

Donde la cuadrilla se ve envuelta en un posible linchamiento. Deberá decidir el bando que toma a la hora de llevar a un forajido algo inusual a la justicia.

Nota: Esta aventura tiene su origen en la página web de *Deadlands*, allá por 1998, cuando los fans del juego creaban aventuras y las ponían en descarga. Desafortunadamente, el autor de esta semilla de aventuras no se menciona por ninguna parte en el material del que dispongo.

THE TOMBSTONE EPIGRAPH

Volume 1.

Tombstone, Arizona, Sunday, September 5, 1879

No. 24

CUATRO MUERTOS EN UN TIROTEO

Rocky Ford, Colorado. John Stutler, propietario de tierras, ranchero, miembro del consejo local y padre de tres hijos, ha sido arrestado por el comisario Jim Craddock. De acuerdo a los testigos, el señor Stutler entró en el colmado local a las tres en punto de la tarde, desenfundó su pistola y abrió fuego sobre los clientes y el personal. Tras vaciar por completo su arma, huyó a la calle, recargó y empezó a disparar a los transeúntes cercanos. El suceso finalizó solo cuando el comisario Craddock inmovilizó a Stutler en un callejón entre el banco y la oficina de telégrafos.

Tras calmarse la situación, cuatro personas, incluyendo el propietario de la tienda, Mortimer Tarpley y su hija de nueve años, Claudia, fallecieron en lo que todas las pruebas apuntan a un asesinato a sangre fría. Otras tres personas resultaron heridas en este ajuste de cuentas.

Cuando este periodista entrevistó al Sr. Stutler, intentando saber por qué había atacado a esta gente inocente, el asesino afirmó no poder ofrecer una explicación lógica a su repentino estallido de violencia. Solo dijo: *“Me sentía mal desde que me levanté por la mañana, así que acudí al colmado a comprar un tónico calmante. Mort dijo que había junto a la puerta de entrada y allí fui. No recuerdo nada después de eso, ni siquiera haber desenfundado el arma. El resto es como una pesadilla”*.

¿Qué pudo haber provocado que un hombre de familia, pacífico y sin historial de violencia haya cometido un acto tan horrendo? Sinceramente, este reportero no lo sabe. Sin embargo, este lamentable suceso ha supuesto que muchos de los habitantes de Rocky Fort hayan solicitado al comisario Craddock una normativa prohibiendo llevar armas de fuego en la ciudad.

Handout 1

Handout 2

¿Te quedas sin fuelle a medio día?

¿Ya no trabajas como solías?

Bien, te contaré un secreto, el secreto de Victoria.

Con el Elixir Revitalizante Antigástrico patentado por la señorita Victoria, tendrás toda la energía de un joven potro en la estación del celo durante horas y horas.

¡Y lo mejor es que el Elixir de Vicky solo cuesta la mitad de lo que vale el Tónico Revitalizante de Smith & Robards!

¡Pruébalo hoy mismo!



¿QUÉ HA OCURRIDO REALMENTE?

En realidad, la masacre ocurrida en Rocky Ford es el indeseado producto del modo de vida de Victoria Epps, una vendedora de aceite de serpiente ambulante que fabrica y destila sus propios tónicos y elixires milagrosos. Victoria (Vicky para sus amigos) lleva varios meses viajando por la región de Kansas y Colorado con su carro ambulante y su perro, Terrence.

Además de varios crecepelos mágicos y curalotodos, Victoria también ofrece allá por donde pasa su Elixir Revitalizante Antigástrico (E.R.A.), un producto similar al tónico revitalizante que vende Smith & Robards. Fabrica este producto con ingredientes herbales, así como una pizquita de roca fantasma, lo justo para darle sus propiedades inusuales. Desgraciadamente, al tratarse de un tónico casero (es el cachivache de un científico loco), no está tan testado ni probado como los artilugios infernales que vende S&R y muestra serios efectos secundarios cuando se combina con ciertos alimentos. Lo malo es que Vicky no es consciente de este hecho.

En cuanto a mecánica, funciona de un modo muy similar a un elixir restaurador de S&R (*Deadlands: El Extraño Oeste*, pág. 51) pero vale solo 50 \$. El éxito en una tirada de Vigor permite recuperar toda la fatiga. Sin embargo, con una pifia se produce automáticamente el siguiente efecto secundario en lugar de consultar la tabla de averías de artefactos infernales:

Sobredosis: El usuario pierde el control de sí mismo, quedando en manos del DJ durante las siguientes 1d6 horas. Durante este periodo se volverá increíblemente violento y recurrirá a la fuerza por cualquier amenaza, real o percibida. También intentará saldar cualquier cuenta pendiente que tenga. Luego no recordará nada de lo que ha ocurrido (eso, suponiendo que sobreviva a la ordalía).

LA AVENTURA

Puedes situar esta aventura en cualquier punto del Oeste sin ningún problema. Puedes repetir los sucesos de Rocky Ford, haciendo que los personajes intervengan en lugar del comisario Craddock (como haremos nosotros) o jugar la aventura en cualquier otra ciudad minera a tu conveniencia, como en Wyoming o la soleada California.

UNA BIENVENIDA CALIENTE

Rocky Ford (Colorado): Nivel de miedo 2.

Sea donde sea, la historia comienza cuando los héroes llegan al poblado; aún no han tenido casi tiempo de bajar de sus caballos cuando

del colmado sale un hombre revólver en mano (Stutler) y comienza a liarse a disparos con todos los transeúntes. Un hombre junto a uno de los héroes cae al suelo de un balazo, herido de muerte. Reparte inmediatamente cartas de acción y resuelve el tiroteo. Stutler no se molestará en buscar cobertura, poseído por la sed de sangre, pero si se queda sin munición, huirá a uno de los callejones para recargar de forma segura.

• **Stutler:** Usa la plantilla de Vaquero, pero es Comodín. Emplea sus benis en asegurarte de que sobrevive al ser incapacitado si los héroes recurren a métodos expeditivos, como llenarlo de plomo.

El colmado: Lo más probable es que, una vez solventado el tiroteo (o cuando llegue el comisario), los héroes visiten el establecimiento de donde surgió su atacante. El lugar está patas arriba; numerosos cadáveres yacen en el suelo y el mostrador, mientras la sangre lo ensucia todo. Quién entre deberá hacer una tirada de miedo por la dantesca escena. Los cadáveres están aún calientes y, entre ellos, destaca el de una chica joven. Todos muestran heridas de bala. Junto a la entrada hay un estante con varios frasquitos de tónico tirados por el suelo, al igual que varios panfletos publicitarios, manchados de sangre (entrega el *handout 2* a los jugadores). Uno de los botellines está destrozado, aunque aún puede verse el tapón abierto.

Interrogar a Stutler: En la noticia del *Epitafio* puedes encontrar lo que dirá Stutler (o la víctima) si es interrogado. Estará tan sorprendido como los demás de su comportamiento e intentará colaborar en la medida de lo posible.

El tónico: Las pistas apuntan al misterioso tónico que tomó Stutler. Una tirada de redes de contactos en la ciudad es suficiente para que alguien recuerde el colorido carromato de Victoria Epps e informar de que fue ella quien vendió los tónicos al fallecido Mortimer.

AL TROTE Y AL GALOPE

El comisario Craddock estará encantado con esa información si se la proporcionan. En caso contrario, con la ayuda del telégrafo (y un póster de busca y captura por Vicky) atará él mismo los cabos. Sin embargo, su jurisdicción concluye con la propia ciudad. Ofrecerá algún aliciente monetario a los héroes si dan alcance a Virginia Epps y la “convencen” de regresar al lugar. No quiere muertos, pues solo está interesado en interrogarla para escuchar su versión. Si todo ha sido culpa del condenado brebaje, tiene intenciones de encerrarla hasta que llegue el juez de circuito y decida él qué hacer.

Virginia, por su parte, no es consciente de lo que ha ocurrido en la ciudad y no intentará ocultar su rastro en ningún momento. Una nueva tirada de redes de contacto en la ciudad informa de que se dirige en dirección oeste, hacia Denver. Esto reduce la dificultad de la tarea dramática de Supervivencia siguiente a 0.

Para dar alcance a Virginia, los héroes necesitan conseguir cuatro éxitos en tres rondas mediante tiradas de Supervivencia (rastrear) o Cabalgar (ambas a -2). Ello supone no solo seguir las huellas del carro, sino evitar los problemas de la región y evitar despanzurrar a las monturas, pues la chica les lleva bastante ventaja (al menos dos días). Afortunadamente, el paso de los caballos es superior al del carro en el que viaja. Una complicación indica una caída, un accidente con el caballo, etc. Además de la penalización habitual, los héroes deben superar una tirada de Vigor para evitar un nivel de fatiga por golpes y cardenales (o dolor de posaderas, consulta *El Extraño Oeste*).

El fallo en la tarea dramática supone que se da alcance a Victoria, pero tras un gran esfuerzo físico y maltratar seriamente a los caballos en el proceso. Todos los héroes sufrirán un nivel de fatiga por ello.

Si vas bien de tiempo o no tienes prisa, puedes comprobar una vez (dos veces con fallo en la tarea dramática) si hay encuentros aleatorios por el camino. En caso contrario, salta directamente a la escena siguiente de la aventura.

LA DRA. EPPS, SUPONGO

Si los héroes superan la prueba dramática, darán alcance a Vicky sin muchos problemas. Cómo se aproximen a ella y el carro determinará en parte su conducta. Lo más probable es que, cuando estén a distancia larga de la escopeta, la Dra. dispare al aire con ella para que se detengan y hablen desde ahí: “Desde ahí ya vale. Una chica no puede ser nunca suficientemente precavida en esta región”. Reaccionará a cualquier amenaza de llevarla por la fuerza de regreso de un modo parecido: tomará una de sus pociones de *invisibilidad* para después, huir con el carro (usa las reglas de persecución) o acercarse a uno de los héroes e intentar ganar superioridad contra él, usándolo a su favor después para desarmar a los demás. Se considera inocente pero, como vendedora de aceite de serpiente, ya ha tenido bastantes problemas con la ley y no quiere volver a por más. Terrence hará lo posible por defender a su ama.

Si los héroes llegan tarde, al fallar la prueba dramática, o cuando hayan logrado detener a Victoria, entrará en escena un segundo grupo de perseguidores. Se trata de un puñado de vaqueros del rancho WW (2 más 1 por PJ, su líder es Comodín). Uno de los suyos falleció durante el tiroteo en Rocky Ford y, tras enterarse por el comisario Craddock de que Vicky estaba involucrada, pretenden entregarla a la “justicia de la soga”. En caso de que los héroes se interpongan, peor para ellos.

Victoria Epps

Atributos: AGI d6, AST d10, ESP d8, FUE d6, VIG d8.

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

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d8, Ciencias d10, Conocimientos Generales d10, Humanidades d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Provocar d6, Sigilo d4.

Desventajas: Avaricioso (menor), Buscado (cargos de estafa por todo el territorio, menor), Delirio (trata a Terrence como si fuera un ser humano, menor).

Ventajas: Carismático, Demagogo, Vínculo Animal.

Equipo: Carro Connestoga, dos caballos, herramientas alquímicas, varias botellas de E.R.A. y otros aceites de serpiente herbales, escopeta dos cañones (12/24/48, 1-3d6, CdF 1, Mun. 2).

Capacidades especiales:

• **¡Eureka!**: Victoria usa la regla “Sin puntos de poder” del básico de *Savage Worlds* y fabrica sus pociones directamente con roca fantasma. Emplea Ciencias como habilidad arcana y conoce los poderes *alivio* (el E.R.A.) e *invisibilidad* (una especie de poción con la limitación Personal). Por lo demás, se la trata como una inventora chiflada normal.

Terrence

Atributos: AGI d8, AST d6 (A), ESP d6, FUE d6, VIG d6.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 4.

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

Capacidades especiales:

• **Mordisco:** FUE+d4.
• **Pies rápidos:** Tira d10 como dado de carrera.
• **Tamaño -1:** Es relativamente pequeño.

Vaquero

Atributos: AGI d6, AST d6, ESP d6, FUE d6, VIG d8.

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

Habilidades: Apostar d4, Atletismo d6, Cabalgar d10, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d4, Supervivencia d4.

Desventajas: Manía (una cualquiera, menor), Canalla o Pobreza.
Ventajas: Manos Firmes.

Equipo: Colt Lightning .38 (12/24/48, 2d6, Mun. 6, PA 1), 20 balas extras, lazo (permite hacer trucos de Pelear o apresar a distancia, Parada -1, Alcance 2), chaparreras, caballo, sillas y alforjas.