

DEADLANDS

SANGRE EN EL PASTIZAL

Una aventura en una hoja para *Deadlands* de Shane Lacy Hensley.

Tanto *Sangre en el pastizal* como la campaña *Deadlands: Horror en Headstone Hill*, de inminente publicación, están ambientadas en el condado de Uinta, en Wyoming. Esta pequeña aventura puede jugarse de forma independiente o integrarse en esa campaña como una historia salvaje más. La idea principal es que pueda jugarse junto con nuestras *Reglas de prueba* (que puedes encontrar en nuestra página web, www.htpublishers.es) y los personajes pregenerados que hay al final de este PDF.

UN PATRÓN DESESPERADO

Heath Crittenden hace todo lo que puede para conservar un rancho de bastante tamaño a unas cuantas millas al sureste del pueblo, pero no es fácil. La monstruosidad que los lugareños llaman "Cenagal" Bill acecha en las inmediaciones (es algún tipo de depredador que no deja de comerse sus reses) y los cuatreros, como la banda Acero Fantasma, siempre están atentos a cualquier ternera que se extravíe. Apenas puede pagar a los vaqueros que tiene a su servicio y, ahora, uno de ellos ha sido asesinado. Está contra las cuerdas por las deudas y desesperado,

de tal modo que solicita la ayuda de los héroes cuando pasan por la zona.

Heath está dispuesto a pagar una recompensa de 100 \$ por la captura o detención de quien haya matado a su hombre, Hank Beamer, hace dos noches. Como se trata de una aventura en una hoja, iremos directos al grano y asumiremos que tu cuadrilla acepta su oferta.

Es el propio Heath quien conduce a la cuadrilla hasta el lugar de los hechos, que está a varios kilómetros a caballo desde el edificio principal. Una vez allí, apunta a un lugar de la alambrada que delimita su finca.

— Ahí es donde encontramos a Hank. Estaba enredado entre el alambre. Probablemente fuesen los ute. Solemos llevarnos bien con la gente del jefe Caballo Negro, pero mis chicos vieron una partida de guerra india en las cercanías de la propiedad, hará cosa de un mes o así. No creo que se trate de la banda Acero Fantasma, porque no son unos asesinos. Además, tampoco había vacas en las cercanías que robar. Mis hombres están hasta arriba de trabajo y necesito a alguien que se encargue de esto.

© 2020, 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.



¿QUÉ PASÓ REALMENTE?

Hank se topó con una mata de alambre sangriento (consulta *Deadlands: El Extraño Oeste*), camuflada como parte de la cerca de alambre que indica los límites del rancho, que le mató antes de partir en busca de otras presas. Al final, acabó emboscando a un grupo de resistentes reses. El alambre sangriento no las ha matado (todavía), pues logró abrirse paso a través de la carne hasta llegar a sus cerebros y puede controlar temporalmente a los animales. Los héroes tendrán que enfrentarse a las reses infectadas durante la escena final de esta aventura.

LAS PISTAS

En este apartado encontrarás las pistas que la cuadrilla podría seguir.

LA ESCENA DEL CRIMEN

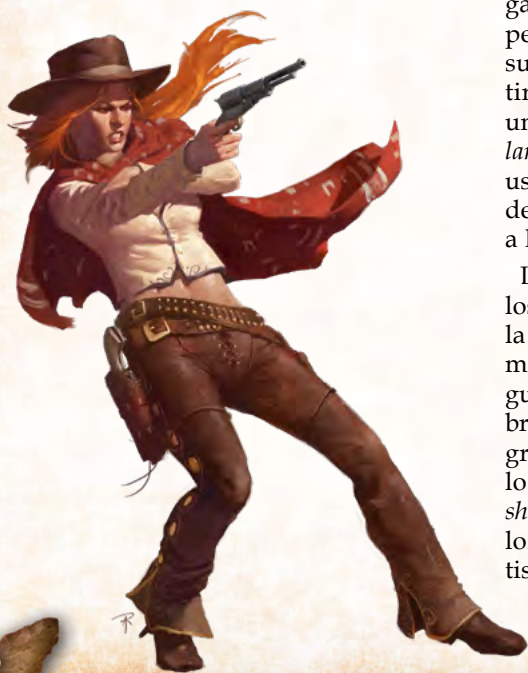
No queda mucho que ver en la escena del crimen excepto algunas gotas de sangre reseca en el alambre. El éxito en una tirada de Supervivencia permite estudiar las huellas recientes, pero solo confirma que el grupo de hombres que arrancó a Hank de la alambrada borró cualquier otra huella presente.

Si el personaje obtiene un aumento en esta tirada de Supervivencia o salta la alambrada específicamente para estudiar la hierba del otro lado, notará que *no hay* ninguna huella de poni sin error. Una señal clara de que los indios ute locales no han estado por la zona en, al menos, una semana o así.

LOS INDIOS UTE

La cuadrilla puede buscar la partida de guerra ute si quiere. A no ser que tengan un plan mejor, pueden limitarse a peinar el área en busca de huellas de su paso. Esto último exige superar una tirada de Supervivencia, que se repite una vez al día. Si tienes acceso a *Deadlands* u *Horror en Headstone Hill*, puedes usar las tablas de encuentros aleatorios de cualquiera de ellos para acompañar a la tirada.

Los indios ute son muy suspicaces con los desconocidos, así que más vale que la cuadrilla se acerque a ellos de forma abierta y poco hostil. La partida de guerra está encabezada por Chipeta, sobrino del líder de la tribu, Caballo Negro. Él y otros siete guerreros van tras los pasos de una criatura que llaman *shunka warak'in*. Si los ute la describen, los personajes con la habilidad Ocul-tismo entrenada que superen su tirada sabrán que en los tomos occidentales de ocultismo suele llamarse a esta



PROBLEMAS

criatura “ringdocus”. La criatura en cuestión no forma parte de la aventura, pero es la causa de que los ute estén en la zona. No han tenido nada que ver con la muerte de Hank Beamer.

El encuentro con los ute es una escena ideal para interpretar a los personajes e intentar que todo se resuelva de forma pacífica. Si Chipeta o alguno de sus hombres es atacado, intercambiarán unos cuantos disparos y después huirán de regreso al territorio indio. Caballo Negro ha ordenado a sus hombres que no causen problemas, al menos hasta que la tribu haya solventado los otros problemas que la acucian (todo esto se detalla en *Horror en Headstone Hill*).

■ Guerreros ute (6).

- ⊕ **Chipeta:** El sobrino de Caballo Negro emplea la misma plantilla que sus hombres, pero es Comodín.

EL CADÁVER

El cadáver de Hank aún se encuentra en el rancho de Crittenden, a la espera de que el enterrador se acerque y lo prepare. Si alguien lo estudia, verá que tanto el brazo, como el hombro y todo el lateral derecho del vaquero están llenos de pequeños agujeros. A primera vista, serían como los causados por el perdigón de escopeta. El éxito en una tirada de Medicina, sin embargo, revela otra cosa. El investigador descubrirá que algo se clavó profundamente en las heridas, causando enormes daños musculares y a los órganos internos. Con el aumento, notará que los cardenales y marcas en los brazos de Hank son congruentes con las heridas que habría causado el quedar enrollado en un alambre de púas.

Cuando los héroes hayan seguido las distintas pistas sin llegar a ninguna parte, uno de los hombres de Crittenden se acercará cabalgado hasta ellos a toda velocidad. Está cubierto de sangre, tiene docenas de pequeñas heridas y necesita ayuda.

– ¡AYUDA! *Algo les sucede a las reses. ¡Se han vuelto locas y nos están matando!*

El vaquero no regresará voluntariamente con los héroes, pero apunta frenéticamente hacia la colina por donde ha venido, mientras aprovecha para cubrir sus numerosas heridas con una improvisada venda.

Cuando la cuadrilla corone la colina, verá una escena de puro horror. Tres de los vaqueros de Crittenden huyen como pueden de un grupo de cinco cuernilargos. Las reses parecen estar atrapadas en un alambre de púas, que se enrosca alrededor de su torso y parece clavarse en la base del cráneo o los hombros de los toros.

Una de las reses, un toro grande, de color marrón y con un cuerno roto, parece ser el líder de la manada.

Es hora de tirar del hierro, los tomahawks y los lanzallamas, Comisario. ¡Estas reses están infectadas por una variante especialmente maligna de alambre sangriento! Aunque puedes encontrar más información sobre esa abominación en *Deadlands*, no es necesaria para esta aventura, excepto por el hecho de que están conectados a las reses y son el origen de su comportamiento. Si los héroes logran acabar con los cuernilargos, el alambre quedará tan exhausto que será pan comido reunirlos y quemarlos.

■ Res sangrienta (5).

AMIGOS Y ENEMIGOS

GUERRERO UTE

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, Persuadir d6, Sigilo d6, Supervivencia d6.

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

Desventajas: Suspica.

Ventajas: Leñador.

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

RES SANGRIENTA

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d6, Pelear d6.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 9.

Capacidades especiales:

- **Cuernos:** Los cuernilargos causan FUE+d6 de daño con sus cuernos y pueden cargar.
- **Tamaño 2:** Estas reses pesan en torno a la media tonelada.



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.