

DEADLANDS

EL PUEBLO FANTASMA

Una aventura en una hoja para *Deadlands* de Dave Blewer y Piotr Korys.

La cuadrilla llega a una ciudad abandonada donde, supuestamente, hay un gran tesoro oculto. ¿Lograrán hacerse con él? Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

UN TESORO ENTERRADO

Numerosas leyendas y rumores circulan en torno a Prosperidad. Hay quien dice que se enterró allí el oro saqueado a unos indios, el dinero robado por una banda de forajidos en uno de sus golpes o que se trata de las reliquias cubiertas de joyas de la iglesia, ocultas en una cripta olvidada. Lo único que tienen en común todas estas historias es que hay un botín oculto en la ciudad: un tesoro que ya ha atraído sin éxito a numerosos aventureros, vaqueros y sinvergüenzas.

¿Lo más irónico de todo? Pese a su nombre, Prosperidad es una ciudad fantasma, totalmente abandonada. El sol comienza a ponerse en el horizonte cuando la cuadrilla se acerca a la ciudad. El silencio de una ciudad muerta se corta en seco cuando alguien grita, preso de una agonía mortal.

UNA MACABRA HISTORIA

La vida es una mercancía muy barata en el Extraño Oeste. La gente muere tiroteada por detalles tan triviales como quién se toma primero la leche por las mañanas o desacuerdos como si hay que pulir los zapatos con grasa o no. Por tanto, cuando Jessica Heathridge, la bella hija del dueño del colmado, se enamoró de un vagabundo errante llamado Kit Harding, no es de extrañar que eso provocase el enfado de algunos hombres de lo más canalla. Hombres de los que no aceptan un no por respuesta.

Harding no cayó sin luchar cuando la turba de linchadores fue a por él. La prueba es que tres hombres murieron a sus pies ese día, antes de que lo inmovilizaran. También el padre de Jessica había muerto unas horas antes, a causa de una herida fatal de arma de fuego. Al final, Kit fue golpeado repetidas veces e inmovilizado junto a un montículo de hormigas de fuego.

Permaneció allí durante días. Sus gritos impidieron que nadie durmiese en el pueblo, mientras las hormigas lo devoraban vivo. Sin embargo, nadie acu-

© 2006, 2021 Pinnacle Entertainment Group. *Savage Worlds*, *Deadlands* y todos los personajes originales, logos e ilustraciones son marca registrada de Pinnacle Entertainment Group. Todos los derechos reservados. Traducción bajo licencia de HT Publishers.



dió en su ayuda, pues los hombres que supervisaban el castigo gobernaban la ciudad a través del miedo y la intimidación. Enloquecida por el sonido del tormento, Jessica acabó con su propia vida pegándose un tiro en la cabeza. Los restos de Kit Harding fueron arrojados sin ceremonia alguna a una tumba poco profunda y todo el mundo olvidó el incidente.

Dos meses después, uno de los miembros del comité de linchamiento fue encontrado en su cama, muerto. Estaba cubierto hasta arriba de hormigas de fuego. Varias muertes parecidas más le siguieron a esa y los vecinos se convencieron de que Prosperidad era un lugar maldito. Uno tras otro, abandonaron el pueblo, dejándolo a merced de las hormigas.

EL PUEBLO

Prosperidad es una auténtica ciudad fantasma, embrujada por los espectros



de Jessica, Kit y los hombres que este mató tras su linchamiento. Solo Harding puede moverse a su gusto por la ciudad y todos los demás fantasmas están atados al edificio en donde murieron. A continuación encontrarás la descripción de varios lugares de interés en la ciudad y algunos posibles encuentros mientras la cuadrilla explora el pueblo.

El colmado: Está embrujado por el fantasma de Jessica Heathridge. Ella sabe que la única forma en que los fantasmas de la ciudad puedan descansar es excavando los restos de Kit y enterrándolos en terreno consagrado. Son sus gritos lo que escucha la cuadrilla cuando llega al pueblo.

Jessica intentará atraer la atención de los aventureros gritando, generando luces extrañas y, en general, haciendo mucho ruido. Es el único fantasma que no ataca a la cuadrilla. En su lugar, intentará que investiguen un tablón suelto del suelo (arrojando objetos hacia él). Debajo está el diario personal de Jessica. Las entradas finales cuentan su funesto enamoramiento y la decisión final de poner fin a su vida.

La iglesia: No hay nada especialmente inquietante en el lugar, pero parece totalmente abandonado. Muchas de las tumbas del cementerio están excavadas y los contenidos repartidos a su alrededor.

El pozo: Este oro robado espera a cualquiera que se atreva a descender los doce metros que hay de caída hasta el agua salobre y apestosa del fondo, más los otros seis que tiene de profundidad. El mecanismo que servía para emplear el cubo ya no existe. Varios lingotes (por un valor de 2.000 \$) descansan en una serie de sacos podridos en el fondo del pozo.

El hormiguero: Este imponente montículo de arena se encuentra junto al pozo y es también el lugar en donde se

reforma el espectro de Kit Harding. El espíritu atacará a todo el que se acerque.

La oficina del telégrafo, la comisaría, el saloon y el establo: Cada una de estas localizaciones está embrujada por una de las víctimas de Kit Harding. Todas ellas fueron unos canallas en vida y la muerte solo ha multiplicado por diez su mezquindad. Harán todo lo que esté en su mano para destruir a los intrusos.

El viejo árbol: Este imponente y viejo roble se alza como único centinela junto a la magra tumba de Kit Harding. El tiempo ha borrado todas las señales de la tumba y las raíces el árbol han absorbido parte de los huesos. Para liberarlos de su abrazo es necesario cortar las raíces (Consistencia 8). El fantasma de Kit Harding intentará impedir que su cuerpo sea desenterrado y enterrado después en el camposanto. En cuanto el cuerpo sea allí enterrado como se debe, todas las hormigas de fuego y los fantasmas de la ciudad quedarán destruidos en una espectral llamarada etérea.

CONSECUENCIAS

Una vez los fantasmas de la ciudad descanen, la cuadrilla podrá explorar a su gusto el pueblo y hacerse con facilidad con el oro oculto.

AMIGOS Y ENEMIGOS

FANTASMAS

Los fantasmas de las víctimas de la venganza de Harding se han convertido en espíritus vengativos, atrapados dentro de los confines de cada edificio.

Eran unos auténticos desgraciados en vida y la muerte no ha endulzado su personalidad. Tienen muchas frustraciones que desahogar si logran echarle mano a la cuadrilla.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Intimidar d10, Notar d10, Pelear d6, Sigilo d12.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Equipo: Objetos arrojados (FUE+d4).

Capacidades especiales:

- **El frío de la tumba:** Puede causar 2d6 de daño no letal como ataque de toque cuerpo a cuerpo. Solo la armadura mágica protege contra este daño.
- **Etéreo:** Puede hacerse invisible e inmaterial a voluntad; solo los ataques mágicos pueden dañarlo.
- **Grillete espiritual:** Incluso si es derrotado, el fantasma se reformará durante la siguiente puesta de sol. La única forma de que descanse permanentemente es enterrar los restos de Kit Harding.
- **Miedo (-1):** Si deja que le vean, el fantasma provocará una tirada de miedo con una penalización de -1.

KIT HARDING

El espectro de Kit Harding ha logrado poseer el hormiguero junto al que murió y ahora usa estas criaturas para crear cuerpos vagamente humanoides y acechar las calles de Prosperidad en busca de nuevas víctimas.

Kit intentará matar a todo el que entre en Prosperidad, posiblemente con la idea de aumentar su colección de fantasmas. Puede moverse con libertad por la ciudad, pero evita entrar en los edificios embrujados, pues los fantasmas de sus víctimas le atacarán a él con preferencia sobre otros intrusos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Intimidar d10, Notar d10, Pelear d6, Sigilo d12.

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

Ventajas: Barrido, Rápido.

Capacidades especiales:

- **División:** Kit puede hacer que partes de su "cuerpo" actúen de forma independiente (como hordas capaces de afectar una plantilla de área pequeña). Estos grupos de hormigas tienen Dureza 5 y usan la plantilla de Horda de criaturas del manual básico de *Savage Worlds*. Cada horda así creada reduce la Dureza de Kit en un punto.
- **Horda:** Kit se divide y reforma al paso de las armas que atacan su cuerpo. Gana Parada +2.
- **Invulnerabilidad:** Aunque Kit sufre daño con normalidad, si es destruido, se reformará tres rondas después junto al hormiguero. La única forma de acabar permanentemente con él es enterrar sus restos en el cementerio.
- **Miedo (-2):** La visión de este espectro es una experiencia horripilante.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmune a las enfermedades y los venenos; los ataques apuntados no causan daño extra; ignora un punto de penalización por heridas.
- **Puños mordedores:** Es un ataque de toque cuerpo a cuerpo capaz de infligir 2d4 de daño.



PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

¿Quieres empezar a jugar sin más preámbulos ni perder el tiempo? ¡Por supuesto, colega! Todo lo que tienes que hacer es conectarte a Internet y visitar nuestra página web, donde podrás descargar personajes, ayudas de juego y muchas cosas más. Puedes encontrarlos en:

www.htpublishers.es

¿Quiénes probar *Savage Worlds* antes de saber si te gastas en él la pasta? De nuevo, *no problem, my friend*. En nuestra página web encontrarás también nuestras Reglas de Prueba, junto con varias aventuras y personajes pregenerados. Así podrás catar por adelantado nuestros numerosos mundos salvajes. ¡Estamos seguros de que os encantarán!

Y recuerda comprobar de vez en cuando nuestra dirección electrónica, pues nuestra colección de Aventuras en una Hoja está creciendo continuamente.