

OS PATRULHEIROS DO NOVO MÉXICO



**Uma Aventura-Pronta de Rodrigo "Shoran" Tanaka,
no Cenário de "1887 - Sob o Sol do Novo México" para OPERA RPG**



Introdução

Esta é uma daquelas aventuras com grande potencial para tudo dar errado no final, ou se tornar uma verdadeira campanha heróica no velho oeste americano. Tudo isso enquanto os personagens vão se aprofundando na trama.

A aventura começa quando um grupo de desafortunados se encontra na cidade de Sunder City. Depois de terem passado maus bocados nas mãos de um grande grupo de ladrões de gado, estes personagens resolvem se unir aos Patrulheiros, uma equipe de justiceiros paga pelo governo, sob a jurisdição de um coronel do exército americano que está cansado e com a corda no pescoço por causa de tantos crimes ocorrendo em seu território.



A grande mancada do plano do governo é que existe um Don mexicano que está de olho nas terras em que vêm ocorrendo tais crimes, e ele vê nessas atrocidades uma ótima oportunidade para comprovar a ineficiência do governo americano em lidar com os problemas das distantes terras da fronteira, e espera uma oportunidade para oferecer “toda a ajuda com que o governo puder contar”. A grande intenção deste Don é anexar os Patrulheiros a sua força bélica, conseguindo assim informações valiosas que poderão torná-lo o próximo governante do México.

O convite feito pelo Don poderá não ser nada diplomático, envolvendo o assassinato do próprio comandante dos Patrulheiros como prova de fidelidade.

Além disso, o bando de ladrões de gado está seguindo uma trilha de Santa Fé até a Fronteira com o México, deixando para trás um rastro de cidades e ranchos de criação de gado

destruídos. Existem cerca de 50 bandidos, mexicanos, americanos, espanhóis, índios que estão sendo bem pagos, enfim, toda a sorte de personagens.

É da destruição que este bando de foras-da-lei inflige que os personagens surgem. Sobreviventes das chacinas promovidas, eles encontram um capitão reformado dos Texas Rangers em Sunder City, que está recrutando homens para formar os Patrulheiros do Novo México.

Os interesses próprios de cada personagem tornam esta aventura imprevisível, cheia de suspense e mistério e, claro, muitos duelos ao pôr-do-sol, perseguições a cavalo, guerrilha e sede pelo ouro!

A história se passa na região de Santa Fé, e se desenrola nos ranchos de gado, acampamentos indígenas e nas cidades e vilarejos que vão até o Rio Grande, que é a fronteira com o México.

A história por trás da aventura

(Envolve fatos anteriores ao início da aventura, os jogadores não precisam saber disso).

O Bando de John Fisher:

O Bando de Fisher, como é conhecido este grande grupo de foras-da-lei, vem agindo nas terras do Texas e do Novo México há alguns anos, causando problemas com pilhagens de leilões e alguns assaltos isolados. Com a impunidade, eles se tornaram mais ousados. Há cinco anos, um assalto a uma diligência foi atribuída a eles, mas nunca um único homem do bando foi punido. Muito pelo contrário. Após a morte repentina do sheriff de Rio Uivante, ninguém mais ousou acusar Fisher.

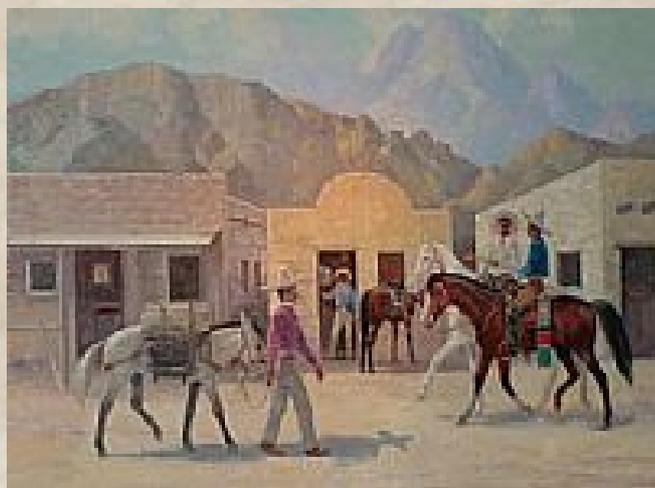
Ele era um fazendeiro comum, criava gado num rancho próximo à fronteira entre o Texas e o Novo México. Tinha esposa, filhos e vivia tranquilamente como um cidadão respeitável. Serviu ao exército, inclusive, na guerra pela anexação do oeste. Contudo, uma tragédia se abateu sobre sua casa quando uma quadrilha de assaltantes de diligência chegou à suas terras, fugindo das autoridades. Sua família foi chacinada, e o obrigaram a assistir a tudo. Depois, o penduraram em uma corda e o puseram sobre um cavalo, e o abandonaram. Quando o cavalo se moveu, em busca de comida, o corpo de Fisher ficou pendurado, e ele achou que fosse morrer. No entanto, o galho não era forte o suficiente para suportar seu corpo, e partiu-se, dando-lhe uma nova chance de vida.

Fisher procurou os Texas Ranger em busca de vingança, mas foi severamente advertido por seu capitão, que, para justificar a inação, alegou que o bando provavelmente já estava fora de alcance. Inconformado, Fisher gastou toda a sua fortuna formando um grupo de justiceiros, que partiram no encalço dos bandidos. Quando finalmente os encontrou, num forte a 30Km da fronteira do México, atacou sem piedade,

massacrando homens, mulheres e crianças que estavam lá dentro. A execução dos assassinos de sua família foi cruel. Todos foram escalpelados vivos.

Quando as autoridades americanas ficaram sabendo do incidente, passaram a perseguir Fisher, pois suas ações haviam causado um perigoso incidente diplomático. Indignado e acreditando ter sido injustiçado, o bom homem que havia em Fisher cedeu lugar a um impiedoso fora-da-lei, que passou a vagar sem rumo nem lugar fixo pelas terras do oeste, roubando e matando tudo que podia como resposta à injustiça do governo.

Atualmente, ele elaborou um plano que pode torná-lo um Don mexicano. Agrupando homens sem esperança, na maioria criminosos, ele vem assaltando todos os ranchos e leilões de gado numa trilha que tem início em Santa Fé. Primeiro, ele envia batedores, que tentam extorquir o gado pacificamente. Às vezes ele mesmo costuma fazer isso. Quando a cidade ou rancheiro nega-se a entregar o que ele quer, seus homens aparecem em emboscada, e dizimam todos os que enxergarem. Mulheres, crianças, ninguém é poupado. Nesse percurso, deixou para atrás um rastro de corpos nunca antes visto no oeste. Estima-se que tenha sob seus serviços cerca de 50 homens armados, e ninguém sabe que sua base de operações é um forte, no México, o mesmo onde executou os criminosos que o criaram.



Seu próximo alvo é Sundercity. Um leilão de gado vai ocorrer na cidade, e ele pretende ficar com tudo. Ele já notificou a cidade de suas intenções, e marcou como ponto de entrega o centro da própria cidade. Acima de tudo, ele quer reforçar sua imagem de homem poderoso e temerário. As autoridades da cidade pediram mais tempo para que fosse feita a entrega, e Fisher descobriu que esse pedido foi na verdade uma tentativa de retaliação, pois o delegado da cidade cuidou de reforçar a segurança pedindo reforços a Santa Fé. Fisher não sabe quem é esse reforço, mas sabe sua estratégia pegará de surpresa qualquer um que ficar entre ele e seu gado.

Ele vai repetir seu plano, como nas outras cidades. Seus capangas chegarão em grupos de 3, durante 1 semana, estabelecendo-se como viajantes, comerciantes, ou simplesmente como jogadores de pôquer. Durante esse tempo, eles observarão e tentarão obter informações sobre o plano das autoridades locais para lidar com eles. O gado já está na cidade, pois iria de lá para Santa Fé. Fisher deu um prazo de 10 dias para que fosse preparada a troca, mas pretende agir antes, e levar o gado 3 dias antes do combinado. Para isso, posicionou seus homens em lugares estratégicos dos arredores do curral onde está o gado (400 cabeças), e também cuidou de cobrir o centro com homens portando rifles nos telhados das construções. Ele pretende entrar, pegar o gado e sair, mas não abrirá mão de dizimar a cidade caso alguém tente alguma coisa.

Depois de Sunder City, ele e seus homens pretendem assaltar mais 4 ranchos e 1 leilão, em Albuquerque. Depois, seguirão para o México com mais de 2000 cabeças de gado, que farão deles homens respeitáveis no México.

O Delegado Franklin “Little Frank” Tucker:

Frank tornou-se o delegado de Sunder City após ter resolvido um complicado problema envolvendo o assassinato de um dos acionistas da ferrovia que passa pela cidade. Desde então, tem

zelado pela manutenção da lei e da ordem na cidade. Mas ele não foi sempre um homem da lei.

Franklin já foi advogado em New York, e veio para o oeste na famigerada corrida do ouro, onde desperdiçou seus recursos, e acabou como vaqueiro, em uma fazenda próxima a Sunder City. Em uma das entregas de gado, acabou se envolvendo num caso de assassinato, pois foi confundido com um dos suspeitos, e foi obrigado a auxiliar o Coronel Power na solução do caso para livrar-se das acusações.

A missão foi bem sucedida, e Power o nomeou delegado da federação na cidade, função que tem exercido desde então.

Recentemente, ficou sabendo das ações de Fisher nas redondezas, e imaginou que não demoraria muito para ele aparecer em sua cidade, exigindo a falência dos criadores de gado locais. E isso ele não pode permitir.

Quando soube das atrocidades cometidas nas vilas próximas a Santa Fé, Little Frank enviou uma carta de emergência ao militar que o havia destacado para a cidade, o Coronel James Power. Uma vez notificado, o coronel, que vem sendo atormentado pelos problemas causados por Fisher, destacou um capitão reformado dos Texas Ranger para ir até Sunder City e formar um grupo de Patrulheiros, que se tornarão responsáveis pela guarda do Novo México.

Little Frank pediu tempo para Fisher, para que essa ajuda chegasse logo, mas ele sabe que o bandido é esperto, e provavelmente não respeitará o acordo. Todos os dias, Frank acorda e se arma com sua Winchester, aguardando, na entrada da cidade, o ataque de Fisher ou a chegada deste capitão, que ele não conhece. Numa tentativa vã de tentar proteger a cidade, ele convocou todos os cidadãos que saibam atirar, e os têm mantido sob alerta.

Coronel James Power:

James Power era apenas um fazendeiro no Leste, quando a corrida do ouro atingiu seu ápice. Seu pai, era um homem ambicioso, que nunca se contentou em tocar a fazenda herdada por sua

mulher. Quando uma oportunidade surgiu, ele vendeu tudo que possuía, e rumou com a família para o oeste. Claro, ele não tinha como saber que seriam assaltados no meio do caminho por um grupo de circo formado por criminosos, e que eles roubariam tudo o que tinha na carroça, e matariam sua esposa, 3 de seus filhos e ele próprio.

O pequeno James foi mantido vivo porque ninguém queria atirar em uma criança tão nova, ele não havia completado 3 anos ainda. Então foi deixado para morrer, com os restos de seus pais.

Alguns dias depois, James Power foi encontrado por uma unidade da cavalaria, desidratado, doente e seriamente injuriado. Levado a Santa Fé, recebeu cuidados médicos, e resistiu às infecções. Mais tarde, seria adotado pelo Tenente Coronel Jackbson Pilgrim, figura em quem se inspiraria para seguir a carreira militar, anos depois.

Atualmente, o Coronel Power é o responsável pelos destacamentos militares do conturbado Texas. Como se não bastassem os problemas de lá, toda a área da fronteira está ameaçada pela ambição de um certo Don Miguel, que não sentirá remorso em recomeçar uma guerra.

Há alguns dias, recebeu uma carta de um delegado do Novo México, implorando por ajuda em um problema com ladrões de gado, que mais pareciam uma unidade de extermínio e chacina. Na certa, pensou Power, esse bando de assassinos era coisa de Don Miguel, em uma tentativa de insultar o governo americano. Mas se dependesse de Power, Don Miguel não roubaria mais nenhuma cabeça de gado. Ele agiria.

Convocou um de seus melhores Texas Ranger, um capitão reformado que agora gastava seus dias como fazendeiro. Seu nome era William Westfield. Sua tarefa era simples: rumar para Sunder City, no Novo Texas, acompanhado de dois outros soldados, formar uma milícia e proteger a cidade de um bando de 50 homens

armados, procurados e muito perigosos. Will riu na primeira vez em que ouviu estas palavras. Depois, quando Power deixou claro que não era uma piada, ele enrugou a testa, e disse uma frase tipicamente sua: “Hmmm... eles têm boa comida por lá?”.

Power confiou a Will documentos que faziam dele a autoridade governamental com jurisdição máxima no Novo México. Além disso, havia um decreto para a formação dos Patrulheiros do Novo México, que ficariam sob o comando do capitão Westfield, até que ele encontrasse alguém mais adequado para liderar.

Power acredita cegamente que com isso, poderá intimidar Don Miguel, e faze-lo desistir de recomeçar a guerra, crente de que é ele quem está por trás dos bandidos.



Don Miguel del Portenza & Gonçalves:

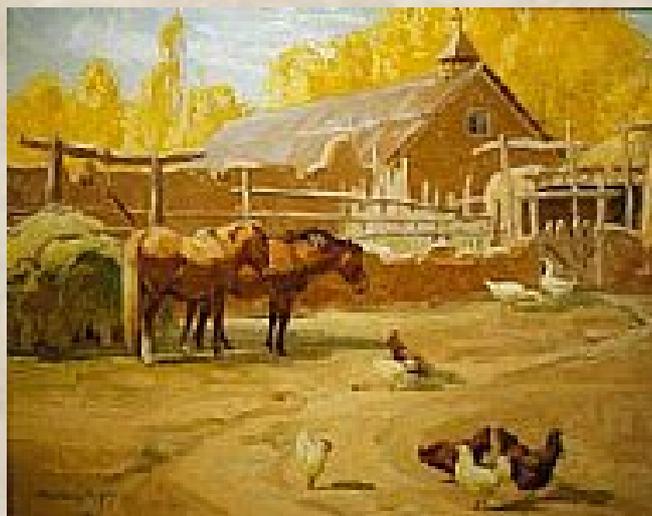
Um dos homens mais poderosos do México, atualmente, o grande sonho de Don Miguel é recuperar as terras perdidas da Califórnia, Novo México e Texas para seu país. Ele

sabe que a guerra terminou, e que o México não tem condições nem estrutura econômica para sustentar outro embate, mas ele sempre votou pelo fim da guerra. Em todos os encontros dos Dons, ele sempre insistia por outro caminho, um caminho que os americanos não tivessem como contestar, que fosse garantido pela constituição americana. E ele encontrou este caminho.

Comprar fazendas arruinadas, oferecendo grandes quantidades de ouro. De onde ele tira tanto ouro? Minas abertas principalmente nas terras do Novo México. Locais clandestinos, que são garimpados vagarosamente, para não levantar suspeitas. Seus planos iam bem, aliás, iam muito bem. Ele já tinha comprado uma grande extensão de terras na Califórnia, sob a assinatura de comparsas que viviam nos Estados Unidos, e agora estava interessado em legalizar suas minas, adquirindo as terras em que elas estavam situadas. Ele estava preparando os papéis e a carga da proposta, quando notícias alarmantes chegaram a ele.

Um bando de ladrões de gado estava aterrorizando as terras ao norte, e tudo indicava que eles estavam se dirigindo para o sul, para a fronteira do México. Era tudo que ele não precisava. Um bando de 50 pistoleiros selvagens estragando todo o seu esquema. Ele conseguiu informações, e descobriu que este bando já havia causado problemas no Texas e na Califórnia também, e agora, estavam arruinando e ameaçando as vidas dos proprietários de terra que ele queria extorquir.

Era óbvio que, se ele aparecesse com uma oferta irrecusável a algum fazendeiro cuja propriedade tivesse sido arruinada pelos ladrões, seria imediatamente ligado ao bando de foras-da-lei, e se não fosse executado, seria preso, e todo o seu plano para reerguer a honra mexicana teriam sido em vão.



Don Miguel teve uma infância humilde. Seu pai morreu cedo, bêbado e adúltero em algum buraco de prostitutas. Sua mãe, Helena del Portenza o criou sozinha, lavando roupa para os Dons de Monterrey. Inspirado pelo sacrifício de sua mãe, ele jurou que toda aquela dor não seria em vão. Tornou-se capataz da fazenda de Don Gonzalez apenas aos 15 anos, e logo conquistou a confiança dos trabalhadores. Ele realmente sabia, desde pequeno, como falar em público. Tornou-se um bom mediador entre o patrão e os empregados, e passou a ser seu homem de confiança. Protegendo os interesses de seu empregador, abandonou o gado para tornar-se Miguelito, um dos pistoleiros mais respeitados de Monterrey. Mas isso não agradou sua mãe. Ela chorava constantemente, e implorava que o filho retomasse os estudos, que ali deveria depositar seu futuro, e não em uma pistola.

Mas Miguel sabia que seu futuro estava no caminho do meio, entre a pistola e a inteligência. Por isso foi fiel ao desejo de sua mãe, e estudou o quanto pôde. Com as moedas que recebia, comprava livros, e seus discursos melhoraram. Melhoraram tanto, que ele, aos 19 anos, já não falava mais aos empregados, mas aos Dons. E eles o escutavam, e viam eloquência no que dizia. Seu patrão morreu sem deixar herdeiros, nem mulher e tampouco filhos. Por testamento, havia deixado seu título de Don, suas terras e todas as suas posses a Miguel del Portenza, que deveria ser

reconhecido como Don Miguel del Portenza & Gonzalez. Um nome imponentes, que em pouco tempo tornou-se conhecido e temido de Monterrey até Vilhermosa.

Foi duramente criticado pelos outros Dons quando negou-se a sustentar a guerra, mas ele sabia que seria capital jogado fora, pois a superioridade bélica dos americanos era incontestável. Não que eles fossem melhores, mas tinham mais recursos, e podiam sustentar uma guerra por mais tempo, e obviamente não abririam mão de terras ricas em minas de ouro, prata e campos de garimpo tão vastos.

Por todo esse percurso sofrido, Don Miguel jamais poderia permitir que um bando como este (ousado, mas inoportuno) fosse ameaça para ele. Seus contatos o informaram, entretanto, que uma força do governo estava rumando para lá. Três Texas Rangers haviam partido há quatro dias para Sundercity para formar lá uma milícia de Patrulheiros. Isso também o incomodava. Os Patrulheiros, resolvido o problema dos bandidos, poderiam acabar descobrindo suas minas clandestinas antes dele ter anexado as terras, e isso representaria um grande problema.

Don Miguel então pensou em oferecer sua ajuda aos Patrulheiros. Uma tropa não se forma assim, do nada, e três homens não deveriam levar consigo o suprimento necessário para sustentar um grupo grande. Assim, Don Miguel enviou mensageiros para avisar o delegado e o prefeito de Sundercity de que colaboraria como pudesse, e que os patrulheiros poderiam encontrar suprimentos em Albuquerque.

Não houve resposta até agora. Talvez seus mensageiros tenham chegado tarde, ou então tenham sido mortos no caminho. Don Miguel tem pensado seriamente em ir pessoalmente ao Novo México constatar o que houve, e talvez conversar com o líder dos ladrões pessoalmente, e averiguar suas intenções, e quem sabe explicar porque isso está sendo ruim para o México. Mas isso apenas em último caso. Ajudar a comprovar que o

governo americano precisa de sua ajuda, no momento, é mais importante, pois uma vez que ficassem lhe devendo um favor, com certeza facilitaria a autenticação dos títulos da posse das terras que esta comprando.

E assim, Don Miguel, no início da aventura, será uma peça importante, que poderá ser usada para auxiliar os personagens com mantimentos e provisões, desde que seja devidamente reconhecido seu mérito nessa ajuda em diários oficiais.

A história antes da aventura

(Envolve fatos anteriores ao início da aventura, nem todos os jogadores poderão saber de todas as informações).

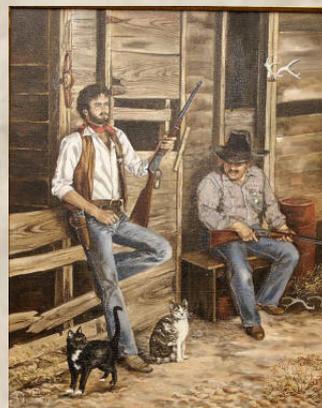
William Westfield era um pastor bom e benevolente em San Antonio. Cuidava de pregar a palavra do Senhor em uma terra sem lei, e desolada pela brutalidade dos pistoleiros. Contudo, o destino não foi bom com ele. Sua esposa morreu vítima de tuberculose, e seus dois filhos, Texas Rangers, foram assassinados por pistoleiros. Sem motivos para viver, Will alistou-se, e tornou-se uma lenda entre os patrulheiros. Possuía um dom nato para atirar. Anos mais tarde, após uma campanha mal sucedida, William foi incriminado por ter matado acidentalmente uma família de criadores de porcos. Lembrando-se do fato, percebeu que dera a ordem que derramou sangue inocente, e pensou em suicidar-se. Foi impedido pelo então Primeiro Tenente James Power. O tribunal o inocentou, mas sua consciência não. Westfield aposentou-se dos Texas Rangers, e comprou uma pequena propriedade, onde planta hortaliças, nas imediações de San Antonio.

Ele teria encerrado seus dias naquele lugar, não fosse uma convocação do Coronel Power. Um bando de criminosos estava chacinando cidades inteiras para roubar gado. Power frisou a morte brutal de mulheres e crianças, e isso bastou para incentivar o resignado Capitão Westfield, que aceitou a incumbência de rumar para o Novo México, e formar, em nome do governo dos Estados Unidos, uma unidade de Patrulheiros que fosse capaz de lidar com o problema. Ocorre que um pedido de socorro chegou justamente de Sunder City, uma das cidades alvo, implorando por medidas imediatas, pois o bando já estava assentado nos arredores da cidade.

Westfield escolheu dois Rangers de confiança de Power, e ordenou que se aprontassem para partir para o Novo México sem demora e sem data prevista para retorno.

Steve McCoy alistou-se nos Texas Rangers aos 17 anos, após ter perdido o pai em uma briga de saloon. Esperava, assim, garantir que homens bons, como seu pai, não perdessem a vida de modo estúpido motivados pela bebida. Sua carreira como Ranger, no entanto, o levou muito além dos saloons. Como membro da unidade de San Antonio, ele ajudou a impedir saques a ranchos de gado, assaltantes de minas, e o caso mais importante do qual participou: os rangers impediram o assassinato de um importante acionista da ferrovia, que viajava em um trem que seria alvo de um descarrilhamento, por tratar-se de um trem pagador.

Steve estava em mais um dia comum, cuidando de suas coisas, quando recebeu a notificação que o convocava com urgência para partir ao lado do Capitão William Westfield para Sundercity, no Novo México, onde seria encarregado como auxiliar do capitão na formação de uma nova unidade de Patrulheiros. Steve atendeu prontamente o chamado, e apresentou-se minutos depois da convocação, sem fazer muitas perguntas a respeito da convocação. Foi informado que sua missão, sobretudo, é garantir suporte ao capitão Westfield, e garantir que ele chegue a salvo em Sundercity.



Robert “Big Bob” Moe, é um daqueles tipos com quem você com certeza não irá querer arranjar briga. Grandalhão de nascença, Big Bob, como é chamado pelos companheiros é o típico guarda-costas que todos gostariam de ter. Capaz de medir forças com um cavalo, ele não é de falar muito. Seu passatempo preferido é derrotar oponentes em quedas de braço de ferro no Grant’s Saloon, no centro de San Antonio. E era lá que ele estava quando recebeu a carta de convocação do Coronel Power, ordenando que arrumasse suas coisas para partir imediatamente para o Novo México. Isso não agradou muito Big

Bob. Ele nunca ouvira falar do Capitão Westfield, e não imagina porque deveria respeitar um homem do qual nunca ouviu falar.

Quando chegou ao forte, numa tarde quente, ele se dirigiu ao capitão de forma ríspida, e pediu dois motivos pelos quais devesse respeitá-lo e acompanhá-lo na empreitada. Westfield tirou o casaco calmamente, cerrou os punhos, e disse: “Bom, filho... se eu precisar quebrar o seu nariz pra você subir naquele cavalo e galopar ao meu lado, então é isso que eu vou fazer. Mas sinceramente eu preferiria contar com um homem imponente como você inteiro ao meu lado”.

Big Bob olhou atentamente para aquela figura, olhando-o fixamente, de punhos cerrados, metade do seu tamanho e provavelmente de sua força, mas mesmo assim certo de que o que estava por fazer era o certo. Isso bastou para que ele se calasse, pedisse desculpas, arrumasse suas coisas e convocasse Jack “Três Dedos” Twane para acompanhá-los como cozinheiro e condutor da carroça de suprimentos.

Jack “Três Dedos” Twane, é um negro pequeno. Acompanhou os Rangers em muitas campanhas, e é um dos poucos negros que recebe soldo do exército por seus serviços. E que serviços... Jack é excepcional com um rifle, o que o torna um protetor ideal para a carga valiosa de suprimentos de alimento e munição.

Quando Big Bob o convocou para acompanhá-los como suporte, ele ficou honrado por poder servir ao lado de um homem lendário como William Westfield. Jack sempre se apresenta dizendo que as pessoas que comem sua comida costumam rir e dizer “você cozinha melhor que a minha mãe”, e aqueles que cometem a estupidez de cruzar seu caminho com más intenções dizem... “bom, parceiro, elas não vivem o suficiente para dizer mais nada, mas três dias depois ainda é possível ver o brilho da minha Winchester nos olhos deles”.

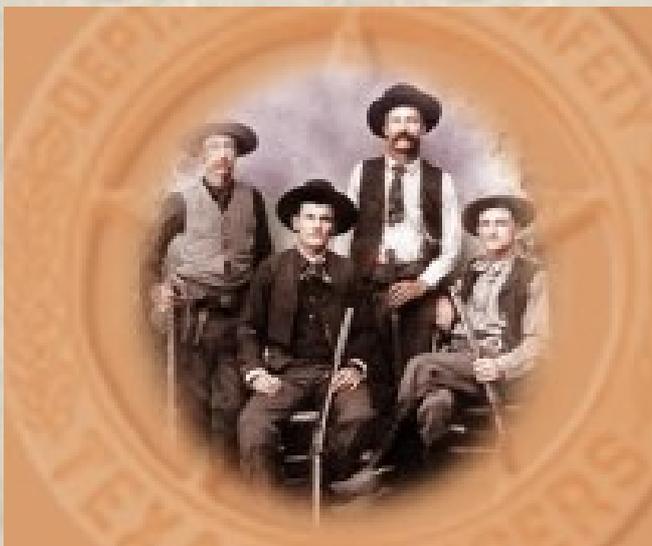
E foi assim que ele se apresentou ao capitão Westfield.

O INÍCIO

O grupo recebe a ordem e a permissão de partida do Coronel Power. A carroça de suprimentos alimentícios e munição será conduzida por Jack, e os 3 Rangers seguirão à frente, para certificarem-se que o caminho é seguro, afinal, eles estão indo de encontro a um bando de 50 pistoleiros armados e perigosos.

Apesar da súplica de socorro de Sundercity, o plano traçado por Westfield foi conduzir sua carga até Albuquerque, e lá iniciar o recrutamento de pelo menos mais 40 homens, armá-los e rumar par ao norte, para interceptar o bando de Fisher.

Após alistar mais de 30 rapazes, o cap. Westfield estava cansada e desanimado. Não encontrou coragem nos olhos dos homens que estava armando agora. Isso talvez de resolvesse com o tempo e com a motivação, talvez quando vissem o que os ladrões são capazes de fazer, reagissem de forma mais decidida. Ele estava discutindo isso com Big Bob quando o último grupo de recrutas se apresentou...



A aventura tem inicio a partir deste ponto, com os Rangers terminando o recrutamento com mais personagens de jogadores, para completar o grupo (se houver

necessidade). Esses personagens deverão impressionar de alguma forma o cap. Westfield, para que se tornem indispensáveis a seu lado.

A partir deste ponto o jogo torna-se imprevisível, pois não é possível premeditar as ações dos jogadores. Lembre-se de que é uma história, e que a diversão está justamente em ver como os jogadores resistem (ou não) aos desafios propostos!

O que é proposto a seguir são algumas empreitadas em que o grupo pode se meter após o recrutamento dos membros adicionais.

PLANEJANDO

O Capitão pode conseguir informações valiosas sobre Sundercity em Albuquerque, inclusive mais detalhes sobre o modo de ação dos bandidos e assim traçar um plano para interceptá-los ou pelo menos alertar seus homens de como deverão proceder, caso encontrem o bando.

Fisher não utiliza nem um tipo de tática pré-definida. Ele infiltra seus homens no lugar que será o alvo de seu ataque, e começa o processo de destruição de dentro para fora, chegando apenas para selar o serviço.

Ele tem atacado essencialmente rebanhos de gado bovino, chegando ao ponto de até mesmo deixar cavalos para trás.

Sabe-se que seu grupo é composto de cerca de 50 homens, armados e montados. Entre eles índios, mexicanos e foras-da-lei americanos. Existem rumores de que entre eles há um chinês, mas isso não passa de especulação.

Fisher tem seguido uma rota mais ou menos retilínea. É a única constante em sua ação. O próximo rancho de gado, após Sundercity é o Rancho O´Brian, a 25Km de lá.

Alguns caminhos possíveis de escolha do grupo são entrar em Sundercity diretamente, ou montar um esquema no Rancho.

OS CAMINHOS DO NOVO MÉXICO

Muita coisa pode acontecer durante os dias e noites que o grupo demorará até chegar a seu destino escolhido.

Nesse meio tempo, coiotes podem atacar, serpentes podem aparecer no meio do caminho, há os ataques de índios, e eles podem topar com outros bandidos que não sejam necessariamente parte do bando de Fisher.

Um detalhe: se o grupo escolher entrar em Sundercity pelo norte, acabarão encontrando um grupo de ciganos circenses, todos mortos. Este é o grupo ao qual pertencia Perdita, uma dançarina que Fisher tomou, violentou e agora mantém sob sua custódia. Ela será descrita mais à frente.

A DOENÇA DO CAPITÃO WESTFIELD

O capitão Westfield está com tuberculose. Esse é um dos motivos pelos quais assumiu essa missão. Ele mantém um diário bem elaborado sobre seus últimos dias na terra, e espera como missão final, deter o bando de Fisher. Ele pode ter acessos de tosse e sangue quando não estiver no calor do combate, ou mesmo durante os tiroteios.

Essa situação deve ser muito bem explicada ao jogador que o controlar, pois é vital que os outros personagens sintam o drama pessoal que ele vive.

Por esse motivo, ele poderá recrutar um lingüista para acompanhá-lo. Ele espera que alguém redija suas memórias no diário enquanto monta seu esquema de perseguição. Lembre-se também de que ele já foi um pastor, portanto haverá momentos em que ele deverá se dirigir aos homens, ou os homens a ele.

Muitos problemas podem surgir disso. Desde sede (caso a rota escolhida não tenha um rio de suporte), fome (caso um bom esquema de mantimentos ou caça não tenha sido montado), doenças (lembrou-se de reabastecer o suprimento de remédios, ou mesmo de contratar um médico em Albuquerque?) a outros problemas internos.



PROBLEMAS NOS RANCHOS E NAS CIDADES

Os Patrulheiros são autoridades, mas nem por isso devem abusar dela. As pessoas, se insultadas ou humilhadas, reagirão de várias maneiras, alguns podem se tornar hostis, ao ponto de desafiar os mal-educados para duelos. Cuidado para não encerrar a aventura prematuramente por não ter advertido um determinado jogador de que seu personagem não falaria desse ou daquele jeito com as pessoas.

Eles devem INSPIRAR as pessoas, e não desmotivá-las.

Cuidado, sobretudo na parte dos saloons. Personagens podem acabar bêbados ou em camas de prostitutas, ou por causa da bebida e das prostitutas, se envolverem em problemas com os donos dos estabelecimentos ou com outros clientes.

CONSPIRAÇÃO

Algum jogador pode decidir que seu personagem vai trair os Patrulheiros e correr na direção de Fisher contar o plano o grupo e tentar se aliar a ele. Afinal, ele está prometendo que quem estiver a seu lado viverá como um nobre espanhol no México.

Se isso ocorrer, lembre-se de que Fisher não é um idiota, e dificilmente acreditará no personagem. Mesmo que comprove parte do plano, terá dificuldades em não achar que se trata de uma armadilha, e provavelmente matará o personagem traidor caso algumas coisa não saia como ele relatou.

EMBATE

Podem ocorrer combates com Fisher em diversos momentos do jogo. Se houver um embate, e os grupos fugirem, haverá oportunidades de novos encontros. Fisher sempre planejará baseado nas reações do grupo de Patrulheiros, e uma vez que desconfie ou descubra que está sendo perseguido, armará planos e emboscadas para tentar eliminar seus perseguidores, mas nunca desviando de sua rota.

Ele tem em suas mãos uma cigana de nome Perdita, que ele levou consigo após destruir as carruagens do circo em que trabalhava, assassinar seu marido e seus filhos. Ela já foi abusada e violentada por quase todo o bando, está com medo, e aceitará fazer qualquer coisa que Fisher mandar com medo da morte. Ele pode utilizá-la para algum plano contra o grupo, o céu o limite para planos dos bandidos e do grupo neste ponto.



SUNDERCITY

Se o grupo conseguir salvar Sundercity, serão verdadeiro heróis. Contudo, se o bando escapou, e eles demonstrarem que estão querendo perder tempo demais na cidade, lembre-os de que eles ainda tem muitos bandidos para punir.

PERSEGUIÇÕES

Elas podem ocorrer. Aliás, é muito provável que ocorram. Caso haja confronto entre os grupos, e um deles se retire em muita desvantagem, é muito provável que o líder do grupo em vantagem ordene uma perseguição a cavalo. Lembre-se das penalidade por atirar montado, mas acima de tudo mantenha a diversão.

Os bandidos estão sendo perseguidos também pelas forças de Don Miguel, não se esqueça disso. Em algum momento, eles poderão se chocar com os Patrulheiros, e lembre-se de que eles pensam que Don Miguel está patrocinando os bandidos. Muita coisa pode acontecer se os personagens não tiverem um diálogo muito bom, ou ficarem desconfiados.

OS INDIOS

Podem ocorrer também encontros com indígenas. Neste período ainda há alguma hostilidade entre os pele-vermelha e os americanos. Portanto, se os personagens de aproximarem de alguma tribo, cuidado.

Se adequadamente abordados, poderão prestar serviços como batedores, rastreadores, curandeiros, etc... é só saber pedir (e, claro, oferecer algo em troca).

FORA DO NOVO MÉXICO

Sim, se os eventos favorecerem (e se tudo for feito como se deve vão favorecer), a aventura poderá se estender além do território americano, até o México. Fisher quer levar o gado para lá, e vai se estabelecer em um forte, bem próximo da fronteira.

Muitos planos podem ser bolados neste ponto também. Incentive a criatividade dos jogadores. Mas lembre-os de que uma incursão não autorizada pode resultar em uma crise diplomática. Se houve algum encontro amistoso com as forças de Don Miguel, os personagens poderão tranquilamente pedir essa permissão a ele. Caso contrário, se alguma coisa sair errada, será pura responsabilidade do capitão dos Patrulheiros.

CONVERSAS COM OS HOMENS DE DON MIGUEL

Elas podem ocorrer em diversos momentos do jogo. Os homens de Don Miguel estão circundando o bando de Fisher há dias, esperando a oportunidade certa para encerrar este problema. Eles estão à distância, nunca se aproximarão o suficiente para serem identificados.

Contudo, se perceberem que há um segundo grupo caçando abertamente esses forada-lei, eles ajudarão como puderem, claro, se não

forem confundidos com comparsas de Fisher, afinal o Coronel Power crê piamente que Don Miguel está patrocinando a investida de Fisher, e passou essa desconfiança ao Capitão Westfield.

Se houver confronto, os mexicanos fugirão como puderem, para relatar a hostilidade a Don Miguel, que assumirá isso como um ultraje a sua pessoa, e se tornará hostil aos Patrulheiros, que posteriormente poderão precisar de sua ajuda.

Caso os Patrulheiros insistam no diálogo com Don Miguel, deixe as coisas correrem como eles conduzirem. Uma reunião poderá ser arranjada, trocas de favores, etc... Se os personagens forem armados de desconfiança, poderão achar alguns exageros de Don Miguel um sinal de nervosismo, que de certa forma o é, já que ele pode perder tudo por que lutou se o bando não for detido.

Os personagens poderão achar a ajuda de Don Miguel um excesso de generosidade, pois ele concordará em fornecer armamento (caso haja necessidade), comida, e mais alguns homens (se forem devidamente requisitados). Se os personagens estiverem desconfiados, há uma grande chance de acharem que toda a situação é uma armadilha, e não o desespere de um homem rico.

Em caso de hostilidade, Don Miguel não hesitará em matar os Patrulheiros se eles demonstrarem qualquer sinal de agressividade ou alteração que possam de alguma forma ameaça-lo.

FINALIZANDO

Não existe um final pronto para esta aventura. Ela pode se encerrar com uma cena de muitas cruces no chão de Sundercity, ou com uma grande comemoração no Saloon, após uma batalha épica no México. As possibilidades são muitas.

O que importa é os personagens serem inseridos no contexto do faroeste, e que entendam

que a guerra pelo oeste e a corrida do ouro estão longe de se encerrar.



Conheça outros projetos de Shoran em:

www.geocities.com/shoran_opera

Saiba mais sobre o OPERA RPG em:

www.rpgopera.com

*

1887

Nome, IDADE
INDÍGENA

ORIGEM DO PERSONAGEM
família indígena

JOGADOR
FICHA GENÉRICA (NPC)

CAMPANHA
Patrulheiros do Novo México

SOD O TOL DO NOVO MÉXICO

FÍSICO

original modif

6

ATUAL



DESTREZA

original modif
6

ATUAL

INTELIGÊNCIA

original modif
6

ATUAL

PERCEÇÃO

original modif
6

ATUAL

VONTADE

original modif
6

ATUAL

PROFISSÕES

selecção	nome	custo
1.		
2.		
3.		
4.		

Selvagem

SORTE

original modif
6



COMBATE

Corpo-a-corpo

Briga	ataque	def	dan.
Machadinha	8	8	D2
	8	8	1

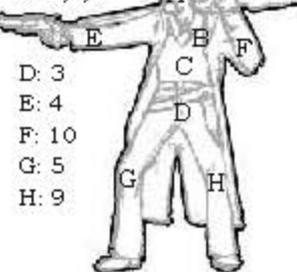
DISTÂNCIA

	TR	TM	dan.	Chd	Ataca	Alcance
Arco Cochiti	8	11	D3	-	-	70
Machadinha	8	9	1	-	-	20

Iniciativa
normal corpo

Nºações
Esquiva

Diagrama de Resistência
A: 11,12
B: 2
C: 6,7,8



Características Físicas & Psíquicas

Recursos (1)
Credulidade leve
Estigma social leve

Notas e Equipamento

Dinheiro: \$ _____

Habilidades Físicas & Psíquicas

Arremesso [machadinha] (2)	8
Furtividade (2)	8
Geografia (1)	7
Orientação (1)	7
Produzir fogo (1)	7
Rastreamento (1)	7
Sobrevivência (2)	7
Língua [inglês] (1)	7
Língua [indígena] (2)	7

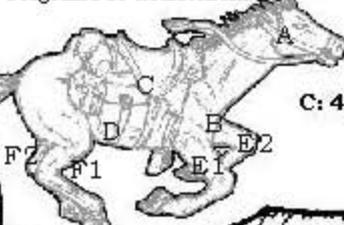
Habilidades Bélicas

Briga (3)		
Arcos (0)		
- Arco Cochiti (2)		
Machados (0)		
- Machadinha (1)		

MONTARIA

nome _____
tipo, cor _____

Diagrama de Resistência



A: 3
B: 12
C: 4,6,7,8,10
D: 2
E: 5,11
F: 9

FÍS

original modif
x2 ()

DES

Carga [kg] Km/dia

INT

TRUQUES

MUNIÇÃO



Experiência



