

# TODO POR UN PEDRUSCO

(un escenario solitario o cooperativo para SIN PIEDAD)

Décadas atrás, Tornwell había sido un gran jugador profesional. Tanto, que con los años lograría amasar una fortuna, gran parte de la cual se gastó en mujeres y alcohol. Aun así, se retiró del juego siendo rico.

Hace semanas, los periódicos hablaron de su boda: Tornwell, sexagenario, cojo y tripudo, se había casado con una veinteañera hermosísima, la sin par Karen. Todo el mundo murmuraba acerca de las posibles razones por las que la guapísima Karen habría decidido unirse a un viejo decrepito como Tornwell. Este, como anillo de compromiso, había regalado a Karen un diamante enorme...

Cada tarde, después de cenar, Tornwell da un paseo con su bella esposa, quien siempre luce, sobre su enguantada mano, el anillo con el enorme pedrusco.

Julián Suárez “el Toro” y su banda de desesperados no leen los periódicos, ni maldita la falta que les hace. Los rumores acerca de la boda y el diamante se extendieron como la pólvora. Parecía un golpe fácil...



## **DESPERADOS**

Escenario solitario o cooperativo para una banda de cuatrerros de Nivel 16 o de 200 puntos. Julián Suárez “el Toro” es el jefe: un pistolero legendario y con el rasgo Líder. Elige al azar dos pistoleros más de la banda, los cuales también tendrán un rasgo aleatorio.

## **DESPLIEGUE**

La mesa mide unos 150 x 90 cm. y representa la calle principal de un pueblo próspero.

Tornwell y la hermosa Karen pasean a 12” de uno de los lados cortos de la mesa. Tras ellos, a 6”, los siguen dos guardaespaldas de Tornwell (ambos son pistoleros expertos); si se activan antes de que se produzca el robo, solo pueden vigilar.

Los cuatrerros han preparado el golpe a conciencia, por lo que despliegan donde deseen, como mínimo a 6” de la pareja y a 12” de los guardaespaldas; todos deberán ir a pie y deberán estar entre la cantina y la pareja. El robo deberá hacerse en la primera activación de los cuatrerros.

En la mesa hay 5 Pepos (consulta la regla de Peligro Potencial en el suplemento *Asuntos Pendientes*). Despliegalos al azar, después de los cuatrerros y a más de 12” de estos.

## **EL PEDRUSCO**

Uno de los cuatrerros deberá gastar 1 acción para robar el pedrusco a la pareja. Lanza 1d6:

- 1) **El último as en la manga.** El cuatrero roba el pedrusco, pero... Tornwell es competente y esconde un pistolete, por lo que el cuatrero sufre un disparo inmediatamente.
- 2) **Cupido ataca.** En cuanto la ve, el cuatrero se enamora de Karen, por lo que en vez de quitarle el pedrusco, debe secuestrarla y huir con ella (quien seguirá llevando el pedrusco en la mano).
- 3) **¡Tan hermosa!** Antes de poder huir con el pedrusco, el cuatrero pierde su siguiente activación, embelesado ante la belleza de Karen.
- 4) **¡No sale!** El cuatrero debe gastar 1d3 acciones para sacar el anillo del dedo de Karen.
- 5+) **¡Trae acá ese pedrusco, nena!** El cuatrero se hace con el anillo sin problemas.

Cuando les roben el pedrusco, retira las miniaturas de Tornwell y Karen (si no está secuestrada).

## **UNA HERMOSA PUESTA DE SOL**

Resta -1 a todos los disparos realizados hacia uno de los extremos de la calle elegido al azar.

## **REFUERZOS**

Una vez se haya producido un ruido alarmante, lanza 1d6 a final de cada ronda: cada vez que salga 1, entrará un Pepo por el extremo de la mesa por el que los cuatrerros deben huir.

## **VICTORIA**

Los cuatrerros tienen los caballos atados donde la cantina, aproximadamente en el centro de la mesa. Deberán huir a caballo y con el pedrusco por el lado opuesto de la mesa a donde se encuentran Tornwell y Karen.