

RETORNO A SLEEPY HOLLOW

¡Un grupo de héroes debe escapar del Jinete sin Cabeza!

Entre las oscuras sombras del bosque, al borde del arroyo, observó algo grande, alto y negro. No se movía, pero parecía acechar en la penumbra como un monstruo gigantesco, pronto a echarse sobre el viajero.

—*La leyenda del Jinete sin Cabeza (1820), Washington Irving.*

Probablemente conozcas ya la historia del Jinete sin Cabeza. O, tal vez, hayas visto la fantástica animación de Disney o la versión en vivo, *Sleepy Hollow*, de Tim Burton.

Por excelentes que sean esas historias, sin embargo, ambas dejan de lado dos detalles importantes. Primero, un grupo de aldeanos leales fue a buscar a Ichabod esa fría noche de otoño y también se encontró con el Jinete.

Y segundo, el encuentro casual con un sacerdote durante la huida frenética a lo largo de los bosques de Tarry Town en un coche de postes les dio a esos aldeanos la oportunidad de derrotar al Jinete de una vez por todas. Si lo hicieron o no es un tema de lleno de controversias...

TRASFONDO

Hemos creado esta aventura para mostrar y enseñar las nuevas reglas de persecución en *Savage Worlds*, edición Aventura. Esperamos que también os sirva como un encuentro breve y entretenido, que puedes reforzar con luces tenues y música dramática (la banda sonora de *Sleepy Hollow* (1999), compuesta por el increíble Danny Elfman, es especialmente recomendable).



Consta de tres segmentos que forman una persecución más larga:

- Los héroes huyen del Jinete sin Cabeza desde el puente cubierto de Sleepy Hollow hasta Tarry Town.
- Los leales amigos deben proteger a un sacerdote cuyo caballo se ha espantado y acompañarlo en la huida hasta el puente cubierto.
- El Jinete sin Cabeza cruza accidentalmente el puente y se vuelve vulnerable por un tiempo, dando a los héroes unos cuantos segundos para enviarlo al abismo infernal del que procede.

Con suerte, al acabar de jugar esta historia, os habréis familiarizado con las nuevas reglas de persecución y podáis usarlas con facilidad con vehículos, aviones e, incluso, naves espaciales en vuestras futuras partidas.

No se requieren miniaturas ni mapas, pero sí necesitarás las reglas de prueba gratuitas o el manual de la edición Deluxe de *Savage Worlds* (o de la edición Aventura si ya está disponible cuando leas estas letras). También necesitarás imprimir y recortar las hojas de personaje que hay al final de la aventura.

LOS HÉROES

Los personajes jugadores son un grupo de personas normales del pueblo de Sleepy Hollow. Cuando se corrió la voz de que Ichabod Crane había desaparecido, se dirigieron a ayudar al maestro de escuela. Un rastro de cáscaras de calabazas carbonizadas y rotas marcaba su camino a lo largo del camino desde Tarry Town hasta el viejo puente cubierto. Lee lo siguiente en voz alta cuando estés listo para comenzar esta frenética historia:

Seguisteis dos rastros de huellas de caballo desde el pueblo hasta el viejo puente cubierto, aquel que, según la leyenda, el Jinete sin Cabeza no puede cruzar. En el camino había fragmentos de calabazas quemadas y destrozadas, un signo revelador del legendario jinete.

Cabalgasteis hasta el puente en vuestros caballos. Todos son animales de granja, más acostumbrados a los arados que a montar, pero os trajeron aquí. Ahora parecen nerviosos, pisando fuerte y resoplando ante una fuerza invisible que perciben en algún lugar de la oscura noche.

Instantes después, escucháis un caballo galopando en la distancia. Quizás sea vuestro amigo Ichabod. Pero no. Vuestros peores temores se hacen realidad. ¡El fantasma, resplandeciendo con fuego verde, sale bruscamente de entre los árboles!

¡No dirige a su semental negro con las riendas y porta una llameante **Jack-o'-lantern**¹ en una mano y un sable afilado en la otra!

¡Como uno solo, vuestros aterrorizados animales parten a la carrera hacia el puente cubierto, guiados por su instinto! ¡El jinete está casi sobre vosotros! ¡Huid! ¡HUID! ¡Quizás si podéis llegar a las luces de Tarry Town, el espectro se desvanecerá en la maldita noche!

Consulta los héroes pregenerados para conocer las estadísticas de los personajes y sus monturas). Estas palidecen en comparación con el inmortal corcel del Jinete sin Cabeza, pero al menos los caballos les ofrecen una oportunidad de huir: ¡a pie no tienen ninguna posibilidad de escapar de la ira del espíritu!

1ª PARTE: LA LLEGADA DEL JINETE

DESDE EL PUENTE CUBIERTO A TARRY TOWN

■ **Preparación:** Dispón nueve cartas formando la ruta de la persecución. El Jinete sin Cabeza comienza en la primera de ellas, la situada más a la izquierda. Los héroes comienzan en la segunda. El incremento de persecución en una persecución a caballo es 5, de tal modo que están a diez metros de distancia del hechizado hesiano²

El Jinete sin cabeza persigue a los desafortunados aldeanos desde el puente cubierto (¡por ahora!) hasta que regresen

1 Una *Jack-o'-lantern* (Ing. "Linterna de Jack") es una calabaza tallada a mano, asociada a la festividad de Halloween.

2 Unos treinta mil mercenarios alemanes fueron contratados por el gobierno británico durante la guerra de Independencia de los Estados Unidos (1775-1783). El mayor contingente provenía del estado alemán de Hesse. De acuerdo a la leyenda, el Jinete sin Cabeza es uno de ellos.

a la ciudad, representada por la novena carta de persecución. En cuanto *todos* los héroes lleguen a esa carta, acaba la primera parte y da comienzo la segunda.

Durante esta etapa, el jinete puede ser aturdido, pero es invulnerable. También es el espíritu inmortal de este camino, por lo que los PJ no pueden **escapar** (consulta las maniobras en las **Reglas de persecución** que acompañan a esta aventura) y, si de algún modo cae del caballo o le fuerzan a abandonar la senda, su espectral corcel le vuelve a poner en marcha durante la siguiente ronda.

Entonces, ¿qué pueden hacer los héroes? Su principal prioridad debería ser llegar cuanto antes a Tarry Town (la última carta de persecución). También pueden **forzar** al espíritu para desplazarlo y enlentecerlo, o aturdirlo con ataques para mantenerlo a raya. Para acabar, también podrían realizarle algún truco al Jinete sin Cabeza o apoyarse entre sí de diversos modos.

CÓMO INTERPRETAR AL JINETE

Si alguien logra hacerle un truco con Provocar al Jinete sin Cabeza y este aún no ha actuado ese turno, intenta vengarse de quién se ha reído de él, ya sea con un ataque cuerpo a cuerpo si está lo suficientemente cerca, o con la ardiente calabaza de lo contrario. En caso contrario, puedes determinar lo que hace el Jinete sin Cabeza consultando su carta de acción o determinarlo tú mismo según las circunstancias de la ronda.

Los héroes nunca mueren: El Jinete nunca ataca ni golpea al caballo de PJ en esta aventura, solo al jinete. Si un héroe está Incapacitado o falla una tirada de Cabalgar y se cae, queda fuera de esa parte de la persecución, pero reaparece al comienzo de la siguiente. Surge de entre la oscuridad, herido pero vivo, y alcanza a sus compañeros.

ACCIONES DEL JINETE

PALO	ACCIÓN
	Ataque C/C: El Jinete intenta acercarse y realizar un ataque cuerpo a cuerpo (una multiacción si no hay más de dos cartas de persecución de diferencia).
	Ataque a distancia: El Jinete lanza la calabaza al personaje del jugador más cercano.
	Risa sobrenatural: El jinete utiliza sobre el personaje más cercano su risa espectral (Intimidar).
	Tropezón: El jinete resuelve su complicación y luego hace un ataque a distancia con la calabaza (o C/C si está en la misma carta de persecución).

2ª PARTE: LA CABALGATA SALVAJE DEL PADRE MONROE

DE VUELTA DESDE TARRY TOWN HASTA EL PUENTE CUBIERTO

- **Preparación:** Baraja las anteriores cartas de persecución y crea una nueva fila de nueve cartas. El padre Monroe comienza en la tercera carta, el Jinete sin Cabeza en la segunda y los héroes en la primera.

Tarry Town está casi a la vista cuando una calesa y su caballo derrapan en la curva que hay delante. Dentro está el padre Monroe, el regordete y desdichado sacerdote de la ciudad.

¡El caballo de Monroe, sintiendo el mal en el aire, ha entrado en pánico y corre descontrolado, directamente hacia el Jinete! El animal pasa por delante del hesiano, aterrorizado, y galopa tan rápido como puede, ¡de vuelta hacia el puente cubierto! El espíritu abandona a los Personajes Jugadores por esta nueva presa y va tras él.

Los PJ, como héroes que son, deben proteger al sacerdote del Jinete sin cabeza, hasta que alcance la novena carta de persecución. El sacerdote **evade** como acción gratuita y usa su acción para **cambiar de posición** en cada turno, intentando llegar al puente lo antes posible.

Maneja al Jinete sin Cabeza como antes, pero esta vez sus ataques se centran únicamente en el sacerdote. El espíritu oscuro detesta todas las cosas santas. Sin embargo, como antes, si lo Provocan con éxito y aún no ha actuado, centra su siguiente turno en su atormentador (luego devuelve su atención a Monroe a no ser que se repita el proceso).

El padre Monroe no puede ser incapacitado. Simplemente grita de dolor cuando es golpeado, azota las riendas de su espantado caballo y continúa. Sin embargo, si llega al final sin ser herido, ¡cada uno de los héroes obtiene un Beni!

3ª PARTE: EL JINETE COMETE UN ERROR

DESDE EL PUENTE CUBIERTO AL INTERIOR DEL BOSQUE MÁS ALLÁ DE TARRY TOWN

■ **Preparación:** Baraja las anteriores cartas de persecución y crea una última fila de nueve cartas. Los héroes empiezan en la primera carta y el Jinete sin Cabeza en la segunda.

La furia ciega del Jinete por el hombre santo lo lleva más allá del puente cubierto, ¡un gran error para el espectro! Lee lo siguiente cuando esté listo para comenzar este segmento.

La risa del hesiano hace ecos a través de la noche, ¡está seguro de tenerlo! ¡Pero su entusiasmo le ha costado caro! A medida que el carro del padre Monroe corre sobre el puente, el

Jinete Sin Cabeza continúa su persecución por error. ¡El fuego verde del espíritu de repente se difumina y él aúlla desesperado! El padre Monroe se desvía del camino por un cenagal que vuelve hacia Tarry Town, pero el jinete no lo sigue. De hecho, se aleja del puente, internándose en los oscuros bosques, quizás en busca de otra ruta que no necesite cruzar el arroyo.

Podéis sentir que la terrible fantasmagoría ahora es vulnerable. ¡Si alguna vez hubo una oportunidad de librar a Sleepy Hollow de este terrible demonio, es ésta!

¡Las tornas han cambiado! Los héroes pueden perseguir al jinete sin cabeza. Ya no es invulnerable, ¡pero sigue siendo bastante duro! Se interna a toda velocidad entre las sombras de los árboles, en busca de una forma de regresar sin cruzar el arroyo, pues de hacerlo de nuevo, sin duda, será destruido.

El Jinete intenta poner tanta distancia como le sea posible entre él y sus perseguidores, para **escapar**. Si abandona la última carta de persecución, desaparece entre la oscuridad y huye. Regresará para acosar de nuevo Tarry Town durante el siguiente Halloween.

Si los héroes logran incapacitar al hesiano, lee o parafrasea su muerte, tanto tiempo postergada:

Lanzáis lo que debería ser el golpe mortal, del Jinete pero, en cambio, su caballo se encabrita y emite un relincho infernal que os perseguirá en vuestros sueños por el resto de vuestra vida.

El jinete cae hacia atrás pero sus pesadas botas negras quedan atrapadas en los estribos. Un portal llameante se abre de golpe, inundando la noche sombría con una anaranjada luz

infernual que amenaza con abrasaros los ojos en sus cuencas.

¡Parpadeáis y veis que el hesiano, de algún modo, ha recuperado su cabeza! Tiene un rostro demacrado y sombrío con ojos inyectados de sangre y el cabello enmarañado con sangre oscura y húmeda. Os contempla, con una terrible mirada a medio camino entre el odio y la furia: “¡¡¡NEIN!!!” grita en alemán.

Su semental negro resopla fuego y carga hacia adelante, galopando directamente hacia el portal en llamas y arrastrando al jinete que grita ante el terrible destino que le espera. Veis imágenes terribles y grotescas más allá de esta puerta del Infierno e, instintivamente, volvéis la espalda ante el espantoso horror.

Cuando recuperáis el aplomo, el portal ha desaparecido. No veis nada más que marcas de arrastre en el barro de la carretera, terminando abruptamente a unos cuatro metros. Sentís que el hesiano finalmente ha tenido lo que se merecía y, aunque el encuentro os dejará cicatrices para siempre, sabéis que le habéis asestado un golpe mortal al legendario Jinete sin Cabeza.

Y eso no es poca cosa.

FIN

El jinete ha sido derrotado, ya sea por un año o por la eternidad. Los héroes que hayan sobrevivido pueden volver a sus vidas en Tarry Town. En los próximos años, habrá rumores ocasionales sobre la existencia de un maestro de escuela que coincide con la descripción de Ichabod Crane en alguna ciudad lejana. Tal vez sobrevivió y, sabiamente, huyó de los bosques encantados y las colinas de Sleepy

Hollow. O quizás el jinete sin cabeza alcanzó a su forma mortal y consumió su alma. Sea como sea, él (y ahora una nueva banda de héroes), pasará a las leyendas.

DRAMATIS PERSONAE

🐾 PADRE MONROE

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d6, Con. Generales d6, Fe d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 5; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.

Desventajas: Cobarde, Obeso.

Ventajas: -.

Equipo: Calesa (Tamaño 3, Maniobra -2, VM 18 Km/h (Paso 7), Dureza 9 (1), Tripulación 1+3).

🐾 EL JINETE SIN CABEZA

El jinete es un hesiano psicópata, cuyo odio hacia sus enemigos era tan poderoso que regresó de la muerte como una sanguinaria maldición. En ciertas noches se manifiesta para atormentar a los vivos. Esta es una de esas noches.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d10, Cabalgar d10, Con. Generales d6, Intimidar d10, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6

Desventajas: Canalla, Sanguinario, Vengativo (mayor).

Ventajas: Manos firmes, Nervios de Acero.

Habilidades especiales:

- **Calabaza Ardiente:** El jinete puede conjurar y lanzar una calabaza en llamas en cada ronda usando Atletismo (lanzar). Tiene Dist. 5/10/20 y causa 2d6+2 de daño a cualquiera que golpee.
- **Fácil de provocar:** El Jinete sufre una penalización de -4 a la hora de resistirse a trucos de Intimidar o Provocar.

- **Fuego Infernal:** Una llama verdosa cubre la forma del Jinete sin Cabeza cuando se aparece ante los ojos de los mortales. Los ataques contra él nunca sufren penalizaciones de iluminación y automáticamente falla todas las tiradas de Sigilo una vez prendidas. De lo contrario, el espíritu puede merodear normalmente.
- **Invulnerabilidad:** el jinete puede ser aturdido pero no herido. Después de cruzar el puente cubierto, se vuelve vulnerable durante la duración del encuentro.
- **Miedo (-2):** El jinete provoca una tirada de miedo.



- **Pesadilla:** El jinete monta un enorme semental negro que responde mágicamente a su voluntad. Si es desmontado, el jinete vuelve a Cabalgar en su próximo turno como una acción gratuita.

EL SEMENTAL NEGRO DEL JINETE

Esta pesadilla demoníaca es tanto el compañero constante del hesiano como su guardián terrenal, ya que si su jinete es derrotado, es tarea del semental arrastrarlo de regreso a los fosos del Infierno.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8 (A), Espíritu d10, Fuerza d12 + 2, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d10, Intimidar d8, Notar d10, Pelear d8.

Paso: 14; **Parada:** 6; **Dureza:** 9.

Ventajas: Pies Ligeros.

Habilidades especiales:

- **Coz:** Fuerza de daño.
- **Invulnerabilidad:** La pesadilla puede quedar aturdida pero no sufrir heridas.
- **Tamaño 3:** El semental pesa más de 550 kg.

CRÉDITOS

Autoría: Shane L. Hensey.

Ilustraciones interiores: Charles Keegan y Aaron Acebedo.

Traducción: Luis Carlos Suárez Caballero.

Corrección y maquetación: M. Alfonso García.

Savage Worlds, logos, and the Pinnacle logo are (C) 2019 Great White Games LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Traducido bajo licencia por HT Publishers.



PERSONAJES PREGENERADOS



KATRINA VAN TASSEL

Ichabod te ama con todo su escuálido corazón. Brom Bones quiere poseerte. Tu famoso padre quiere controlarte. Pero no eres de nadie. Quizás frustrar al espíritu los convencerá de ello.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Cabalgar d6, Con. Generales d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Provocar d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Desventajas: Exceso de Confianza, Leal, Tozudo.

Equipo: Caballo, fusta de monta (FUE).

Ventajas: Atractivo¹.

(1) *Atractivo añade +1 al total de Persuadir. ¡Muy útil para animar a sus compañeros con tiradas de apoyo!*



ELIZABETH GOODY

Katrina Van Tassel está más cerca de ti que tu propia hermana y no puedes dejar que busque a ese tonto Ichabod sola. También deseas exhibirte ante Brom Bones, quien quizás podría ser capaz de plantarte cara en una pelea justa.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d6, Con. Generales d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Desventajas: Arrogante, Leal, Tozudo.

Ventajas: Fornido.

Equipo: Caballo, alfiler de sombrero (FUE), tirachinas (3/6/12, 2d4) para cazar ardillas.



CIERVO ACECHANTE

Eres una mujer de la tribu Alipconck. Ichabod te ha estado enseñando el extraño lenguaje de los blancos y, a cambio, has compartido las leyendas de tu gente con él. Algunos de sus amigos te dijeron que el maestro de la escuela tenía problemas y no perdiste el tiempo en montar tu poni e ir con ellos para ayudar.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d6, Con. Generales d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Desventajas: Heroico, Leal, Marginado. **Ventajas:** Afortunado, Manos Firmes.

Equipo: Caballo, arco (12/24/48, 2d6), 12 flechas.



🗡️ **JONAS BARNABY**

Jonas es un viejo granjero, pero en su juventud fue un feroz luchador en varias guerras a lo largo de la frontera.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d6, Con. Generales d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d6.

Paso: 5; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Desventajas: Anciano, Duro de Oído, Leal.

Ventajas: Nervios de acero.

Equipo: Sable (FUE+d6, Parada +1), caballo.



🗡️ **MR. FRANKLIN VAN TASSEL**

Franklin no es un gran luchador, pero sabe cómo meterse en la piel de sus rivales. Tal vez eso sea útil esta fría noche.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d6, Con. Generales d8, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Provocar d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Desventajas: Cauto, Heroico, Leal.

Ventajas: Alerta, Carismático¹.

Equipo: Caballo, bastón (FUE+d4, se rompe con una pifia).

(1) Puede repetir una vez gratuitamente cada tirada de Persuadir que no sea pifia.



🗡️ **BROM BONES**

No puedes creer que ese flacucho maestro de escuela tuviera amigos. ¡Y amigos que además desafiarán la ira del Jinete! Pero no puedes dejar que Katrina se vaya a la noche en su viejo jaco, parecerías un cobarde para el resto de Tarry Town. Además, la amas, ¿no?

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d6, Con. Generales d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d4, Supervivencia d6.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.

Desventajas: Arrogante, Envidioso, Vengativo.

Ventajas: Fornido.

Equipo: Caballo, pistola de rueda¹ (5/10/20, 2d6, Recarga 2, viejo sable (FUE+d6, Parada +1).

(1) No es posible recargarla durante la persecución, hay que esperar al final de cada segmento.

CABALLO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d4.

Paso: 12; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Cascos:** FUE. Pueden golpear hacia delante o hacia atrás, como deseen.
- **Tamaño 2:** Un caballo de monta pesa entre cuatrocientos y quinientos kilos.

CABALLO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d4.

Paso: 12; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Cascos:** FUE. Pueden golpear hacia delante o hacia atrás, como deseen.
- **Tamaño 2:** Un caballo de monta pesa entre cuatrocientos y quinientos kilos.

CABALLO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d4.

Paso: 12; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Cascos:** FUE. Pueden golpear hacia delante o hacia atrás, como deseen.
- **Tamaño 2:** Un caballo de monta pesa entre cuatrocientos y quinientos kilos.

CABALLO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d4.

Paso: 12; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Cascos:** FUE. Pueden golpear hacia delante o hacia atrás, como deseen.
- **Tamaño 2:** Un caballo de monta pesa entre cuatrocientos y quinientos kilos.

CABALLO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d4.

Paso: 12; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Cascos:** FUE. Pueden golpear hacia delante o hacia atrás, como deseen.
- **Tamaño 2:** Un caballo de monta pesa entre cuatrocientos y quinientos kilos.

CABALLO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d4.

Paso: 12; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Cascos:** FUE. Pueden golpear hacia delante o hacia atrás, como deseen.
- **Tamaño 2:** Un caballo de monta pesa entre cuatrocientos y quinientos kilos.

USA ESTOS VALORES PARA LOS CABALLOS DE CADA PERSONAJE.
¡ANIMA A TUS JUGADORES A QUE CADA UNO LE PONGA UN NOMBRE A SU FIEL MONTURA!

REGLAS ESPECIALES

REGLAS DE AMBIENTACIÓN EN *RETORNO A SLEEPY HOLLOW*

Ten en cuenta que esta aventura es intencionalmente difícil, no para matar a los héroes, sino para obligarlos a pensar de forma creativa y descubrir todas las cosas que se pueden hacer durante una persecución además de hacer ataques (aunque estos seguirán siendo importantes tanto para mantener al Jinete sin Cabeza aturrido como para destruirlo durante la tercera parte).

- **AVENTURAS EXTRAORDINARIAS:** Los personajes pueden gastar un benni para obtener un único uso de una ventaja de combate.
- **COMBATE MONTADO:** Si un jinete se cae, recibe 2d4 de daño pero recupera con rapidez su montura y se reincorpora a la persecución en la siguiente ronda (¡después de todo, el objetivo de esta aventura es aprender las reglas de persecución!). Si el caballo de un jinete queda incapacitado durante la persecución, considéralo en su lugar exhausto durante el resto de la historia.
- **LOS HÉROES NUNCA MUEREN:** Los jugadores incapacitados sufren una lesión y continúan jugando en lugar de perecer.

OTRAS REGLAS

Las reglas de trucos y apoyos siguientes sustituyen las reglas de tiradas cooperativas y pruebas de voluntad de la edición *Explorer*. Son de especial utilidad durante persecuciones, de tal modo que las

hemos incluido aquí para que tus héroes puedan sobrevivir con mayor facilidad al Jinete sin Cabeza. En la edición *Aventura de Savage Worlds* encontrarás más detalles y algún que otro ejemplo de su uso.

Las maniobras de truco pueden dejar a un oponente distraído o vulnerable así que también hemos incluido esa regla.

APOYOS

En ocasiones, los personajes querrán cooperar entre sí o ayudar a un aliado determinado en una tarea. Si es el caso, y el DJ decide que es posible, el personaje que apoya debe realizar una tirada de la habilidad que sea más relevante, a juicio del DJ, como acción durante el turno, si se está a escala de combate. También debe especificar qué rasgo del aliado desea apoyar.

El éxito otorga una bonificación de +1 a un total de ese rasgo durante una tirada del personaje apoyado (+2 con un aumento). Una pifia apoyando, sin embargo, provoca una penalización de -2 a la tirada del personaje “ayudado”. ¡A veces todas esas manos extra solo sirven para entrometerse!

Todos los modificadores por apoyo desaparecen al final del turno del personaje ayudado, los haya usado o no (por ejemplo, al realizar una acción diferente a la que recibió la bonificación).

La bonificación máxima que un personaje puede recibir mediante apoyos es de +4. Las tiradas de Fuerza son una excepción a esta regla y no existe un máximo de ayuda, pues más músculo siempre significa un mayor empuje y capacidad de carga.

Animamos a los jugadores y DJ a que sean creativos con las tiradas de apoyo. Por

ejemplo, un aventurero con Supervivencia podría usarla para encontrar hierbas que le sean de utilidad a uno de sus amigos, que va a realizar una tirada de Medicina. O el explorador galáctico que usa Ciencias para calcular una trayectoria de tirachinas gravitacional que ayude a su aliado a resolver esa difícil tirada de Pilotar para conducirles a un nuevo punto de salto.

A todo esto, simplemente animar es una tirada de Persuadir. En ciertas circunstancias (y con el permiso del DJ), frases del estilo “¡Venga que puedes!” o “¡Cuidado! ¡A tus seis!” , pueden ser un uso perfectamente aceptable de las reglas de apoyo.

APOYOS Y TRUCOS

Es posible usar un apoyo contra un adversario de forma narrativa, pero el único efecto que puede tener es el que ya hemos detallado antes. Si un personaje quiere “hacerle la zancadilla” a un ogro para desequilibrarlo y facilitarle la tirada de Pelear a un aliado, por ejemplo, puede hacerlo. Este ganará +1 o +2 a su tirada, pero el ogro no caerá jamás al suelo. No está tirado en el suelo, ni distraído, vulnerable o aturdido, como habría sucedido en caso de recurrir a una maniobra de truco.

En resumen, recurrir a una maniobra de apoyo en vez de a un truco consiste en facilitarle una tirada simple u opuesta difícil (incluso si podría parecer otra cosa desde el punto de vista de la narración).

DISTRAÍDO Y VULNERABLE

Ciertos hechizos, trucos y criaturas provocan que el personaje quede distraído o vulnerable. Ambos estados duran hasta el final del siguiente turno del personaje. Si el héroe queda distraído o vulnerable durante su propio turno, el estado durará hasta el final de su siguiente turno, no este.

- **Distraído:** El personaje sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas de rasgo hasta el final de su siguiente turno.
- **Vulnerable:** Todas las acciones y ataques que tomen como objetivo al personaje antes del final de su siguiente turno ganan una bonificación de +2 a la tirada. No se apila con la **Superioridad**, usa solo la bonificación más alta.

TRUCOS

Realizar **Apoyos** permite a un personaje colaborar con sus aliados. Un truco es exactamente lo opuesto: ¡sirve para dificultad las acciones de sus adversarios!

En esta categoría se incluye desde avergonzar a un adversario a arrojarle arena a los ojos, pasando por amedrentarlo con una mirada acerada o cualquier otra cosa que un jugador inteligente pueda diseñar para desequilibrar al adversario y provocarle dudas.

Para realizar un truco, el jugador describe la acción y, en colaboración con el DJ, se determina la habilidad más apropiada para llevarlo a cabo. Después, se resuelve como una tirada opuesta entre dicha habilidad y el atributo al que está asociada, pues resistirse a un truco es algo instintivo. Por ejemplo, hacerle la zancadilla a alguien es un truco de Atletismo. Como Atletismo está asociado a Agilidad, es lo que debe usar el defensor para evitarlo. Provocar está asociada a Astucia, de tal modo que, si no quieres que te humillen verbalmente, deberás recurrir a Astucia para impedirlo. Es posible utilizar Pelear para iniciar un truco en vez de un ataque, pero en ese caso no se compara con la Parada, sino que es una tirada opuesta contra Agilidad.

Cuando el atacante vence en la tirada opuesta, elige entre dejar a la víctima

distraída o vulnerable. Si vence con un aumento, además la deja aturdida, aunque el DJ puede optar por aplicar otro efecto subjetivo en su lugar, como provocar una caída al suelo cuando te hacen la zancadilla.

Modificadores: El DJ debe determinar qué modificadores aplicar a una maniobra de truco. Disparar, por ejemplo, debería tener en cuenta la distancia, cobertura, iluminación, retroceso, etc. Sin embargo, un héroe con bonificaciones a Parada *no las añade* a su Agilidad cuando es objetivo de un truco de Pelear, pues el defensor se está resistiendo con Agilidad, no con Parada.

Es necesario tener en cuenta también los detalles de la acción: golpear donde duele en el ego de un rival debería proporcionar una bonificación a la tirada de Provocar, por ejemplo, +2 para el atacante.

Repetición: Usar la misma acción o truco repetidamente no tarda en perder efectividad, de tal modo que el DJ debería aplicar una penalización cada vez mayor a los trucos del personaje cuando se vuelvan repetitivos (o prohibirlos por completo, dictaminando un fallo automático).

Dados adicionales: Cuando los jugadores tienen dados extras de rasgo para realizar un truco, por ejemplo, al emplear un arma con Cadencia de Fuego superior, pueden tirar esos dados, pero solo se tiene en cuenta el que más saque de todos ellos para determinar el total del truco. No puede obtener varios resultados ni afectar a más de un objetivo con ellos.