

DEADLANDS

LOS SOLDADOS-BÚFALO

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

La cuadrilla se ve implicada en las tensiones que hay entre colonos e indios en las praderas de Montana. Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

MASACRE EN LA PRADERA

Mientras cabalgan por las llanuras de Montana, la cuadrilla escucha a lo lejos el sonido de disparos, a la vez que surgen varias columnas de humo. Parece que algo grande está en llamas. Llegar al lugar de la batalla lleva casi una hora, mucho más de lo que dura el combate. Sin embargo, el humo no cesa, lo que proporciona una indicación clara del destino.

Al investigar el lugar del ataque, los héroes encontrarán una pequeña caravana de carros. Tres carros han sido atacados y uno de ellos es el origen de las llamas. Los carros están dispuestos de tal forma que dibujan un triángulo defensivo, pero no sirvió de mucho, a juzgar por la cantidad de cadáveres que hay por todos lados.

Cinco indios están figoneando entre los restos humeantes, pero huirán en cuanto la cuadrilla haga acto de pre-

sencia. Lucharán para defenderse, si es preciso, pero están más interesados en escapar. Una vez los indios hayan sido expulsados o derrotados, es posible estudiar el lugar del ataque.

El éxito en una tirada de Notar revela varios hechos. Han muerto todos y cada uno de los miembros de la caravana, incluyendo los niños: una familia extendida de once personas. Los atacantes no usaron armas de fuego y parecen haber sido golpeados hasta morir con algo contundente. Uno de los carros (el que está en llamas) literalmente está partido en dos. Aunque los defensores sí contaban con armas de fuego, rifles y pistolas, ninguno de los atacantes parece haber sido herido o muerto.

El éxito en una tirada de Supervivencia (rastrear) muestra tres juegos de huellas de pezuñas. El aumento permite descubrir que, fuese lo que fuese lo que las dejó, era bípedo. También permite encontrar varios casquillos de arma de fuego cerca de uno de los juegos de huellas. Están aplastadas, como si hubiesen golpeado contra algo impenetrable.

© 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.



UN TRATO CON EL DIABLO

Dos semanas antes de este ataque, varios desertores del 10º Regimiento de Caballería del ejército estadounidense descubrieron un cementerio de los indios pies negros en la planicie de Montana. Ignorantes y llenos de avaricia, excavaron la tumba, con la intención de robar cualquier cosa de valor que contuviese.

Lo que no podían saber es que la tumba también era una prisión. Los huesos de los honorables guerreros allí enterrados mantenían aprisionado a un poderoso manitú. Al profanar la tumba, los soldados lo liberaron inadvertidamente.

Los soldados se vieron sobrecogidos por la presencia, tan repentina como poderosa, que se manifestó ante ellos. Quedaron más sorprendidos, sin embargo, cuando la criatura les ofreció tanto la inmortalidad como la invulnerabilidad

como agradecimiento por la liberación, así que aceptaron.

Como descubrió el doctor Fausto antes que ellos, todo trato con el Diablo siempre está destinado a acabar mal. El manitú les concedió lo que prometió... pero no como esperaban: los poseyó a todos y los transformó en horrendas abominaciones, mitad hombre, mitad búfalo, a modo de burla.

Desde entonces, estas criaturas han estado merodeando por la pradera y atacando a los colonos, en un intento de echar fuego a las relaciones entre estos y los pies negros, además de generar miedo en las Grandes Llanuras.

Sus acciones no han pasado desapercibidas al gran espíritu Búfalo, que ha enviado a uno de sus hijos favoritos, Ternero Risueño, para detenerlos. Desafortunadamente, las praderas de Montana son enormes y el chamán tuvo que dividir su partida de guerra en varios grupos en un intento de encontrar a las criaturas lo antes posible.

Y, para complicar aún más las cosas, Ternero Risueño ha sido capturado por los colonos blancos, que pretenden cobrar su venganza con un linchamiento.

EL ÚNICO INDIO BUENO...

Un par de horas después del encuentro con la caravana atacada, la cuadrilla llegará a una de las numerosas comunidades de la pradera. No tiene nombre (o, al menos, nadie se ha molestado de poner un cartel con él). El lugar es más una colección de tiendas y edificios parcialmente construidos que otra cosa. Cuando los jinetes entren en la comunidad, verán que los lugareños están reunidos junto a un granero, al que aún le falta el techo.

Los fronterizos están a punto de linchar a un chamán indio, al que acusan de estar tras los ataques. Están terriblemente equivocados.



SOLUCIONES

Lo que ocurra a partir de este planteamiento ya es cosa exclusivamente de vuestra mesa de juego.

Si se detiene el linchamiento, un agradecido Ternero Risueño solicitará la ayuda de los héroes para localizar y acabar con las abominaciones. Sus guerreros fueron masacrados por los colonos blancos (y, quizás, también por los héroes) y son los únicos que pueden ayudarle en un radio de cientos de millas.

Una vez se localicen las abominaciones, Ternero Risueño dibujará un estilizado búfalo blanco en la frente de cada uno de los miembros de la cuadrilla con ceniza y, después, empezará a cantar. Mientras el chamán mantenga activo el cántico y los héroes no borren esta marca sagrada, sus ataques podrán ignorar la Armadura de los soldados-búfalo.

Por supuesto, los manitús menores que controlan a estos soldados serán conscientes de lo que sucede y harán todo lo que esté en su mano para llegar hasta el chamán y detener el cántico.

Si los fronterizos cuelgan al chamán, el manitú descubrirá poco después de que su principal rival ha desaparecido y atacará la incipiente aldea. Desafortunadamente, la mayoría de los vecinos huirán, dejando la tarea de proteger el lugar en manos de los héroes (que contarán con la ayuda de un fronterizo cada uno). Las abominaciones, sin embargo, conservan toda su protección.

Si la cuadrilla no interfiere y abandona rápido la aldea, es probable que se topen con las abominaciones más adelante, en mitad de la pradera, y fallezcan de forma miserable al intentar defenderse en solitario.

CONSECUENCIAS

Una vez sean derrotados todos los soldados-búfalo, sus cadáveres recuperarán de inmediato la forma humana. Los soldados no están muertos, sino incapacitados. Aquellos que logren recuperarse habrán aprendido una saludable lección sobre la vida en el Extraño Oeste y, si se les anima adecuadamente, podrían convertirse en un molestia recurrente para los Ajustadores de Cuentas.

AMIGOS Y ENEMIGOS

ALDEANO VENGATIVO (10)

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

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d4, Disparar d4, Notar d6, Oficio d8, Pelear d4, Persuadir d6, Sigilo d4.

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

Desventajas: Improvisación.

Ventajas: Vengativo.

Equipo: Seis llevan aperos de labranza (FUE+d4, improvisada), uno un sable (FUE+d6), uno una escopeta de dos cañones (12/24/48, 1-3d6, CdF 1, Mun. 2) y los dos últimos, Colt Frontier (12/24/48, 2d6+1, PA 1, Mun. 6).

BRAVO INDIO (5)

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

Habilidades: Atletismo d8, Cabalgar d8, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Supervivencia d6.

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

Desventajas: Tozudo.

Ventajas: Bloqueo.

Equipo: Arco (12/24/48, 2d6, CdF 1), tomahawk (FUE+d6), caballo.

★ SOLDADO-BÚFALO (1 POR HÉROE)

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d4, Supervivencia d10.

Paso: 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 19 (10).

Ventajas: Pies Ligeros.

Capacidades especiales:

- **Armadura +10:** La piel de los soldados-búfalo está encantada.
- **Cuernos:** FUE+d6 de daño con sus cuernos y pueden cargar.
- **Miedo (-1):** Hay algo inquietante y maligno en estas monstruosas criaturas.
- **Tamaño 2:** Los soldados-búfalo son mucho más grandes que un ser humano.

★ TERNERO RISUEÑO

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

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d8, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Fe d10, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Sigilo d6, Supervivencia d8.

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

Desventajas: Juramento de las Viejas Tradiciones.

Ventajas: Osado, TA (Chamán).

Poderes (20 PP): *Castigo, curación, mejora/reducción de rasgo.*

Equipo: Ninguno.

Capacidades especiales:

- **Cántico espiritual:** Ternero Risueño puede entrar en trance y entonar un cántico espiritual que bendice a los guerreros con su marca para que ignoren la Armadura de los soldados búfalo.
- **Herido y desfallecido:** Cuando los héroes se encuentren por primera vez con Ternero Risueño, este sufre una herida y está incapacitado por la fatiga.



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 encontrarnos 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.