

DEADLANDS

GIGANTES EN LA NIEBLA

Una aventura en una hoja para *Deadlands* de Super Dave Radnik.

Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

El reseco paisaje de Nevada se ve cubierto de una densa e inquietante bruma, que huele como a humo, mientras los animales y las personas empiezan a desaparecer.

La ciudad de Lovelock es un punto de paso establecido en el tramo Humboldt de la ruta de California; está situada en la región del lago Lahontan, Nevada. Lovelock se encuentra a unos ciento sesenta kilómetros al noreste de Carson City y Reno. Un ramal de la Denver-Pacific pasa por la comunidad.

TRASFONDO PARA EL COMISARIO

Desde hace casi un mes, una serie de extrañas y persistentes brumas han empezado a cubrir todo el territorio situado al norte de Lovelock (nivel de miedo 3). Los indios paiutes que vivían en la zona no tardaron en desplazarse a las tierras que hay al sur de la ciudad, curiosamente, mucho más cerca de las comunidades blancas de lo que suelen. Aunque son amistosos, la gente de Lovelock puede sentir el velado miedo de los paiutes.

Cuando el ganado empezó a desaparecer, los primeros sospechosos fueron los desplazados paiutes, como imaginarás. Sin embargo, los sabuesos locales no encontraron ninguna prueba que les incriminase. Después, se encontraron dos de las granjas más remotas asaltadas y quemadas; con todos sus ocupantes desaparecidos. En este momento, los lugareños debaten abiertamente sobre tomar medidas contra los silenciosos paiutes.

El comisario de la ciudad, Buzz Hopkins, teme que la situación no tarde en adquirir un cariz más violento y se produzcan choques armados entre los colonos y los indios. Ahí es cuando tu cuadrilla llega cabalgando a la ciudad, Comisario.

UNA PETICIÓN DE AYUDA

Cuando los vaqueros pasen a través de Lovelock, el comisario local se acercará a ellos en busca de ayuda. Explica lo siguiente:

— Saludos, forasteros. Mi nombre es Buzz Hopkins. Soy el comisario de estas tierras. Hemos tenido una serie de desapariciones de ganado. Y ahora, parece que la gente también se vaporiza. A los vecinos de aquí se les ha metido en la cabeza que es cosa de los paiutes.

© 20020, 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.



Los más cabezas huecas ya están planeando una respuesta directa: secuestrar a uno de los indios más jóvenes y hacerle confesar.

»No es mi forma de hacer las cosas, pero me han dejado muy claro que no voy a recibir ayuda alguna del sheriff del condado. Podría nombrar unos cuantos ayudantes excepcionales para que me ayuden a investigar las desapariciones y hablar con los guerreros paiutes. Si les interesa, puedo encargarme de que la habitación del hotel y el whisky vayan por mi cuenta mientras permanezcan en Lovelock.

SEÑALES DE PROBLEMAS

Si se pregunta por la ciudad, no parece haber ningún testigo presencial de las desapariciones, ni entre los granjeros cercanos ni los residentes en la comunidad. Hay especulaciones de todo tipo, desde bandidos, a invasores indios,



pasando por una familia de osos hambrientos (o cosas peores). Hay muchos comentarios sobre unas huellas de un tamaño inusualmente grande que se han encontrado, aunque hay dudas de si se trata de huellas humanas o de animal.

Al investigar las granjas atacadas es posible notar que estas han sufrido daños muy importantes. Varias cercas están derribadas y es como si algo enorme hubiera golpeado varias puertas y ventanas. Hay un constante olor a madera quemada y carne abrasada. El éxito en una tirada de Notar permite encontrar también manchas de sangre y trozos de ropa desgarrada entre las ruinas y el aumento añade varios dientes humanos en el suelo y trozos de piedra aplastados contra el suelo. No hay comida, animales o personas.

Los vaqueros que superen una tirada de Supervivencia encontrarán también una serie de huellas del doble del tamaño de una pisada humana, que parecen venir desde el norte y regresar después en esa dirección. El aumento también permite advertir la presencia de una huella con lo que parecen diez dígitos garrados. Las huellas que abandonan el lugar parecen más profundas que las de llegada.

NO HABLARÉ DEL MAL

Una visita a los paiutes revela que los indios locales están comprensiblemente inquietos con todo el que se dirija a ellos. Los héroes de origen nativo y los amigos conocidos de la tribu serán recibidos de forma más calurosa, sin embargo. El jefe Honi puede decir:

—Nos movimos al sur por los siete-cah, los gigantes devoradores de carne. Acechan entre la bruma una vez cae la noche. Cuando empezaron a capturar miembros de la tribu, nos fuimos con la esperanza de encontrar

protección. En su lugar, la gente blanca sospecha de nosotros.

El jefe también explica que, supuestamente, sus ancestros mataron a los últimos si-te-cah hace mucho tiempo, en un conjunto de cuevas al norte de lo que ahora los colonos blancos llaman Lovelock. Honi está casi seguro de que, si los si-te-cah han regresado, esas cuevas deben ser su guarida.

INTERNARSE EN LA NIEBLA

Las huellas de los si-te-cah son muy extrañas; es como si fueran muy pesadas y, un segundo después, se volvieran muy ligeras, casi inmateriales.

Si se logra seguir con éxito el rastro mediante Supervivencia, se acaba llegando a la cueva que el jefe Honi describió. Una densa bruma que surge de la boca de la gruta oscurece toda la zona hasta una distancia de casi ochocientos metros. Lo más extraño de todo es que la niebla parece reptar por el suelo y trepar hasta cubrir las distintas formaciones rocosas, excepto las más altas. La niebla crece un poco más cada día y no se disipa ni siquiera a mediodía, cuando más calor hace.

Esta bruma también transporta un olor ahumado, como el de la madera y carne quemada. Si la cuadrilla decide internarse en la niebla, necesitará superar una tirada de Vigor para no intoxicarse (un nivel de fatiga). Llevar un trapo húmedo sobre la nariz y la boca proporciona una bonificación de +2 a la tirada. La niebla también impone una penalización por iluminación de -2, tanto en el exterior como en la guarida.

LA GUARIDA DE LOS GIGANTES

La cueva en cuestión conduce a una cámara de gran tamaño, casi circular, con un cercado de piedra de ciento veinte

centímetros para los colonos cautivos. Tres enormes gigantes, casi incorpóreos, se sientan alrededor del fuego mientras asan uno de los bueyes robados (un aperitivo para el festín de carne humana que planean). Una manada de lobos no muertos también guarda el redil: ¡son las monstruosas mascotas de los si-te-cah!

El éxito en una tirada de Ocultismo reconoce la forma espectral de los si-te-cah y que será necesario recurrir a la magia para derrotarlos. Cualquier practicante de las viejas tradiciones también puede realizar una tirada de Conocimientos Generales para recordar que las armas fabricadas a mano también pueden afectar a estos temibles espíritus.

- **Lobos zombi (5):** Usa la plantilla de Lobo/Perro del manual de *Savage Worlds*, junto con el rasgo de criatura Muerto Viviente.
- **Si-te-cah (3):** Hay tres gigantes en total, todos ellos vestidos con pieles de oso. El líder es Comodín y tiene las ventajas Mando e Inspiración, así como una corona de dientes de oso.

AMIGOS Y ENEMIGOS

SI-TE-CAH

De acuerdo a las leyendas nativas, hace mucho tiempo, un grupo de gigantes antropófagos de cabellos rojizos acosaba a las tribus locales, como los paiutes. Estos unieron fuerzas con otras naciones indias hasta diezmar su número. Al final, atraparon a los últimos si-te-cah en un conjunto de cuevas al norte de lo que ahora es Lovelock y los mataron con fuego y humo. Con el tiempo, estas cuevas y los gigantes se convirtieron en leyendas. ¡Sin embargo, al aumentar el nivel de miedo local, el Ajuste de Cuentas trajo consigo el retorno de los terribles si-te-cah!

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12+4, Vigor d10.

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

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 13.

Ventajas: Barrido Mejorado.

Equipo: Piel animal (Armadura +1), hachas de piedra (FUE+d6), rocas (6/12/24, 3d6).

Capacidades especiales:

- **Debilidad (viejas tradiciones):** Sufren daño normal de las armas fabricadas por métodos tradicionales, como los arcos y tomahawks.
- **Etéreo:** Los si-te-cah pueden hacerse inmateriales a voluntad y la única forma de dañarlos es

mediante ataques mágicos o “las viejas tradiciones”.

- **Inmunidad (Fuego):** Desde que regresaron a la vida a partir del fuego que los destruyó, son inmunes a esta sustancia y el calor.
- **Miedo (-2):** La visión de un gigante antropófago causa pavor.
- **Resistencia:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.
- **Tamaño 5 (Grande):** Estos gigantes miden unos seis metros de alto y, gracias a su escala, pueden soportar cuatro heridas antes de quedar incapacitados.
- **Visión nocturna:** Ignora todas las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad.



¿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.

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP