

NAVIDAD EN LA ZONA CERO

Una aventura en una hoja de Shane Lacy Hensly para *Deadlands: El Infierno en la Tierra*. Ilustraciones de Alida Saxon.

Con nuestras disculpas, ¡y agradecimiento!, para “Weird Al” Yankovic.

Es la Nochebuena en el presente de *Deadlands: El Infierno en la Tierra*. La familia Pryor se preparó mejor para el Apocalipsis que muchas otras. Papá leyó bien las señales e hizo construir un búnker atómico en el jardín. ¿Lo mejor de todo? La pequeña ciudad en donde vivían los Pryor no sufrió ningún impacto directo y se ha convertido en algo así como un refugio muy bien secreto dentro del Devastado Oeste.

Papá, mamá y los chavales (ahora ya adolescentes) continuaron viviendo en su búnker, con la ocasional escapadita al exterior para trocar suministros.

¿Qué quienes son los PJ de esta aventura? Usa las reglas de *Savage Worlds* para crear a la familia Pryor (padre, madre y cualquier combinación de hijos, tíos o amigos que te parezca adecuada). La historia tiene más sentido si los “chicos” son adolescentes con la desventaja Joven (y, por tanto, nacidos después de que cayesen las bombas), pero no es algo crí-

tico para la aventura. Los adultos podrían llevar una pistola con su carga de munición, pero, en general, la comunidad es segura y la gente no suele ir armada (¡aunque eso cambiará pronto!).

¿Dónde ocurre exactamente esta historia? Bueno, eso ya es cosa tuya, Comisario, pero nuestra recomendación es usar vuestra propia ciudad. Si no tenéis una gran superficie cerca, podría tratarse de cualquier otro lugar donde pueda reunirse gente: un evento deportivo, navideño, etc. Lo que mejor se adapte a tus necesidades. Los detalles en sí no son importantes para la historia, solo que los personajes estén ahí cuando comience la aventura. Dicho eso... ¡empezamos!

Carroñeo navideño

Últimamente, todo ha sido muy tranquilo, así que los Pryor decidieron aventurarse hasta el bazar local y trocar algunas de sus posesiones por regalos navideños. Mamá y papá incluso han pues-

to el viejo Santa Claus y sus renos de plástico en el tejado de la casa (aunque, en general, todos viven en el refugio atómico del patio trasero).

Es media tarde en el bazar. La gente regatea sus mercancías, la iglesia local ofrece un chocolate caliente, ¡y hay hasta cantantes de villancicos! En general, hay muy buenas sensaciones en el ambiente. Sin embargo, los dos únicos coches de policía de la ciudad pasan junto a la reunión a toda velocidad y con la sirenas activas. Papá enciende su radio portátil y escucha lo siguiente:

—Se ha encontrado una bomba de roca fantasma sin explotar en el extrarradio de la ciudad. Un grupo de expertos está intentando desarmarla, pero aconsejamos a todo el mundo que busque refugio. ¡NO ES UNA BROMA, repetimos, NO ES UNA BROMA!

Últimos minutos antes de cerrar

Los Pryor llegan a su coche, al igual que miles de personas más. Papá enciende el motor y conduce de forma muy agresiva entre el tráfico, aunque eso no impide que acabe atrapado en un enorme atasco, producto del pánico. Suenan los cláxones, la gente se grita y, de repente, el silencio.

Un instante antes, la colosal bomba de roca fantasma ha detonado en el horizonte, iluminando

el nublado cielo vespertino con un resplandor de jade. La explosión primero muestra su característica nube en forma de seta verde y, después, un colosal rostro cadavérico aparece cerca de la cima. Una serie de líneas irregulares se materializan en la columna, formando una sonrisa siniestra llena de dientes para completar ese rostro macabro e incomprensible.

Es la “seta” lo que ha provocado el silencio multitudinario... que se corta en seco por la gigantesca oleada de energía rugiente y espíritus aulladores que cubre a la sorprendida muchedumbre.

Todo el mundo debe realizar de inmediato una tirada de Vigor, Comisario, pero no expliques aún para qué es. En **Año nuevo, mutaciones nuevas**, Comisario, tienes los detalles

La mayoría de los coches, con muchos circuitos electrónicos, son víctimas de la onda de pulsos electromagnéticos. La única forma de volver a casa (y el refugio nuclear) es a pie: ¡una caminata de diez kilómetros! Papá encabeza la marcha.

Pánico generalizado

Miles de personas huyen del bazar, intentando escapar de la explosión y llegar a uno de los suburbios o el puñado de refugios públicos que hay en los institutos. Algunas personas se lamentan por los seres queridos muertos en la explosión y otras gritan de terror, cuando figuras espectrales verduzcas surgen de la seta verde y empiezan a masacrar a los vivos.

Los Pryor se esfuerzan por llegar a casa y su refugio nuclear tan rápido como pueden. Papá recordará al resto que quizás alguno de los vecinos intente colarse en él y queárselo. ¡No hay tiempo que perder!

Los Pryor verán escenas de lo más dantescas durante su apresurado regreso al hogar. Pueden implicarse en ellas, si quieren, pero eso les enlentece y aumenta las posibilidades de que otros supervivientes intenten colarse en su búnker.

Tienes que crear un contador, Comisario, que denominaremos "reloj del armagedón". Comienza en 0. Algunas de las situaciones que encontrarán por el camino pueden aumentar o reducir esta cantidad. Más adelante te indicaremos sus consecuencias.

Dirige al menos cinco escenas durante el regreso a casa. ¡No dudes en cambiar las que menos te gusten por otras de tu propia invención, Comisario!

- Un anciano sentado en la mecedora del porche. Junto a él hay lo que solo puede describirse como el fantasma verde fluorescente de una anciana. El hombre sonrío y saluda a la familia cuando pasa. Después, el espíritu revela una imponente colección de enormes dientes y salta sobre el hombre, devorándolo entre horripilantes chorros de sangre.
- Un niño pequeño perdido en la calle, bien tapado con gruesas ropas. "¿Mami?", grita una y otra vez. El grupo puede llevárselo

consigo o dedicar un tiempo a encontrar a su madre. Si hacen esto último, el reloj del armagedón aumenta 1d6 contadores.

- El conductor de un enorme camión con remolque fallece mientras conduce. El vehículo embiste la fila de coches aparcados y se estrella contra el escaparate de cristal de un negocio, causando docenas de muertos y heridos a su paso. Los héroes pueden acercarse a ayudar (el reloj aumenta en 1d4 contadores), si quieren. Tras unas cuantas rondas auxiliando a los heridos, el camión explota y la onda expansiva empuja hacia atrás a los héroes (un nivel de fatiga por golpes y cardenales), matando automáticamente a todos aquellos que intentaban ayudar.
- Se ven más explosiones en la distancia. Segundos después, y sin previo aviso, empiezan a caer cascos del cielo. Todo el mundo debe realizar una tirada de Agilidad (-2). Aquellos que fallen sufrirán un nivel de fatiga por golpes y cardenales.
- Un grupo armado empieza a amenazar a los restantes miembros de la multitud, exigiendo sus pertenencias. Hay tres saqueadores (consulta *El Infierno en la Tierra*). Dos de ellos están armados con pistolas del calibre .38 y el tercero tiene una escopeta. Son unos cobardes y huirán en cuanto tengan problemas serios. Añade 1d6 contadores al reloj del armagedón si los Pryor se detienen a impedir sus fechorías.

You might hear some reindeer on your rooftop

Finalmente, los Pryor llegan a su casa. Aún hay electricidad y las decoraciones de Navidad iluminan su puerta y ventanas. Las figuras de plástico a tamaño real de "Santa y sus renos" relucen con alegría en el tejado, hasta ahora incólumes por la tormenta que ha estallado.

Sin embargo, cuando la familia llega al patio trasero y la cabaña que oculta la entrada a su búnker, escucha una conmoción tras ella. Es difícil ver algo en la tormenta (posiblemente de nieve, en función de dónde tenga lugar la aventura). Deja que los jugadores hagan tiradas de Notar para escuchar lo que sucede pese a los fuertes vientos. Quienes superen la tirada escucharán el sonido de cascos... ¡muchos!

Instantes después, notarán automáticamente una luz roja que se dirige directa hacia ellos a través de los vientos tormentosos... seguida de una reata de renos de plástico, ¡relinchando con malignas intenciones! No hay ninguna señal del viejo Santa, pero los rostros de sus renos han mutado hasta adquirir numerosos y afilados dientes, y ojos que desprenden luz. ¡Las bombillas que los forman siguen encendidas, incluso si arrancaron el cable eléctrico que las alimentaba! Van todos juntos, pues no han logrado liberarse del almacén y solo pueden

alejarse unos cuantos centímetros de su posición en la línea: Rudolph en el frente, después Brioso y Danzarina, Saltarín y Bromista, Cometa y Cupido y, para acabar, Trueno y Relámpago.

Renos de plástico animados (9)

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

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

Habilidades: Pelear d6, Notar d6.

Capacidades especiales:

- **Arnés:** Los renos están atados juntos debido al almacén eléctrico y deben mantener la formación. Sin embargo, los renos pueden liberarse individualmente si quieren (los cables tienen Dureza 7).
- **Mordisco:** FUE+d4.



- **Rudolf Nariz Roja:** Cuando los renos reciban una figura como carta de acción, Rudolph emplea su turno para deslumbrar con su brillante nariz roja. Todo el mundo a 5 pasos (10 m) debe superar una tirada de Astucia (-2) o quedará aturdido.

Los vecinos

Papá acerto y, ciertamente, un grupo de vecinos les está esperando a la puerta de casa. Se ocultan dentro del cobertizo del patio (justo donde se encuentra la puerta oculta que da al refugio). ¡Preparaban una emboscada, pero los atrapó antes un grupo de sanguinarios manitús! ¡Los espíritus masacraron a todos y los reanimaron como muertos vivientes! La cantidad de zombis es igual a diez más la mitad los contadores acumulados en el reloj del armagedón durante las escenas anteriores.

Cómo entre en escena esta horda depende ya de lo maligno que te sientas, Comisario. Si todo les ha ido bien a los Pryor hasta ahora, la mitad de los zombis tira la puerta abajo o surge por las ventanas durante la segunda ronda de combate contra los renos y, el resto, al acabar la tercera. Si los Pryor lo están pasando mal, los finados vecinos surgen más lentamente (1d4 por ronda).

Savage Worlds, Hell on Earth, personajes y criaturas originales, así como todas las marcas y logos asociados son copyright de Pinnacle Entertainment Group. Esta aventura tiene © 2017. Todos los derechos reservados. Producido bajo licencia por HT Publishers.

Los Pryor se encuentran atrapados entre los renos y los zombis, y, de algún modo, deben intentar llegar al cobertizo y el refugio nuclear que oculta. Siéntete de dificultar aún más las cosas si los jugadores intentan huir del sitio: numerosos manitús como los que han matado a estos vecinos mero-dean por el vecindario, acechando.

- **Malos vecinos (10+):** Usa la plantilla de Zombi de *El Infierno en la Tierra*.

Año nuevo, mutaciones nuevas

Los miembros de la familia Pryor que lograron llegar al refugio y cerrar la puerta desde dentro han superado la ordealía.

Este epílogo tiene lugar ya el día de Año Nuevo, después de que todo el mundo haya curado las heridas sufridas. Los Pryor se despiertan el día 1 de enero descubriendo que la familia ha cambiado. Todos aquellos que fallasen la tirada de Vigor al comienzo del escenario (cuando estalló la bomba) deberán sacar una carta y comprobar la tabla Mutaciones de *El Infierno en la Tierra*.

¡Ah, y feliz Navidad, habitantes del yermo!