comandante del puesto, no logró evitar el desastre y aunque denunció los hechos y hubo un juicio, William S. Oury quedó absuelto de todos los cargos. Su impopular defensa de los apaches le costó a Whitman su carrera militar. En Camp Grant murieron 144 apaches de los cuales ninguno había participado en los asaltos por los que eran acusados.

- 1871, 4 de junio. El general Crook ( los indios lo apodaron lobo gris) toma el mando del departamento de Arizona.

- 1873. La política de "pacificación" a la que fueron sometidos los apaches tontos, los coyoteros y los apaches-mojaves comienza a dar resultado. Los tontos y los apaches-mojaves fueron instalados en la reserva de Río Verde, y los coyoteros en White Mountain cerca de Fort Apache. Por otro lado el general Oliver Otis Howard, especialmente designado para negociar con Cochise, logra entrevistarse con este último, el cual acepta quedarse en las tierras que ocupa, donde se creará una nueva reserva, en los

Montes Chiricahua. El agente escogido para hacerse cargo de esta nueva reserva será Tomas Jeffords, "Taglito" para los apaches, un blanco unido a Cochise por una gran amistad.

- 1874. Cochise muere de una enfermedad incurable en la reserva de Chiricahua. Le sucede su hijo mayor Taza, que a diferencia de su padre no fue capaz de hacerse con la incondicional adhesión de todos los chiricahuas. Al cabo de pocos meses, estos apaches se hallaban divididos, y pese a los esfuerzos de Jeffords con Taza, las incursiones que Cochise había prohibido se reanudaron.

- 1875. La política del Gobierno de Estados Unidos en cuanto a la cuestión india se inclina hacia la concentración de las tribus. White Mountain, con 2 millones de hectáreas en Arizona oriental, era la reserva apache más grande de la zona. Su agencia administrativa, situada en el poblado de San Carlos, era ya el punto central de reunión de siete bandas apaches. El agente a cargo del puesto era John Clum.

- 1873, 3 de mayo. El agente Clum recibe órdenes de trasladar a los indios de la reserva Chiricahua al tiempo que debía relevar a Tom Jeffords. Clum realizó la operación sin la ayuda de las tropas, únicamente con la policía india. En general no hubo problemas, aunque algunos apaches que se negaban a ser trasladados, ante la amenaza del ejército, se marcharon cruzando la frontera con Méjico. Entre los que huyeron se encontraba un apache de 46 años llamado Goyathlay, más conocido entre los hombres blancos como Gerónimo.

- 1875, primavera. la mayoría de las bandas de apaches se hallaban confinadas en reservas o habían huido a Méjico. En marzo, el ejército transfirió al general Crook desde Arizona al departamento de Platte, con los sioux y cheyennes.

- 1876, verano. John Clum consigue el permiso para que unos cuantos jefes apaches visiten el este. Taza fue uno de los invitados. Por desgracia, mientras visitaban Washington, Taza murió de pronto de pulmonía y fue enterrado en el Congressional Cemetery. El hermano menor de Taza, Naiche, no aceptó de muy buen grado las explicaciones que le dieron y otra vez surgió la desconfianza hacia los blancos.

- Durante el invierno de 1876-1877, las bandas de apaches en territorio mejicano y sobre todo la liderada por Gerónimo, estaban asestando duros golpes a los hacendados de dicho país. Los apaches consiguieron reunir grandes rebaños de caballos y ganado que posteriormente se habían vendido en Nuevo Méjico. Con el fruto de la venta Gerónimo



acumuló gran cantidad de armas, prendas de vestir y en especial Whisky. Más tarde se refugiarían en la reserva de Ojo Caliente con sus parientes los mimbreños cuyo jefe era Victorio.

- 1877, marzo. Jhon Clum recibe la orden de trasladar a los apaches de Ojo Caliente a su reserva de San Carlos, muy especialmente a los chiricahuas renegados. Tanto Victorio como Gerónimo fueron arrestados, pero mientras el primero era puesto en libertad casi inmediatamente, el jefe Chiricahua permaneció detenido durante cuatro meses y después enviado a San Carlos.

- 1877, abril. El ejército envía una compañía de caballería a Fort Thomas, en San Carlos, lo que solivianta los ánimos de los apaches. Al poco tiempo Victorio con una partida de 40 guerreros se escapa de la reserva. Clum, que estaba en contra de la intervención del ejército en su reserva, dimite de su cargo.

- 1877, verano. Las condiciones en la reserva de San Carlos se hacen insoportables, los suministros tardan en llegar, y su calidad deja mucho que desear. Por otra parte, algunos mineros se establecieron en la parte norte de la reserva y se resistían a abandonarla. Victorio regresa a sus tierras en Ojo Caliente donde el gobierno le dejará vivir durante un año. Después, otra vez, intentaron que regresase a San Carlos. Sintiendo de nuevo engañado, Victorio vuelve a escaparse. Pero esta vez dejaría a las mujeres y los niños en la reserva.

- 1878, febrero. Después de pasar un durísimo invierno en las Montañas Mimbres, Victorio se rinde en el puesto militar de Ojo Caliente. La única condición que pide es que dejen trasladarse a sus familias desde San Carlos.

- 1879, verano. Intento de arresto contra Victorio por robos de ganado durante sus correrías en años anteriores. De nuevo el jefe apache se escapa de la reserva de Ojo Caliente, pero esta vez será para siempre y con el propósito de hacer la guerra eterna contra Estados Unidos. El resto del año Victorio se haría tristemente famoso por su crueldad. Las autoridades fijaron una recompensa de 3.000 \$ por su cabeza, y el ejército norteamericano y mejicano decidieron cooperar para detenerlo.

- 1880, 14 de octubre. Victorio es atrapado por los soldados mejicanos en las colinas llamadas Tres Castillos, entre Chihuahua y El Paso. Allí murieron 78 apaches, incluido Victorio, y fueron hechos prisioneros muchos niños y 68 mujeres. Sólo unos treinta guerreros lograron escapar a la matanza.

- 1881, verano. Uno de los supervivientes de la matanza de Tres Castillos, el viejo Nana de más de setenta años,

organizó una banda. Cruzó el río Grande, libró ocho combates, capturaron doscientos caballos y escaparon de nuevo a Méjico perseguidos por más de mil soldados. Estas hazañas llegaron a oídos de los apaches de San Carlos y los ánimos empezaron a calentarse. El gobierno en prevención de altercados mandó al ejército acordonar la zona.

- 1881, setiembre. Algunos jefes apaches alarmados por la presencia de la caballería y preocupados por posibles represalias, deciden huir de la reserva de White Mountain junto con aquéllos que les quieran acompañar. Los jefes fugados son Gerónimo y Naiche con unos setenta guerreros.

- 1882, primavera. Combate de Cibicu. Un viejo hombre medicina, Nabakelti, El que Ataca al Enemigo, más conocido como Dokini empezó un nuevo culto en el valle de Cibicu, en la reserva de White Mountain. Ante la noticia de que preparaba una ceremonia para resucitar a los muertos y que los viejos tiempos iban a volver, fueron enviadas soldados al lugar. Las tropas arrestaron al hombre medicina, que se rindió pacíficamente, pero un pariente suyo tuvo un arrebato de furia y mató al capitán que mandaba el destacamento. A su vez uno de los soldados golpeó a Nabakelti en la cabeza causándole también la muerte. La respuesta no se hizo esperar. Al saber que los soldados habían asesinado a su hombre medicina, los apaches atacaron a la caballería en retirada matando a seis de ellos. Después los indios hostiles abandonaron la reserva.

- 1882, abril. Bien armados y equipados, los chiricahuas regresaron a White Mountain donde persuadieron a casi todos los de su clan para que se les unieran y escaparan todos juntos. Tras ellos salieron a toda prisa seis compañías de caballería mandadas por el coronel George A. Forsyth, dando alcance a los fugitivos en Horse Canyon, pero en una brillante acción de retaguardia, los indios lograron mantener a raya a sus perseguidores. Entonces ocurrió el desastre de la manera más inesperada. Al cruzar la frontera con Méjico un regimiento de infantería de este país cayó sobre la columna apache y dio muerte a la mayoría de las mujeres y de los niños que iban en vanguardia. Entre los que se salvaron estaban Gerónimo, Naiche, Loco y Chato, que decidieron unirse al grupo del viejo Nana.

- 1882, 4 de setiembre. El general Crook asume de nuevo el mando del departamento militar de Arizona. Después de la caótica situación de la reserva de White Mountain, ordena la salida inmediata de todos los mineros y tratantes blancos de la reserva, y reactiva la distribución de alimentos entre los indios, dándoles más libertad dentro de la reserva e intentando ganar su confianza.

- 1882, invierno. El gobierno de los Estados Unidos firma un acuerdo con el de Méjico, en virtud del cual soldados de uno y otro país pueden cruzar la frontera en persecución de los apaches hostiles.

- 1883, enero. El General Crook, dispuesto a aprovechar las ventajas del reciente tratado mencionado anteriormente, decide formar una "fuerza expedicionaria" para llegar hasta el refugio de Gerónimo y negociar su rendición y la paz. La expedición estaría compuesta por cincuenta soldados, poco más o menos, cuidadosamente escogidos, algunos intérpretes civiles y unos doscientos jóvenes apaches de la reserva.

- 1883, 21 de marzo. Tres jefes apaches de poca importancia, Chato, Chihuahua y Bonito cayeron sobre el campo minero de Leitendorf, próximo a Tombstone. Este ataque dará al general Crook la excusa para adentrarse en territorio mejicano y encontrar el escondido refugio de Gerónimo, lo que no conseguiría hasta finales del mes de mayo.

- 1883, mayo. Gerónimo atacó varios ranchos mejicanos. Los soldados que salieron en su persecución cayeron en una emboscada de los apaches, que les causaron numerosas bajas. Cuando el jefe chiricahua regresó a su campamento se encontró con el general Crook que le esperaba en las cercanías. Después de tres largas sesiones de negociaciones, Gerónimo accedió a volver a la reserva de San Carlos.

- 1884, febrero. Después de reunir a sus gentes y su ganado, Gerónimo y Naiche cruzan la frontera hacia los Estados Unidos, para establecerse en la reserva de San Carlos.

- 1885, 17 de mayo. Después de casi un año de relativa calma, Gerónimo, Mangas (hijo de Mangas Coloradas), Chihuahua e incluso el viejo Nana se emborracharon considerablemente y decidieron de pronto volver a Méjico. Con ellos iban noventa y dos mujeres y niños, ocho muchachos y treinta y cuatro guerreros. Al salir de San Carlos cortaron el telégrafo. los ataques comenzaron de nuevo y el mero nombre de Gerónimo empezó a atemorizar la región. Por supuesto, al ser su nombre el más conocido por todo el mundo, se le imputaron gran cantidad de crímenes llevados a cabo por otras bandas.

- 1885, diciembre. En Fort Bowie, el general Crook crea de nuevo una unidad compuesta por apaches aliados, que sería comandada por el capitán Emmett Crawford y por un civil de dudosa reputación, Tom Horn (que posteriormente destacaría como cazador de recompensas y pistolero a sueldo), asistidos además por varios oficiales de la caballería. El grupo, bastante

numeroso, penetró en territorio mejicano por un lugar cercano a Fronteras, y avanzando por Sierra Madre, llegó hasta Sonora, tras la pista del escurridizo Gerónimo.

- 1886, enero. Tras muchas penalidades y habiendo tenido que dividir sus fuerzas, la columna descubrió cerca de los Montes Espina del Diablo el campamento de los apaches, a los que se conminó a la rendición. Por desgracia, una columna mejicana confundió a los scouts con enemigos, y pese a los esfuerzos de Crawford por aclarar la situación, se produjo un duro enfrentamiento, con abundancia de bajas por ambas partes, entre ellas el propio capitán. Su sustituto el teniente Maus acuerda una entrevista con los jefes apaches que parecen cansados de la lucha.

- 1886, 25 de marzo. Los jefes apaches hostiles se reunieron con Crook a unas pocas millas al sur de la frontera, en un lugar llamado Cañón de los Embudos. Después de varios días de discusiones los chiricahuas decidieron capitular. Otra vez Gerónimo y Naiche se escaparon de la columna que se dirigía a la rendición en Fort Bowie. Tenían miedo de que les acusaran por los asaltos realizados los últimos meses. Además un tratante de bebidas alcohólicas llamado Weimar se ocupó de distribuir, a espaldas del ejército, una buena cantidad de Túlapai entre ellos, con lo que, totalmente ebrios decidieron volver a su refugio en Sierra Madre. Con ellos se marcharon una treintena de guerreros. A consecuencia de la huida de Gerónimo, y de algunas promesas que realizó el general Crook a los jefes apaches, el Departamento de la Guerra recriminó severamente a éste por negligencia y por conceder términos de rendición no autorizados. Su dimisión fue inmediata y el brigadier general Nelson Miles (chaqueta de oso, como le llamaban los indios) fue su sustituto.

- 1886, 12 de abril. Con pleno apoyo del Departamento de la Guerra, el general Miles dispuso de inmediato cinco mil soldados en pie de guerra (aproximadamente, la tercera parte de la fuerza de combate del ejército). Contaba, además, con quinientos exploradores apaches y con millares de civiles agrupados en una milicia irregular. Contra este despliegue de fuerzas estaba Gerónimo y su "ejército" de una treintena de guerreros. Por supuesto también estaban los soldados mejicanos al acecho.

- 1886, 23 de agosto. Un grupo al mando del teniente Charles Gatewood, compuesto por los apaches Katiyah y Martine, por George Wratten como intérprete y por Frank Huston como porteador, encuentran el refugio de Gerónimo en Méjico, en las montañas Torres junto al río Bavispe. La negociación llevada a cabo fructificó y los apaches decidieron rendirse.



4 de setiembre de 1886, Naiche y Gerónimo se entregan al general Miles en Skeleton Canyon. Esta sería la última rendición de los caudillos apaches. A partir de ese momento les esperaba el cautiverio y la muerte sin

regresar a su tierra natal. Por supuesto todos los méritos de haber capturado a Gerónimo se los llevó el general Miles, que sólo mencionó de forma marginal al teniente Gatewood y a George Wratten.

# APENDICE



# Personajes Listos Para Jugar

A continuación añadimos unos cuantos personajes listos para que el Dj. pueda usarlos directamente en cada uno de los módulos. Por otro lado se pueden también utilizar como Pnj's. en un momento determinado a gusto del Dj.

## MINI-CAMPAÑA ¡APACHE!

### Sgto. Ramón Gómez

**Tipo de personaje:** Soldado  
**Altura:** 1'75 **Peso:** 90 Kg. **Edad:** 37 **Pelo:** Moreno  
**Ojos:** Marrones  
**Notas:** Luce un amplio bigote. Es de padres mejicanos, su lengua materna es el español.

**FUE:** 16  
**DES:** 14  
**CON:** 17  
**Puntos de vida:** 17  
**Velocidad:** 41%  
**Velocidad máxima:** 70%  
**Modificador al daño:** +1d4

#### HABILIDADES

**Aturdir:** 35%  
**Cabalar:** 75%  
**Conocimiento del terreno:** 20%  
**Descubrir:** 30%  
**Elocuencia:** 30%  
**Escondarse:** 20%  
**Escuchar:** 20%  
**Esquivar:** 64%  
**Intuición:** 35%  
**Movimiento silencioso:** 40%  
**Apache:** 55%  
**Inglés:** 60%

**Primeros auxilios:** 35%  
**Rastrear:** 20%  
**Tortura:** 30%  
**Ver:** 30%  
**Desenfundar:** 35%

#### ARMAS

**Colt Army:** 65%  
**Carabina Springfield:** 85%  
**Sable:** 40% en ataque y parada.

**Equipo personal:** A discreción del Dj. Las armas son las reglamentarias para la caballería, por lo tanto es lógico suponer que las posee al comienzo de la aventura.

#### Historial y notas:

El sgto. Gómez pertenece a una familia mejicana establecida en Arizona bastante antes que dicho estado pasara a manos de los Estados Unidos. Era el quinto de una familia de nueve hermanos. Como las cosas no iban demasiado bien decidió alistarse en el ejército en el que lleva 20 años y muchos de ellos luchando contra los apaches, a los que no les tiene demasiada simpatía aunque sí mucho respeto. Actualmente está destinado en Fort Thomas, en el 6º de caballería.

### Nzhoñi Charáshe (Hijo bueno)

**Tipo de personaje:** Guerrero apache  
**Altura:** 1'80 **Peso:** 80 Kg. **Edad:** 25  
**Pelo:** Negro **Ojos:** Oscuros  
**Notas:** Se trata del típico guerrero apache, silencioso y eficiente.

**FUE:** 14  
**DES:** 17  
**CON:** 15



**Puntos de vida:** 15  
**Velocidad:** 40%  
**Velocidad máxima:** 85  
**Modificador al daño:** +1d4

**HABILIDADES**

Aturdir: 30%  
 Cabalgar: 80%  
 Conocimiento del terreno: 45%  
 Descubrir: 30%  
 Esconderse: 70%  
 Esquivar: 50%  
 Intuición: 25%  
 Lanzar: 75%  
 Maña: 30%  
 Movimiento silencioso: 50%  
 Rastrear: 70%  
 Trampas: 20%  
 Ver: 65%

**ARMAS**

Pelea 70%  
 Carabina Springfield 85%  
 Arco corto: 65%  
 Colt Navy: 35%

**Equipo personal:** Además de sus armas, evidentemente puede llevar algunos amuletos, junto con una buena

provisión de Hádintin para sus rezos diarios. La carabina Springfield, y el colt Navy se los regala el ejército como parte del pago por sus servicios como explorador.

**Historial y notas:**

Desde muy pequeño Itsá a vivido en una reserva. Ha participado en algunas incursiones y también en alguna partida de guerra, pero no es ni mucho menos una persona amante de la violencia, lo que no quita que cuando la emplee lo haga de una manera totalmente expeditiva. Está muy afianzado a sus tradiciones y es bastante religioso. Sus mayores siempre le aconsejaron que desconfiara de los "ojos claros", quizás esta sea la oportunidad para que les conozca más a fondo y quizás trame amistad con alguno de ellos.

**Elisa Burns "Candy Girl"**

**Tipo de personaje:** Chica de Saloon  
 Altura: 1'60 Peso: 45% Edad: 24  
 Pelo: Castaño Ojos: Verdes  
 Notas: Es bastante atractiva hasta cuando se viste de hombre.

FUE: 11  
 DES: 15  
 CON: 13



**Puntos de vida:** 13  
**Velocidad:** 43%  
**Velocidad máxima:** 75%  
**Modificador al daño:** 0

#### HABILIDADES

Cabalgar: 40%  
 Cantar: 80%  
 Descubrir: 45%  
 Escondarse: 20%  
 Escuchar: 65%  
 Esquivar: 40%  
 Forzar cerraduras: 25%  
 Juegos de manos: 50%  
 Labia: 60%  
 Leer/escribir: 40%  
 Movimiento silencioso: 30%  
 Ocultar: 60%  
 Robar: 85%  
 Seducir: 75%  
 Ver: 20%

#### ARMAS

Colt Derringer cal. 41 50%  
 Navaja 40%

de hecho ni tan siquiera la queda demasiado del canoso. Realmente se trata de un hombre fuerte físicamente y temeroso de Dios.

**FUE:** 17  
**DES:** 10  
**CON:** 18  
**Puntos de vida:** 18  
**Velocidad:** 29%  
**Velocidad máxima:** 50%  
**Modificador al daño:** +1d6

#### HABILIDADES

Cabalgar: 40%  
 Conducir carro: 25%  
 Elocuencia: 55%  
 Escondarse: 40%  
 Escuchar: 30%  
 Esquivar: 35%  
 Historia: 50%  
 Intuición: 35%  
 Labia: 60%  
 Leer/escribir: 55%  
 Maña: 20%  
 Nadar: 30%  
 Español: 35%  
 Apache: 20%  
 Primeros auxilios: 45%

#### ARMAS

Pelea 75%  
 Colt Frontier cal.44 40%  
 Escopeta Diana Pattern 45%

**Equipo personal:** Por supuesto el que le haga falta a una señorita pero sin pasarse demasiado.

#### Historial y notas:

No se puede decir que la adolescencia haya sido fácil para Elisa. A los 14 años viajaba con sus padres y su hermano Thomas desde Nuevo Méjico hacia California, cuando en pleno estado de Arizona fueron a dar con un grupo de apaches que en aquel momento iban de incursión. No importa quién hizo el primer disparo, la cuestión es que murieron sus padres y se llevaron a su hermano que entonces tenía seis años. Sola como estaba tuvo realmente muchas dificultades para sobrevivir y abrirse camino, aprovechar sus habilidades y cómo no a endurecer su carácter. Lo que sí que está claro es que la expedición del general Crook puede ser una buena oportunidad para encontrar a su hermano, lo cual puede dar lugar al Dj. a crear una historia paralela. ¿Quién sabe? Si su hermano ha sobrevivido junto a los apaches es posible que esté muy cambiado.

#### Reverendo Robert Dalstrom

**Tipo de personaje:** Predicador  
 Altura: 1'85 Peso: 100 Kg. Edad: 48  
 Pelo: Castaño Ojos: Claros  
 Notas: No le queda demasiado pelo castaño,

**Equipo personal:** Las armas que sabe utilizar y por supuesto una biblia desde la que lanzar sus versículos.

#### Historial y notas:

Aunque parezca mentira, lo que impulsa a este servidor de Dios a emprender esta aventura es un afán de lograr la paz en el territorio. Ha visto morir a muchos de sus feligreses, tanto apaches como blancos y desea fervientemente que unos y otros puedan llegar a comprenderse. No es un hombre violento pero cuando ya no le quedan más mejillas que poner puede ser un contrincante temible. Entre sus mandamientos, el de "No matarás" no está tan claro cuando su pellejo o el de un inocente están en juego. Cuando hace "predicar" a su escopeta su voz suele oírse entre la multitud.

#### Riago

**Tipo de personaje:** Scout apache  
 Altura: 1'78 Peso: 65 Kg. Edad: 35  
 Pelo: Negro Ojos: Oscuros



Notas: Luce una cicatriz en la mejilla derecha.

**FUE:** 14

**DES:** 13

**CON:** 15

**Puntos de vida:** 15

**Velocidad:** 38%

**Velocidad máxima:** 65%

**Modificador al daño:** +1d4

**HABILIDADES**

Cabalgar: 70%

Conocimiento del terreno: 60%

Descubrir: 35%

Esquivar: 55%

Intuición: 35%

Lanzar: 45%

Movimiento silencioso: 75%

Orientación: 50%

Inglés: 25%

Rastrear: 65%

Ver: 50%

**ARMAS**

Carabina Springfield 60%

Colt Peacemaker 45%

Cuchillo: 80%

Pelea: 60%

**Equipo personal:** Sus armas, entre las cuales destaca su carabina con algunas incrustaciones de plata en su culata, por lo que normalmente la lleva cubierta con

un trapo oscuro que además la protege del polvo. Está valorada en unos 85\$.

**Historial y notas:**

Perteneciente al clan Chiricahua, está considerado por los suyos como poco más que un renegado de su raza. Por otro lado es el único superviviente de un destacamento en el cual servía como explorador, con lo que tampoco está demasiado bien visto por los soldados que no están seguros de si escapó de forma fortuita y si participó en la matanza. La única persona que parece que confía en él es su amigo Samuel Potts.

**Samuel Potts**

**Tipo del personaje:** Explorador

**Altura:** 1'95 **Peso:** 83 Kg. **Edad:** 43

**Pelo:** Rubio **Ojos:** Azules

**Notas:** Lleva barba. Le falta el brazo izquierdo a la altura del codo.

**FUE:** 13

**DES:** 14

**CON:** 16

**Puntos de vida:** 16

**Velocidad:** 39%



**Velocidad máxima:** 70%  
**Modificador al daño:** +1d4

**HABILIDADES**

Aturdir: 23%  
Cabalgar: 80%  
Cartografía: 50%  
Conocimiento de las plantas: 10%  
Conocimiento del terreno: 75%  
Descubrir: 75%  
Escondarse: 45%  
Escuchar: 60%  
Estrategia: 20%  
Intuición: 45%  
Lanzar: 30%  
Leer/escribir: 25%  
Movimiento silencioso: 50%  
Nadar: 25%  
Orientación: 75%  
Apache: 48%  
Español: 60%  
Primeros auxilios: 30%  
Rastrear: 65%  
Saltar: 25%  
Trampas: 25%  
Ver: 60%

**ARMAS**

Colt Frontier 44 70%  
Escopeta Montgomery Ward (recortada) 75%  
Cuchillo 80% 35% en parada.

**Equipo personal:** Samuel Potts posee un recuerdo en agradecimiento por sus servicios al ferrocarril. Se trata de un reloj de oro con una dedicatoria. Sus armas son las anteriormente expuestas. El resto del equipo queda a discreción del Dj.

**Historial y notas:**

Perdió su brazo izquierdo en la batalla de Gettysburg. Desde entonces se ha valido bastante bien solamente con el derecho. Lleva como explorador del ejército desde el final de la Guerra Civil y ha combatido a los apaches desde 1876. Es buen amigo de Riago en quien confía y respeta.

**MÓDULO "GAÚN-KODIZHÉ"**

**Tlichú Tsácho (Águila Roja)**

**Tipo de personaje:** Chaman de Guerra  
Altura: 1'75 Peso: 50 kg. Edad: 25  
Pelo: Negro Ojos: Marrones  
Notas: Semblante sereno, facciones duras (La versión india de Clint Eastwood en "Fuera de la Ley").



**FUE:** 14  
**DES:** 15  
**CON:** 17  
**Puntos de vida:** 17  
**Velocidad:** 44%  
**Velocidad máxima:** 75%  
**Modificador al daño:** +1d4

**HABILIDADES**

Cabalgar: 70%  
Cantar: 33%  
Conocimiento de plantas: 54%  
Conocimiento mineral: 22%  
Conocimiento del terreno: 58%  
Hechizos: 78%  
Primeros auxilios: 60%  
Leyendas: 30%  
Historia (de su clan): 35%  
Rastrear: 63%  
Escuchar: 30%  
Esquivar: 38%  
Escondarse: 60%

**ARMAS**

Pelea 65%

Rifle 55% Mosquete ( tiene un solo tiro y necesita dos asaltos para recargarlo).  
Arco corto 75%  
Cuchillo 70%

#### HECHIZOS

**Hechizos de curación:** Gorro ritual con el hechizo de curación de heridas leves. Curación de envenenamientos.

**Hechizos de Entorno:** Presentir peligro. Localización de agua y Crear torbellino de viento.

**Hechizos de Combate:** Sigilo. Encantar arma ofensiva.

**Equipo personal:** El Epún Ezchí de todo Chaman, una buena provisión de hácintín para realizar al menos una vez cada uno de los hechizos antes citados así como los rezos y ceremonias que realice cada día. También posee las armas que sabe usar. Tiene quince disparos de mosquete y un carcaj con veinte flechas.

#### Historial y notas:

Ver el módulo correspondiente.

## MÓDULO "EL HALCÓN Y EL COYOTE"

### Sush Alchise (Oso pequeño)



**Tipo de personaje:** Guerrero Apache

Altura: 1'70 Peso: 70 Kg. Edad: 16

Pelo: Negro Ojos: Claros

Notas: Aparenta más edad de la que tiene. Su aspecto es bastante imponente para ser un adolescente.

FUE: 16

DES: 12

CON: 18

Puntos de vida: 18

Velocidad: 33%

Velocidad máxima: 60%

Modificador al daño: +1d6

#### HABILIDADES

Conocimiento del terreno: 35%

Esconderse: 60%

Esquivar: 46%

Intuición: 35%

Lanzar: 40%

Mando: 20%

Maña: 30%

Movimiento silencioso: 55%

Rastrear: 45%

#### ARMAS

Pelea 70%

Arco corto 65%

Lanza de guerra 80%

**Equipo personal:** Armas y sus abalorios tradicionales.

#### Historial y notas:

A pesar de su juventud su aspecto es ya el de un guerrero y pocos son los muchachos que se atreverían a desafiarle en combate cuerpo a cuerpo. Sus cualidades son fruto de un duro entrenamiento por parte de su padre y tíos. Tiene madera de jefe aunque le queda mucho que aprender.

### Titlósé Nultu (Estrella fugaz)

**Tipo de personaje:** Guerrero

Altura: 1'55 Peso: 40 Kg. Edad: 15

Pelo: Castaño Ojos: Negros

Notas: Le gusta vestir como un muchacho.

FUE: 10

DES: 16

CON: 15

Puntos de vida: 15

Velocidad: 43%

Velocidad máxima: 80%

**Modificador al daño:** 0

**HABILIDADES**

Conocimiento del terreno: 35%  
 Escondarse: 60%  
 Esquivar: 66%  
 Intuición: 38%  
 Lanzar: 60%  
 Movimiento silencioso: 60%  
 Robar: 20%  
 Ver: 53%

**ARMAS**

Pelea 60%  
 Lanza de guerra 55%  
 Arco corto 85%

**Equipo personal:** Un hermoso arco regalo de su padre. La lanza y otros útiles personales.

**Historial y notas:**

Pocas mujeres apaches han dado a luz a una persona tan tozuda. Desde siempre su amistad por Oso pequeño y Ardilla Listada la llevó a compartir sus juegos. Participaba de los violentos ejercicios de los muchachos, que llegaron a respetarla como uno más entre ellos. Su habilidad con el arco y su destreza hacen honor a su nombre. Aunque le guste parecer un muchacho conserva toda su femineidad cuando ella quiere y con quien quiere. A comienzo del módulo hace poco que realizó el Rito de Pubertad, lo cual la convierte en una mujer ante el resto de la tribu. Pero su anhelo es compartir aventuras con sus queridos amigos de infancia.

**Gusussí (Ardilla Listada)**

**Tipo de personaje:** Shamán de Guerra

Altura: 1'60 Peso: 45 Kg. Edad: 16  
 Pelo: Negro Ojos: Marrones  
 Notas: Cojea un poco de la pierna izquierda.

FUE: 12

DES: 9

CON: 16

**Puntos de vida:** 16

**Velocidad:** 23%

Velocidad máxima: 45%

Modificador al daño: 0

**HABILIDADES**

Cantar: 40%  
 Conocimiento de plantas: 40%  
 Conocimiento del terreno: 60%  
 Conocimiento mineral: 15%  
 Descubrir: 30%

Elocuencia: 65%

Enseñar: 20%

Hechizos: 65%

Historia: 25%

Lanzar: 30%

Leyendas: 30%

Movimiento silencioso: 20%

Primeros auxilios: 655

**ARMAS**

Pelea 40%

Lanza de guerra 55%

Arco corto: 40%

**HECHIZOS**

En el reglamento básico de FAR WEST se especifica que los personajes con magia comienzan con dos hechizos de cada uno de los tipos existentes. Debido a la juventud de este personaje únicamente comenzará con la mitad de los hechizos que le corresponderían normalmente. Para los detalles de cada uno de los hechizos consulta el capítulo correspondiente del reglamento básico, págs. 88, 89 y 90.

**Hechizo de curación:** Curación de heridas leves.

**Hechizo de Entorno:** Localización de agua.

**Hechizo de combate:** Encantar arma ofensiva.

**Equipo personal:** Aunque todavía no posee demasiados hechizos, el joven Gusussí ya posee su propio Epún Hezchí. Por supuesto suele llevar consigo sus armas y sus abalorios tradicionales y componentes para la realización de sus hechizos, así como una buena provisión de Hádintín (polen).

**Historial y notas:**

Gusussí no ha destacado nunca por sus aptitudes físicas. Lo que siempre le ha atraído desde muy niño eran aquellas extrañas ceremonias y ritos que realizaba su abuelo, el Shaman de la banda. Fue él mismo el que le regaló su preciada piel de ante y su principal maestro. La amistad que le une con Oso pequeño y con Estrella Fugaz le ha llevado a escoger el camino del Shaman de Guerra y así poder acompañar a los demás guerreros en sus incursiones. Su carácter es muy poco tímido y le gusta hacer gala de su Elocuencia, más que nada para demostrar a los miembros de la banda que es digno de su confianza.

**Idjá Tlichú (Oreja Roja)**

**Tipo de personaje:** Guerrero

Altura: 1'60 Peso: 55 kg. Edad: 15

Pelo: Castaño Ojos: Marrones

Notas: Es muy tímido, cuando se encuentra en una situación comprometida se le ponen rojas

las orejas.

FUE: 13

DES: 12

CON: 17

Puntos de vida: 17

Velocidad: 32%

Velocidad máxima: 60%

Modificador al daño: +1d4

#### HABILIDADES

Escondarse: 80%

Esquivar: 55%

Lanzar: 60%

Movimiento silencioso: 50%

Ver: 50%

Conocimiento del terreno: 30%

Rastrear: 40%

Maña: 30%

Descubrir: 30%

Leyendas: 20%

#### ARMAS

Pelea 40%

Lanza de guerra 50%

Arco corto 35%

**Equipo personal:** Armas, y enseres comunes.

#### Historial y notas:

Oreja Roja hermano de padre de Estrella Fugaz. Su carácter es totalmente diferente al de su hermanastra y casi siempre se están discutiendo, aunque en el fondo se aprecian como hermanos. Quizá no se trata del guerrero más valiente de la banda, pero siempre está dispuesto a ayudar a sus amigos y parientes. Es un muchacho muy enamorado y sensible, lo que le convierte en un firme candidato a enamorarse de una de las dos muchachas que aparecen en el módulo. Su gran amigo siempre ha sido Ardilla Listada, con el que siempre ha compartido sus juegos.

# Una Ciudad Llamada Tombstone

por Andrés Ramos y Joaquín Ruiz

En el crudo invierno de 1897, dos cazadores que recorrían las Blue Mountains en el estado de Oregón, descubrieron el cuerpo sin vida de un viejo tendido en medio del bosque. Gracias a unos deteriorados papeles encontrados en uno de sus bolsillos, pudieron averiguar su identidad. Se trataba de Edward Shieffelin cuya última voluntad estaba escrita en aquellos sucios papeles. Solo deseaba ser enterrado en la ciudad que el mismo había fundado. Una de las ciudades más famosas del Lejano Oeste. Tombstone.

Fue en 1877 cuando Edward Shieffelin, un antiguo explorador y minero, junto con su hermano Al y un amigo llamado Richard Gird, tuvieron la fortuna de encontrar un filón de plata, en San Pedro Valley a unas cincuenta millas al sudeste de Tucson, Arizona, donde registró una gran parcela a la que llamó Tombstone Mining District. El porqué de dicho nombre tiene su origen en un episodio que le ocurrió a Shieffelin poco antes de su descubrimiento, cuando buscaba infructuosamente en la zona. Parece ser que una patrulla de soldados del cercano Fort Bowie se burló de él, diciéndole que en aquellas tierras áridas e infestadas de apaches lo único que iba a encontrar sería una lápida (tombstone, en inglés) para su propia tumba. Sin saberlo aquellos soldados le habían dado el nombre a la legendaria ciudad.

La noticia de este descubrimiento llegó a oídos de otros buscadores de plata, oro y especuladores del terreno, que acudieron cada vez en mayor número, dando origen a una localidad fronteriza que al poco se convertiría en una ciudad, Tombstone, que pasó a ser una de las ciudades más importantes del país. En ella se podían encontrar desde las últimas ropas de moda en París a cualquier tipo de arma de fabricación nacional o extranjera. Atraídos por ese ambiente de codicia un centenar de forajidos, muchos de ellos proscritos en Texas, se unen para formar una banda; los **Cowboys**, reconocida por los fajines rojos que llevaban.

Los **Cowboys** impusieron su ley en la región y

especialmente en la floreciente ciudad de Tombstone, que llegó a ser una de esas ciudades malditas, donde la pólvora el whisky y los puños eran moneda de curso legal. Entre los líderes más conocidos de la banda se encontraban Curly Bill Brocius, Johnny Ringo, el viejo Clanton y sus tres hijos, Ike, Phirneas "Finn" y Billy, los hermanos Tom y Frank McLaurry, Billy Claibourne y Jim Rattle.

En 1879, Edward Shieffelin abandona su ciudad, después de hacer algo de fortuna y parte hacia el norte en busca de nuevas aventuras, ya que añoraba su antigua vida de explorador. Ese mismo año, un famoso hombre de la ley, Wyatt Earp decide retirarse de su cargo de sheriff en Dodge City, Kansas, para trasladarse con sus hermanos Virgil y Morgan a Tombstone, donde piensan llevar una vida pacífica y dedicarse a los negocios.

La ambición y duro carácter de los Earp, acostumbrados a pacificar ciudades fronterizas, chocó con la "Ley" que imponían los Cowboys. Esto no impidió que se establecieran y que comenzaran a dedicarse al negocio que más beneficios les había dado; el juego.

También fue en Tombstone donde se encontraron con un viejo amigo de Wyatt, John "Doc" Holliday, un conocido jugador y pistolero.

Los hermanos Earp y otros amigos suyos venidos de Dodge formaron una pequeña comunidad. Wyatt invitó en el Oriental Saloon, donde hicieron popular un juego conocido como "El Faro". Rápidamente comenzaron a hacer fortuna y a ganar popularidad en la vida social de la ciudad, lo que empezó a molestar a algunos miembros destacados de la banda de los Cowboys.

Esta muy claro que la ley en Tombstone la imponía la fuerza de los Cowboys, que además tenían comprado al sheriff del condado John Behan que incluso tenía como delegados (ayudantes) a dos miembros de la banda, Frank Stillwell y a Pete Spence. Por supuesto existía un sheriff de la ciudad, Fred White, que fue asesinado a sangre fría por Curly Bill. Este crimen dejó vacante el puesto de representante de la ley, que poco más tarde

aceptaría Virgil Earp, tomando como delegados a sus dos hermanos, estableciendo nuevas normas en la ciudad, como la prohibición de portar armas dentro de ella, crear tumultos en las calles y entrar a caballo en los almacenes y bares. Motivos más que suficientes para agravar sus disputas con los Cowboys.

El enfrentamiento se veía venir y no tardó en producirse. Se acusó a los Clanton del robo de un caballo que pertenecía a Wyatt Earp, y unas mulas sustraídas al ejército fueron encontradas en el rancho de los McLaury. Todos estos cargos se solucionaron con la devolución de lo robado y con el pago de indemnizaciones.

El 25 de octubre Ike Clanton tuvo una disputa de juego con "Doc" Holliday amenazando e incluyendo en sus amenazas a los Earp. Al día siguiente, 26, a primeras horas de la mañana fue detenido, todavía en estado de embriaguez e iba diciendo que buscaba a los Earp para acabar con ellos. Estaba armado con una carabina y un revolver de seis tiros. Virgil y Wyatt le desarmaron y arrestaron por llevar armas dentro de los límites de la ciudad. Le llevaron ante el Juez y se le impuso una multa de 25\$. Los Earp se ofrecieron a pagársela si accedía a resolver a tiros de una vez las disputas entre ellos. Ike les contestó que no necesitaba el favor, que lucharía con gusto. Las circunstancias de la detención de uno de los Clanton fue la gota que colmó el vaso. Cuando Ike Clanton fue liberado, su hermano y los McLaury decidieron vengarse esa misma mañana.

El 26 de octubre de 1881, a media mañana, los Earp recibieron el mensaje de que los Clanton y los McLaury les buscaban para ajustar cuentas y que les esperaban en el terreno que había detrás del OK Corral. Un rancho abandonado y al aire libre que estaba situado a media manzana de Fremont Street, casi a la salida de la ciudad.

Los acontecimientos que tuvieron lugar a partir de ese momento se han relatado innumerables veces en relatos, films, cómics, etc...

Sobre las 14:30 Wyatt, Virgil, Morgan Earp y su amigo "Doc" Holliday deciden salir al encuentro de los Cowboys. A medio camino fueron abordados por John Behan que les garantizó (según la declaración de Wyatt Earp) que el mismo había desarmado a los Clanton y McLaury, lo cual no era cierto. Sin hacerle el más mínimo caso se encaminaron decididamente hacia OK Corral.

Cuando los Earp llegaron al lugar del duelo, les estaban esperando cinco hombres; Ike y Billy Clanton junto a Frank y Tom McLaury y Bill Claibourne. Billy y Frank sujetaban de las riendas a dos de sus caballos mientras que Ike y Tom estaban a la expectativa.

En el momento del encuentro Virgil les encomió a que entregaran sus armas. Los Cowboys se negaron. Ante la tensa situación Bill Claibourne buscó refugio en el estudio fotográfico. Durante un instante los adversarios se miraron en silencio.

Llegó el momento de que hablaran las armas. El tiroteo duró algo menos de un minuto. No es nada de extrañar, ya que ni Ike Clanton ni Frank McLaury iban armados aunque este último se hizo con el rifle que pendía de la montura del caballo que llevaba.

Cuando se aclaró el humo de los disparos, tres hombres yacían muertos en el suelo y tres más estaban heridos. A Virgil le habían dado en la pierna derecha, a Morgan en el hombro derecho, y a "Doc" un disparo de Frank McLaury le hirió en la cadera. Wyatt salió ileso aunque dos balas atravesaron su abrigo largo estilo "Prince Albert". Los hermanos McLaury y Billy Clanton fueron los que resultaron muertos mientras que Ike consiguió escapar cobardemente y sin un rasguño.

Behan y Billy Claibourne presenciaron la lucha desde la Fly's Photograph Gallery, justo al lado de donde transcurrió todo. El sheriff del condado ordenó el arresto de los Earp y de "Doc", celebrándose una audiencia ante el juez de paz Wells Spicer. Las declaraciones se prolongaron durante treinta días, tras los cuales, el juez decidió que no existían pruebas suficientes para acusarlos de asesinato, con lo que fueron puestos en libertad.

Al día siguiente del "Duelo de OK Corral" los amigos de los fallecidos pasearon a estos en sus respectivos ataúdes por toda la ciudad hasta el cementerio de Boot Hill. La comitiva llevaba pancartas que decían "Tres hombres asesinados a sangre fría en las calles de Tombstone". Esto podría haber sido el final pero el tiempo y los acontecimientos demostrarían lo contrario.

Algunos meses después del famoso combate, Morgan Earp ya restablecido de su herida fue asesinado en el Oriental Saloon por la espalda, muriendo en brazos de su hermano Wyatt al que le hizo prometer que le vengaría. Esa misma noche Virgil sufrió también un disparo en el brazo derecho que le quedó incapacitado para el resto de su vida ante lo cual decidió abandonar la ciudad de Tombstone junto con su mujer y la viuda de Morgan. Wyatt se quedó para intentar limpiar de una vez por todas la región y acabar con los Cowboys. Para poder realizar esta tarea le pidió el cargo de Marshall al Fiscal General del Estado y poder abarcar así más territorio. Se lo concedieron al poco tiempo. Reclutó unos cuantos hombres y junto a su fiel amigo "Doc" Holliday fueron atrapando y ajusticiando a todo aquel que portara el fajín rojo. Frank Stillwell fue uno de los primeros en caer en Tucson. Curly Bill murió de un disparo de la escopeta de Wyatt Earp. "Doc" Holliday mató en duelo a Johnny Ringo, de un disparo en la cabeza. Jim Rattle también cayó a manos de Wyatt de un disparo a "bocajarro" y Ike Clanton murió en una emboscada. Los que sobrevivieron se retiraron abandonado sus fajines rojos o marchándose de aquella región, como fue el caso de John Behan.

Pero la historia de Tombstone no acabaría aquí, cuando

los Earp se marcharon de la ciudad en 1882 esta ya poseía la nada despreciable suma de 15.000 habitantes, lo que la convertía en una de las principales urbes del sudoeste de los Estados Unidos.

En 1886 la desgracia cayó sobre la ciudad. Las principales minas de la zona se inundaron a causa de algunos ríos subterráneos y aunque se instalaron bombas para extraer el agua todos los intentos fracasaron. Los mineros y la mayor parte de los habitantes se marcharon para buscar fortuna en otros lugares. La que en un tiempo fuera una ciudad próspera se había convertido en un lugar casi abandonado.

Años después Tombstone renacería y se modernizaría aunque jamás recuperó el esplendor de antaño. En cualquier caso siempre será recordada por que en ella tuvo lugar el duelo más famoso del Far West.

Si después de leer el anterior relato te han entrado ganas de meterte en la piel de los protagonistas de la historia, visitar los lugares más conocidos de la ciudad de Tombstone y enfrentarte a los Cowboys, o por que no, ser uno de ellos, quizás esta ayuda de juego para FAR WEST te sea útil.

## LUGARES DE INTERÉS EN TOMBSTONE

Tombstone por sus características de ciudad minera y fronteriza está llena de almacenes y tiendas, donde se puede encontrar casi de todo pero a unos precios astronómicos, (el Dj. Deberá añadir un 50% a los precios de las listas que aparecen en las tablas del reglamento básico). En el apartado de alojamiento y ocio los precios también están igualmente alterados y la oferta sigue siendo muy alta ya que hay gran cantidad de tabernas, garitos, burdeles e incluso un fumadero de opio. Pero destacan una serie de lugares como pueden ser el famoso **Oriental Saloon**, el **Hatch's Saloon**, el **Beagle Brewery**, o el **Dragoon Saloon**. El Oriental era un lujoso bar y sala de juego donde desde 1879 hasta 1881 estuvieron trabajando los hermanos Earp. Se encontraba al principio de la calle Allen una de las principales avenidas donde se concentraban los locales más conocidos y prestigiosos de la ciudad, como los antes mencionados incluidos el **Bird Cage Theater**, y el **Shieffelin Theater**. En ambos se ofrecían obras de teatro y actuaciones de variedades con cierta periodicidad.

La ciudad estaba orgullosa de poseer dos periódicos locales, el **"Nuggett"** y **"The Tombstone Epitaph"**, la redacción de este último se encontraba en Third Street entre la calle Allen y la calle Freemont, no muy lejos del OK Corral. Su director y fundador era John Clum, un antiguo agente indio de la reserva apache de San Carlos e íntimo amigo de Wyatt Earp.

Desde luego un lugar que cualquier Pj. no debería dejar de visitar en Tombstone es el tristemente famoso **OK Corral**, sobre todo a las 14:30 del 26 de octubre de 1881.

¡Cuidado con las balas perdidas!. El famoso duelo no tubo lugar exactamente en el terreno del OK Corral sino entre la Fly's Photograph en Gallery y Harwood's House. Si algún Dj. desea reproducir el enfrentamiento puede consultar el apartado Personajes célebres y Otros protagonistas que aparecen más adelante. Por supuesto puede ser una inmejorable oportunidad para probar las reglas opcionales para el Duelo que aparecen en Hogan's Last Stop, ¿no te parece?

Por ultimo mencionaremos el lugar que sí que deberíais de evitar a toda costa, sobre todo si son otros los que os quieren llevar. Se trata como no, de **Boot Hill**, donde descansan los "Desperados" (pistoleros, bandidos...), aquellos que eran enterrados tal y como habían sido abatidos, con las botas puestas. Un dato curioso son los epitafios de las lápidas de este popular cementerio, como por ejemplo: Will Ramsey, "Linchado por error", Dan Omer, "Emplomado para el más allá", o la de Kill Carter, "Fue el menos rápido". Por supuesto también están las tumbas de los hermanos McLauri y Billy Clanton. El nombre de Boot Hill no era exclusivo del cementerio de Tombstone, otros muchos lugares tenían su propio Boot Hill, ya que este así era como se solía denominar a aquellos cementerios donde se enterraban a los que morían de forma violenta, forajidos, asesinos...

## PERSONAJES CÉLEBRES

### Wyatt Earp (1849-1929)

La primera vez que sirvió a la ley fue en la ciudad de Wichita, Kansas, pero donde ganaría su fama de pacificador sería en Dodge City donde conoció a Bat y Edward Masterson. En 1877 conoció a "Doc" Holliday en Fort Griffin, Texas, Wyatt salvó a Holliday de ser linchado y más tarde "Doc" le devolvería el favor en Dodge ayudándole a detener a unos forajidos. Así nacería una gran amistad entre ellos. Después de colgar la placa en Dodge en 1879 archo a las Vegas donde con "Doc" Holliday intentó crear un local de juego y prostitución, pero sin resultado ya que acabó estableciéndose con sus hermanos en Tombstone donde llegarían el 1 de diciembre de ese mismo año y donde protagonizaron el famoso duelo de OK Corral. Hasta 1886 se dedicó a limpiar la región de la banda de los Cowboys que disolvió. Se trasladó a Los Angeles, California donde acabó sus días falleciendo a los 80 años de edad.

FUE: 13

DES: 16

CON: 14

**Puntos de Vida:** 14



**Velocidad:** 55  
**Velocidad Máxima:** 80  
**Modificador al daño:** +1D4

#### **HABILIDADES**

Cabalar: 65%  
Derecho: 25%  
Desenfundar rápido: 66%  
Elocuencia: 30%  
Esquivar: 60%  
Juegos de manos: 50%  
Regatear: 45%  
Seducir: 35%  
Ver: 75%

#### **ARMAS**

Armas Cortas 80%  
Rifle 45%

Cuando va armado suele llevar un Smith & Wesson Cal. 44 modelo nº3 (regalo de su amigo John P. Clum), aunque algunos creen que su arma preferida era su hermoso Colt 45 Buntline de cañón extra largo de 41 cm. y acción simple.

### **John Henry "Doc" Holliday (1852-1887)**

Nació en Valdosta, Georgia, en el seno de una familia de aristócratas. Se graduó en la Escuela Dental de Baltimore a la edad de 20 años. Un desengaño amoroso y una grave enfermedad como es la tuberculosis le llevó a viajar al Oeste en busca de un clima más seco. Era un gran jugador y comenzó a ganarse la fama de rápido tirador tanto con el revólver como con la navaja que llevaba siempre oculta. Aprecia que le gustase arriesgar la vida y encontraba cualquier motivo para jugársela. Ni siquiera su terrible enfermedad le hacía privarse de toda clase de excesos, alcohol, tabaco, mujeres... Como ya se ha comentado, su amistad con Wyatt Earp le llevó a participar activamente en el famoso "OK Corral" y a la persecución que le siguió, durante la cual mató en duelo a Johnny Ringo. Murió el 8 de noviembre de 1887 en el sanatorio para enfermos de tuberculosis de Glenwood Springs, Colorado.

FUE: 8  
DES: 17  
CON: 9  
**Puntos de Vida:** 9  
**Velocidad:** 35  
**Velocidad Máxima:** 85%  
**Modificador al daño:** -1d4

#### **HABILIDADES**

Crédito: 55%  
Cabalar: 65%  
Desenfundar rápido: 95%

Elocuencia: 80%  
Escuchar: 70%  
Juegos de manos: 90%  
Labia: 85%  
Lanzar: 55%  
Ocultar: 60%  
Robar: 65%  
Ver: 78%

#### **ARMAS**

Armas cortas 85%  
Rifle 53%  
Navaja 65%

No puede realizar esfuerzos físicos prolongados. Siempre está dispuesto para la pelea aunque no empleará los puños ya que es consciente de sus limitaciones, usará la navaja o sus los revólveres, un Colt Army Cal. 45 con cañón de 120mm de acción simple y un Colt Lightning Cal.41.

## **OTROS PROTAGONISTAS**

Los siguientes personajes pueden ser utilizados para que los usen los jugadores o para que el Dj. Los emplee como Pnj's.

### **Curly Bill Brocius**

FUE: 15  
DES: 13  
CON: 14  
**Puntos de Vida:** 14  
**Velocidad:** 45%  
**Velocidad Máxima:** 65  
**Modificador al daño:** +1d4

#### **HABILIDADES**

Cabalar 75%  
Conducir ganado 60%  
Conocimiento del terreno 65%  
Desenfundar 70%  
Domar 45%  
Lazo 75%  
Pelea 60%  
Rastrear 50%

#### **ARMAS**

Arma corta 70%  
Rifle 80%

Se trata del líder de los Cowboys. Posee un carácter bastante inestable e imprevisible. Está acostumbrado a matar o a que sus hombres maten por él. Es ambidiestro y usa dos revólveres Colt Peacemaker.



## Johnny Ringo

FUE: 12  
DES: 18  
CON: 14  
**Puntos de Vida:** 14  
**Velocidad:** 64  
**Velocidad Máxima:** 90  
**Modificador al daño:** -

### HABILIDADES

Cabalgar 80%  
Desenfundar 94%  
Elocuencia 46%  
Esquivar 45%  
Leer y escribir 50%  
Movimiento silencioso 65%  
Primeros auxilios 35%  
Pelea 60%  
Tortura 30%

### ARMAS

Armas cortas 89%  
Rifle 65%  
Cuchillo 45%

Se trata de un tipo culto y muy, pero que muy peligroso. Su arma favorita es un Colt Army Cal.45 con cañón de 120mm. conocido por "FastDraw" revolver.

## Joseph Isaiah "Ike" Clanton

FUE: 10  
DES: 12  
CON: 15  
**Puntos de vida:** 15  
**Velocidad:** 35  
**Velocidad máxima:** 60  
**Modificador al daño:** -

### HABILIDADES

Cabalgar 65%  
Conducir ganado 60%  
Domar 45%  
Esquivar 45%  
Pelea 55%

### ARMAS

Colt Peacemaker 60%  
Winchester 73 Cal. 44 75%

## Billy Clanton

FUE: 16

DES: 15  
CON: 18  
**Puntos de vida:** 18  
**Velocidad:** 45  
**Velocidad máxima:** 75  
**Modificador al daño:** +1d6

### HABILIDADES

Cabalgar 75%  
Conducir ganado 50%  
Conocimiento del terreno 25%  
Desenfundar 65%  
Domar 55%  
Lazo 50%  
Pelea 70%  
Rastrear 30%

### ARMAS

Colt Frontier Cal.44 70%  
Winchester 73 Cal. 44 75%  
Cuchillo 80%

## Phinneas "Finn" Clanton

FUE: 14  
DES: 15  
CON: 16  
**Puntos de vida:** 16  
**Velocidad:** 46  
**Velocidad máxima:** 75  
**Modificador al daño:** +1d4

### HABILIDADES

Cabalgar 80%  
Conducir ganado 65%  
Conocimiento del terreno 25%  
Desenfundar 60%  
Domar 55%  
Lazo 56%  
Pelea 75%  
Rastrear 35%

### ARMAS

Colt Peacemaker Cal.45% 75%  
Winchester 73 Cal. 44 80%

## William Roland "Frank" McLaury

FUE: 14  
DES: 14  
CON: 16  
**Puntos de vida:** 16  
**Velocidad:** 42  
**Velocidad máxima:** 70  
**Modificador al daño:** +1d4

#### HABILIDADES

Cabalgar 75%  
 Conducir ganado 60%  
 Conducir ganado 65%  
 Desenfundar 55%  
 Domar 55%  
 Lazo 60%  
 Pelea 45%  
 Rastrear 35%

#### ARMAS

Colt Frontier Cal. 44 60%  
 Winchester 44 75%

### Thomas McLaury

FOR: 12  
 DES: 13  
 CON: 15  
**Puntos de vida:** 15  
**Velocidad:** 40  
**Velocidad máxima:** 65  
**Modificador al daño:** -

#### HABILIDADES

Cabalgar 80%  
 Conducir ganado 65%  
 Conocimiento del terreno 25%  
 Desenfundar 35%  
 Domar 55%  
 Lazo 60%  
 Pelea 60%  
 Rastrear 35%

#### ARMAS

Colt Peacemaker Cal. 45 65%  
 Escopeta Diana Pattern 70%

### William C. Calbourne

FOR: 13  
 DES: 16  
 CON: 17  
**Puntos de vida:** 17  
**Velocidad:** 56%  
**Velocidad máxima:** 80  
**Modificador al daño:** + 1d4

#### HABILIDADES

Cabalgar 80%  
 Conducir ganado 75%  
 Conocimiento del terreno 40%  
 Desenfundar 60%  
 Domar 58%  
 Lazo 60%

Pelea 70%  
 Rastrear 45%

#### ARMAS

Colt Frontier Cal.44 60%  
 Winchester mod. 73 Cal. 44 75%

### Virgil Earp

FUE: 13  
 DES: 14  
 CON: 15  
**Puntos de vida:** 15  
**Velocidad:** 35  
**Velocidad máxima:** 70  
**Modificador al daño:** + 1d4

#### HABILIDADES

Cabalgar 60%  
 Descubrir 75%  
 Desenfundar 70%  
 Derecho 40%  
 Elocuencia 50%  
 Juegos de manos 45%  
 Leer/Escribir 35%  
 Ver 70%

#### ARMAS

Colt Peacemaker Cal.45 70%  
 Escopeta Daly Hammerless 80%

### Morgan Earp

FUE: 12  
 DES: 14  
 CON: 13  
**Puntos de vida:** 15  
**Velocidad:** 35  
**Velocidad máxima:** 60  
**Modificador al daño:** -

#### HABILIDADES

Cabalgar 60%  
 Descubrir 55%  
 Desenfundar 65%  
 Derecho 25%  
 Elocuencia 40%  
 Esquivar 45%  
 Juegos de manos 55%  
 Leer/Escribir 40%  
 Ver 75%

#### ARMAS

Colt Peacemaker Cal. 45 80%  
 Winchester 73 Cal. 38 65%



Para el resto de personajes que aparecen en el apartado Una ciudad llamada Tombstone, se pueden utilizar los Extras y Pnj's que aparecen en los Apéndices del reglamento básico FAR WEST, pág. 115 a la 118.



## BIBLIOGRAFÍA

**S.M Barrett, Gerónimo**  
Historia de su vida. Grijalbo 1975

**C.L. Sonnichsen, Gerónimo**  
El final de las guerras apaches. Hesperus 1993

**S. Curtis, Edward, Los beduinos de América**  
José J. de Olañeta Editor 1993

**Hook, Jason y Richard, The apaches**  
Men-at-arms series. Osprey

**J.W. Orwin, Gregory, The United States Cavalry**  
Standford -Press-

**G. Turner, Les indiens d'Amérique du Nord**

**Brown, Dec. Entrad mi corazón en Wounded Knee**  
Bruguera -colección naranja- 1981

### **Gran Enciclopedia Larousse**

**Varios autores, Los nativos americanos**  
El pueblo indígena de norteamérica. Editorial Libsa 1992

**G.Rosa, Joseph, El legendario Oeste, la Época de los Pistoleros**  
Libsa 1992

**A todos ellos los has podido encontrar en este libro.**

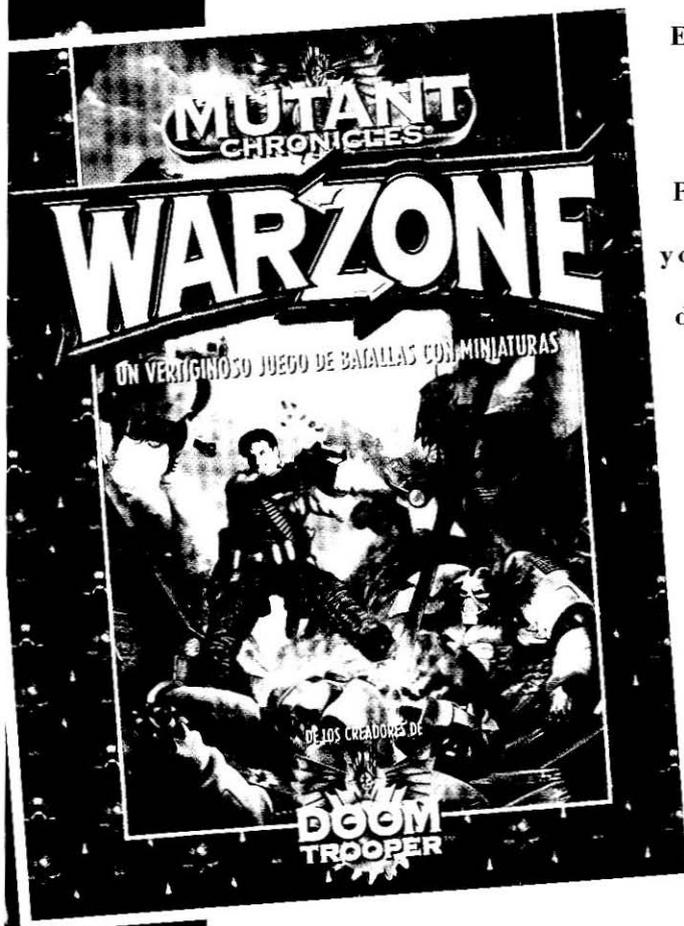
**Si además quieres dominarlos, adéntrate en el oscuro mundo de**

# KULT™

**El Juego de Cartas Coleccionables**

**ya a la venta en castellano**

# IN NOMINE CARDINALIS



En WARZONE tienes la oportunidad de formar tu propia escuadra de Boinas Ensangrentadas, Rangers Venusianos, Marines Libres, etc y combatir en nombre del Cardenal para detener a las salvajes huestes de los cinco Apóstoles Oscuros



En el libro básico encontrarás:  
Listas de ejércitos de las cinco corporaciones, la Hermandad y la Legión Oscura, una descripción fascinante del universo de Mutant Chronicles y reglas ágiles para emprender todo tipo de combates tecno-fantásticos

## UN VERTIGINOSO JUEGO DE BATALLAS CON MINIATURAS

### MEG

Ulises 91, Madrid 28043  
388 12 82 Fax 388 91 70

# APACHE



*No existe ningún clima o suelo... como el de Arizona... Es mi tierra, es mi casa, la tierra de mi padre, a la que ahora pido que me dejen volver. Quiero terminar mis días allí, y ser enterrado entre aquellas montañas.*

—Gerónimo de los Apaches Chiricahua

¡APACHE! es el primer suplemento oficial de FAR WEST, el juego de rol, dedicado casi por completo a uno de los pueblos nativos norteamericanos más carismáticos. Los indios Apaches.

En estas páginas podrás hallar información sobre su forma de vida, cultura, organización social y familiar, su mitología, su forma de hacer la guerra, así como una completa Cronología de las Guerras Apaches. Todos estos datos historico-etnográficos son sólo una parte. En ¡APACHE! encontrarás nuevos tipos de personaje, nuevas reglas y modificaciones a otras ya existentes, nuevas armas, hechizos más poderosos para los Chamanes. Todo ello para que puedas disfrutar intensamente de los tres módulos que hemos incluido y que están diseñados especialmente para ser jugados con personajes de raza apache:

**¡APACHE!** : En 1883 el General George Crook organiza una expedición con una fuerza mixta de soldados de caballería, civiles y doscientos guerreros apaches. Su misión: internarse en Méjico en busca de Gerónimo y lograr su rendición. Los personajes formarán parte de esta heterogénea tropa y se verán inmersos en una extraña confabulación para que no tenga éxito su tarea. La acción está garantizada.

**EL COYOTE Y EL HALCON** : ¿Existe los módulos de Rol de estilo lírico?. Esta vez Jordi Cabau es el autor de una historia de amor y aventuras, en la que los personajes encarnan a un grupo de jóvenes guerreros a los que se les encomienda su primera misión en solitario: ir de caza para alimentar a su clan. Una tarea mucho más emocionante y complicada de lo que pueda parecer a primera vista.

**GAÚN-KODIZHÉ** : Cuando sólo queda de tu ser más querido su espíritu atormentado, como Chaman de guerra solo puedes hacer una cosa: cumplir con tus sagradas tradiciones y emular a los grandes guerreros de antaño. Esta oscura historia de lealtad y venganza corre a cargo de Ricard Ibañez y está pensada para un solo jugador y el Dj. Un módulo a la altura de su autor.

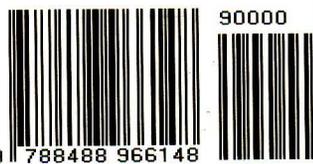
Pero no acaba aquí la cosa. Al final del suplemento hemos añadido unos Apéndices donde encontrarás once personajes "Listos para jugar" los módulos antes comentados, e información detallada de la famosa ciudad de Tombstone junto con todos los personajes que la hicieron legendaria; Wyatt Earp, Doc Holliday, los hermanos Clanton, los Mc Laury... Todos ellos aparecen con sus características y habilidades, dispuestos para que reconstruyas el duelo más famoso del FAR WEST.

Con todo lo que ¡APACHE! pone en tus manos ya puedes prepararte, esta vez la aventura y la acción van en serio.

UNA CAMPAÑA  
PARA



M+D



Far West Juego de Rol es Copyright, 1995 propiedad de Darío Pérez y Oscar Díaz. Todos los derechos reservados. Apache es Copyright, © 1996 Joaquín Ruíz. Publicado bajo licencia de los autores por M+D, Plaza 15, 28043 Madrid. M+D es un sello editorial de La Factoría de Ideas.