

DEADLANDS

URRACAS LADRONAS

Una aventura en una hoja para *Deadlands* de Philipp Christophel.

La cuadrilla se implica en una oleada de robos de lo más peculiares. Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

TRASFONDO PARA EL COMISARIO

Cuando se encontró oro en las colinas cercanas, la comunidad de Avery's Bluff surgió casi de la noche a la mañana. Ahora que algunos de los vecinos se han topado con vetas de roca fantasma, podemos decir con certeza que es un auténtico pueblo minero.

Con toda esa efervescencia, casi pasó desapercibida la continua desaparición de pequeños objetos de oro y plata. Al percatarse, los lugareños empezaron a comentar entre sí que debía ser cosa de las urracas, unas aves que se sienten atraídas por los objetos resplandecientes, o una auténtica banda de ladrones.

En realidad, toda esa codicia en el aire ha provocado la aparición de una larva avarienta, una criatura con importantes capacidades de control mental y sed de tesoros. La larva avarienta reside en las galerías inferiores de una vieja mina de oro agotada y ha logrado dominar a un

puñado de mineros desesperados. Son estos quienes constantemente suministran oro y plata a la criatura, intentando saciar su ansia infinita de estas sustancias. ¡La cuadrilla deberá encontrar una forma de acabar con esta insidiosa alimaña!

UNA CIUDAD CON PROBLEMAS

EL QUINQUÉ OXIDADO

Nivel de miedo 2.

La cuadrilla se implica en esta historia al acudir a la cantina El Quinqué Oxidado con intención de apagar su sed. Es un abrevadero muy popular en Avery's Bluff. El éxito en una tirada de Notar permite detectar a un minero, viejo y harapiento, intentando escamotear un reloj de oro que se encuentra sobre una de las mesas de juego. El reloj pertenece a Buster Branigan, un importante pistolero al servicio de la Donovan Mining Company. Buster también se percata del intento de robo y no le hace ninguna gracia. Agarra al pobre hombre por el cuello de la camisa y lo agita con fuerza, lo que provoca que de sus bolsillos caiga una auténtica lluvia de pequeños objetos de oro y plata.

© 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.



En un lugar tan abarrotado, la situación rápidamente evoluciona a una pelea multitudinaria, en especial, cuando alguno de los clientes menos escrupulosos del Quinqué intentan aprovechar el caos para hacerse con parte de los valiosos objetos que hay caídos en el suelo. Deja que la cuadrilla se divierta un poco, si quieres, pero la trifulca no dudará mucho, pues el comisario Burns no tarda en hacer unos cuantos agujeros de bala al techo como señal de que es hora de restaurar el orden.

El comisario querrá saber qué ha sucedido. Si alguien de la cuadrilla (o Branigan) describe el intento de robo a la persona equivocada, el comisario comprenderá que, por fin, ha encontrado una pista que conduzca a todos esos artículos robados. En función de cómo se comportasen los vaqueros durante la trifulca, podría ser una

oportunidad ideal de ganarse la buena voluntad de la autoridad local. El comisario Burns aceptará encantado toda ayuda que le ofrezcan. Mantener la paz en Avery's Bluff es un trabajo a jornada completa.

La "urraca" ladrona no tarda en ser identificada como Ebenezer Finch, un anciano que lleva en Avery's Bluff desde la fundación de la comunidad. Vencerle en una tirada opuesta de Intimidar o Persuadir es suficiente para que hable. Con el éxito, Finch admite que es parte de una banda de ladrones y que tienen su base en una de las galerías más profundas de la mina de oro Donovan. Con el aumento, también apunta a que podría haber en la mina algo más que les obliga a hacerlo. Finch no es precisamente el minero más espabilado de la ciudad, pero no dirá nada más. El éxito en una tirada de Notar, sin embargo, revela un pequeño resplandor dorado en su mirada (una pista de que está bajo la influencia de la larva avarienta).

- ⊗ **Buster Branigan:** Usa la plantilla de Pistolero veterano de *Deadlands: El Extraño Oeste*. Es Comodín.
- **Los chicos de Branigan (1 por héroe):** Usa la plantilla de Pistolero de *Deadlands*.
- **Clientes del Quinqué Oxidado (8):** Usa la plantilla de Fronterizo de *Deadlands*.

PERMISO PARA INVESTIGAR

Es muy probable que la cuadrilla quiera echar un ojo a las misteriosas galerías de la mina de oro, propiedad de Andrew Donovan y su Donovan Mining Company.

Entrar sin más en ella es imposible. Siempre hay al menos cuatro de los chicos de Branigan vigilando la entrada y se encargan de registrar a fondo



a todo el que sale, por si intenta escamotear fundamentos al patrón (pero no los que entran). La cuadrilla puede organizar una distracción para colarse (una buena oportunidad de usar las reglas de **Resolución rápida de escenas** de *Savage Worlds*) o llegar a un acuerdo con su jefe, Andrew Donovan. A este no le preocupa demasiado la mina, pues está en la idea de que está totalmente agotada. Sus ingresos ahora mismo proceden de la roca fantasma. Incluso así, no le hace ninguna gracia dejar que un puñado de desconocidos fisgoneen en sus posesiones. Hace falta mucho pico de oro para convencerlo y esto se representa mediante las reglas de **Conflictos sociales**. Si la cuadrilla no obtiene ningún contador de influencia, Donovan le negará la entrada, forzando a los vaqueros a recurrir a otra solución. Con 1-3 contadores, Donovan quiere saber qué está pasando y permite que la cuadrilla visite la mina, pero solo si le informan después de lo que encuentren y aceptan que Buster Branigan y algunos de sus chicos hagan de carabinas. Con 4-5 contadores de influencia, se fía de la cuadrilla y ofrece la ayuda de Buster y sus chicos, pero no insistirá si no la aceptan. Con 6 o más contadores, permite que exploren a gusto la mina y no insistirá en que le informen después.

- ⊗ **Andrew Donovan:** Usa la plantilla de Fronterizo, pero es Comodín.

EN LAS ENTRAÑAS DE LA MINA

Nivel de miedo 4.

La única forma de acceder a las galerías inferiores de la mina es mediante un ascensor mecánico, producto de la Nueva Ciencia; es un ingenio infernal, que hace un ruido terrible y se mueve con gran lentitud. Eso hace que escapar durante la escena siguiente, si es necesario, sea muy difícil.

En el nivel más profundo de la mina, la cuadrilla acabará encontrando una pila de pequeños recuerdos de oro y plata medio fundidos. Al acercarse más al tesoro, la larva avarienta surge del suelo y ataca. Varios mineros, todos ellos bajo su influencia, atacan también, saliendo de la oscuridad (todos ellos tienen el delator brillo dorado en sus miradas).

- ⊗ **Larva avarienta:** Consulta a continuación.
- **Mineros desesperados (2 por héroe):** Usa la plantilla de Fronterizo. Van armados con herramientas de minería (FUE+d6, recuerda aplicar el modificador por **Arma improvisada** de *Savage Worlds*) y solo hacen ataques salvajes. Cuando la larva avarienta muera, dejarán de luchar y no recordarán nada.

CONSECUENCIAS

Una vez la bestia haya muerto, si los vaqueros son unos miserables, quizás quieran saquear el cadáver de la criatura en busca de metales exóticos. Si te parece bien, Comisario, podría sacarse unos 500 \$ en oro y plata a base de trocear los restos. Salir de la mina sin que los hombres de Donovan lo noten, sin embargo, es otra historia. El comisario Burns está dispuesto a enterrar bajo su alfombra las muertes de los mineros, pero solo si la cuadrilla es capaz de convencerle de que la criatura era real. En caso contrario, si mataron a los mineros, es posible que los vaqueros acaben con una orden de arresto sobre sus cabezas.

AMIGOS Y ENEMIGOS

LARVA AVARIENTA

Una larva avarienta es un rechoncho gusano de unos cuatro metros y medio. Bajo su piel blanquecina y

parcialmente traslúcida, pueden verse varias venas doradas y plateadas. En general, ataca saltando encima de sus víctimas (un ataque de presa para caer encima e inmovilizar), para después morder con sus crueles fauces dentadas.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d6, Notar d10, Pelear d6, Sigilo d6.

Paso: 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 12.

Capacidades especiales:

- **Cavador (Paso 8):** Puede moverse por el suelo, pero no atravesar roca madre sólida.
- **Control mental:** La larva avarianta tiene 10 PP y conoce el

poder *marioneta*. Los mineros bajo su influencia no son víctimas de un *marioneta*, sino que obedecen debido a que llevan expuestos a la criatura durante un tiempo muy prolongado.

- **Fácil de distraer:** Añade +2 a cualquier truco contra el gusano que emplee cosas brillantes, como monedas de oro, cucharas de plata, etc.
- **Miedo (-2):** No es una visión bonita.
- **Mordisco:** FUE+d6.
- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.
- **Tamaño 4 (Grande):** Es una criatura similar a un gusano grueso, de unos cinco metros de longitud.



¿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.

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP