

DEADLANDS

VISITA A DOMICILIO

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

La cuadrilla llega a una ciudad que acaba de perder recientemente a su comisario. A eso, le seguirá una noche de miedo y horror. Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

¡DOCTOR, DOCTOR!

Justo antes de que se ponga el sol, la cuadrilla llega a la ciudad de Purity. La llegada de los héroes crea una cierta excitación y no tardan en ser rodeados por un grupo numeroso de fronterizos. El miedo se puede saborear en el aire y, al final, es un fornido tendero italiano quien calma a sus vecinos y explica la situación.

El médico de Purity, el Dr. Cecil Sawyer, es un anciano que cuida mucho su privacidad y vive en una gran casa de aspecto laberíntico a las afueras de la comunidad. Es un hombre distante que, si bien hace muy bien su trabajo, nunca se codea con nadie del pueblo. Los paquetes de Hellstromme Industries y Smith & Robards que se envían a su casa y las extrañas luces que pueden verse a las tantas de la noche han

llevado a creer a los vecinos que es uno de esos "inventores chiflados". Sin embargo, como no le hace daño a nadie, la ciudad lo deja en paz.

Anoche, sin embargo, toda la ciudad se despertó por un infernal grito de rabia procedente de la casa del doctor. Un ansioso grupo de vecinos se reunió ante la casa, antes de que el comisario McLean y sus ayudantes, Dunk Burrell y Eli Alto, entrasen a investigar.

Minutos después, los asustados vecinos escucharon disparos y gritos. La puerta frontal se abrió y Eli atravesó el umbral y cayó al suelo. Antes de que pudiera levantarse, *algo* le agarró por las piernas y le arrastró entre gritos de regreso a la oscuridad del interior. Ahí fue cuando todos los reunidos salieron corriendo como alma que lleva el Diablo.

La buena gente de Purity lleva paralizada por el miedo, sin saber qué hacer, durante todo un día y desea que la cuadrilla investigue la casa. ¡Han conseguido reunir 86 \$, por si sus miembros son tan mercenarios que exigen un pago!

© 2006, 2022 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. Traducido bajo licencia por HT Publishers.



¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

El doctor Sawyer estaba fascinado con la muerte y los efectos que tiene sobre el cuerpo humano. Sus razones eran benignas, pues buscaba la forma de prolongar la vida, pero sus métodos eran una locura.

Sawyer logró recrear *un semblante de vida* en la carne muerta, pero no es algo que la gente del pueblo fuese a aceptar sin provocar varios desmayos e infartos. Sawyer se fabricó cinco “ayudantes” (cuatro manos animadas y Maxwell, una amalgama con partes de varios cadáveres). Estaba convencido de que, con su ayuda, pronto desvelaría el secreto de cómo devolverle la auténtica vida a los muertos.

Tristemente, anoche el destino demostró tener otros planes para el delirante médico y este murió de un ataque al

corazón. Fueron los gritos de angustia del pobre Maxwell lo que despertaron al pueblo.

Sin embargo, sin Sawyer para controlar a sus creaciones, estas son peligrosas. Cuando el comisario y sus ayudantes entraron en la casa, las abominaciones no muertas hicieron aquello para lo que fueron creadas: no tardaron en imponerse a los sabuesos e intentaron, sin éxito, usar *sus cuerpos* para revivir a Sawyer.

LA VIEJA CASA DE LA COLINA

La cuadrilla entra en la casa justo cuando el último rayo de luz solar desaparece por el horizonte, cubriendo todo con un manto de sombras (iluminación de penumbra, -2 al combate y Notar, +2 a Sigilo).

Las manos animadas patrullan el piso inferior y usarán tácticas de guerrilla para combatir contra la cuadrilla, empleando el mobiliario, cuchillos de cocina, etc. Maxwell espera en el sótano.

Presa de la furia, Maxwell ha destrozado la mayoría de las posesiones del Dr. Sawyer, hasta dejar solo astillas de madera y metal doblado. Las pistas más importantes son:

1. Recibidor: La sala que sirve como recibidor esta manchada de sangre. El éxito en una tirada de Supervivencia (-2 por la iluminación) revela varias huellas, así como que alguien fue arrastrado por el suelo (aún pueden verse las marcas de sus uñas en las tablas de madera del suelo) en dirección al dormitorio del doctor.

2. El dormitorio principal: Es la única habitación de la casa que no está destrozada. Para encontrar la puerta secreta que conduce al sótano hay que superar una tirada de Notar (con -2 por la iluminación).



EL SÓTANO

Un macabro espectáculo aguarda al que entre en esta sala. El cadáver del Dr. Sawyer está colocado boca arriba sobre el suelo y alguien ha abierto su pecho para extraer el corazón. A su alrededor pueden verse los cuerpos mutilados del comisario y sus ayudantes. Por todas partes hay instrumental de cirugía manchado de sangre.

Junto a esta carnicería se encuentra Maxwell, una amalgama creada a base de coser distintas partes de otros cadáveres y animada después mediante una infernal combinación de ciencia y magia. Maxwell atacará a los héroes sin ninguna provocación, intentando acabar con ellos y descuartizarlos para usar sus órganos en la "reparación de su padre".

CONSECUENCIAS

Los aldeanos quedarán muy sorprendidos por el mal que anidaba en su comunidad sin que ellos lo supieran. Después de un rápido debate, preguntarán si alguno de los héroes está interesado en convertirse en el nuevo comisario del pueblo. Sea como sea, los héroes siempre serán recibidos con los brazos abiertos cuando regresen a Purity.

AMIGOS Y ENEMIGOS

MANOS ANIMADAS (4)

Estas manos son ligeramente distintas a las versiones menores que aparecen en *Deadlands: El Extraño Oeste*. Al haber sido creadas usando material robado de tumbas de criminales y forajidos, conservan una pizca de la naturaleza cruel de sus anteriores propietarios y una astucia infernal.

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

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

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

Capacidades especiales:

- **Estrangulación:** Cuando una mano animada obtiene un aumento en una tirada de Pelear, se aferra al cuello de su víctima. Al comienzo de sus siguientes turnos, la víctima debe superar una tirada de Vigor o sufrirá un nivel de fatiga por asfixia. Es posible arrancar la mano del cuello mediante una tirada opuesta de Fuerza. En cuanto retire la mano, la víctima recupera un nivel de fatiga así perdida por ronda.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Miedo (0):** Todo el que vea una mano animada debe realizar una tirada de miedo.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmune a las enfermedades y venenos; los ataques apuntados no causan daño extra.
- **Tamaño -3 (Menudo):** A ver cómo te lo explico... Es del tamaño de..., ¿una mano?

MAXWELL

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

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

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

Ventajas: Alerta.

Capacidades especiales:

- **Debilidad (cabeza):** Para acabar con Maxwell es necesario causar una sola herida en la cabeza,

aunque debe realizarse un ataque apuntado (-4) que no causa daño extra. Si no se apunta, determina la localización del impacto de acuerdo a la tabla de lesiones. Cuando Maxwell sea incapacitado, aplica la penalización apropiada (la amalgama pierde un ojo, una pierna, etc.) e ignora la herida provocada.

- **Impávido:** Es inmune al miedo e Intimidar.
- **Invulnerabilidad limitada:** Aquellos que tengan un Trasfondo Arcano pueden lanzar *curación* sobre una amalgama, incluso si está incapacitada. La única forma de matar permanentemente a estas abominaciones es destruyendo su cabeza.

- **Miedo (-2):** Todo el que vea una amalgama debe realizar una tirada de miedo.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmune a las enfermedades y venenos; los ataques apuntados no causan daño extra; ignora un punto de penalización por heridas.
- **Puños:** FUE+d6.
- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.
- **Toque de recuento (¡carne, carne!):** La esencia de una amalgama entelatece parcialmente la descomposición del reencarnado que la absorba. Aplica un -2 a las tiradas de Notar para detectar su olor a muerte (consulta **Descomposición** en *Deadlands*).



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 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.