

DEADLANDS

ENVIDIA

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

La cuadrilla se ve atrapada en mitad de una mortífera rivalidad fraterna. Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

¡FUEGO EN LA NOCHE!

Acampados durante la noche en la pradera, los héroes son testigo de un incendio que parece haber surgido a varios kilómetros de distancia. Algo grande, probablemente una granja, ha prendido en llamas.

Al llegar al lugar, la cuadrilla encuentra una granja familiar en llamas, imposible de salvar. Procedentes del interior de la conflagración se escuchan varios gritos de mujer pidiendo auxilio. Un hombre y un niño pequeño se encuentran inconscientes justo fuera del edificio en llamas, probablemente por la inhalación de humo.

RIVALIDAD FRATERNA

Bill Sandhere solo nació minutos después que su hermano James, pero, para lo que importa, podrían haber sido si-

glos. Daba la impresión de que cualquier cosa que Bill hacía, James ya lo hubiera hecho antes (o algo parecido) y mucho mejor. James no solo destacó en los estudios, sino que demostró ser un granjero mucho más capacitado. Las chicas que mostraban algún interés hacia Bill no tardaban en caer prendadas del carismático James. Incluso su madre tenía un claro favorito.

El resentimiento de Bill hacia su hermano creció con los años, hasta llegar al punto de querer darle una lección. El plan de Bill era simple: se iría de casa, se convertiría en alguien importante y regresaría para pasarle por los morros a su hermano todo su éxito. Desafortunadamente, el destino tenía otros planes.

Hace un año, una banda de forajidos asaltó a Bill en la pradera. Lo torturó hasta la muerte, solo por divertirse un rato. Tal fue la agonía sufrida por Bill, que ya antes de morir los manitús se pegaban por su cadáver.

Al sentir toda esa amargura, un manitú devolvió al gemelo de entre los muertos. Convertido en reencarnado, Bill fue matando a sus asesinos uno a

© 2006, 2023 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.



uno, para después alzarlos, a su vez, como zombis. Una vez solucionado ese problemilla, centró su atención en aquello que *realmente* odiaba con pasión: su hermano.

Bill el reencarnado y sus secuaces no muertos han pasado la última semana espionando a James Sandhere y su familia. Han logrado pasar desapercibidos, o casi, pues hace unos días, su sobrino, Connor, vio al que creyó que era su padre entrando con mucho disimulo en una cueva vacía que hay en la barranca cercana, a unos cuatrocientos metros de la granja.

Anoche, Bill decidió que era el momento de atacar. Su plan consistía en que la banda le prendiese fuego a la casa de su hermano y, cuando este y su familia escapasen el incendio, se mostraría y demostraría quién era el mejor. Sin embargo, James cayó presa del humo mientras sacaba a Connor de las llamas

y, para rematarlo, la cuadrilla ha aparecido como buenos samaritanos. Parece que, como todo el la vida, el plan de Bill se ha ido al garete.

ENTRAR EN LAS LLAMAS

Caroline, la esposa de James Sandhere sigue atrapada en el dormitorio. Para rescatarla, la cuadrilla deberá afrontar primero el asfixiante humo, lo que exige superar una tirada de Vigor. El fallo significa que el héroe sufrirá un nivel de fatiga hasta que salga de la casa y pase diez minutos respirando aire fresco. Aquellos que tienen éxito deben abrirse camino por el edificio en llamas, lo que exige superar una tirada de Atletismo; el fallo provoca 2d8 de daño por quemaduras.

Caroline Sandhere lleva un tiempo atrapada en el edificio y está a punto de perder la consciencia por la inhala-



ción de humo. Sus rescatadores deben convencer a la pobre mujer de que les siga, con una tirada de Intimidar o Persuadir. Después, pueden regresar por donde han venido (una nueva tirada de Atletismo) o lanzarse por la ventana del dormitorio y saltar por los aires. Una vez fuera, les estarán esperando los "chicos" de Bill Sandhere.

DISPAROS EN LA NOCHE

Bill vio cómo la cuadrilla entraba en el edificio en llamas y, junto con sus secuaces zombi ha decidido acabar con los buenos samaritanos. Tanto él como sus chicos abren fuego sobre la cuadrilla, aprovechando la oscuridad de la noche (una penalización por iluminación de -4 para localizarlos). La cuadrilla está de espaldas a las ardientes llamas, así que no disfrutan de esa ventaja.

Si caen la mitad de sus zombis, Bill deja al resto de sus criaturas para acabar el combate y se oculta en la cueva mencionada antes, arrastrando consigo al pobre James (que sigue inconsciente). Si se supera una tirada de Notar, se podrá percibir que ambos son muy parecidos físicamente.

Cuando haya finalizado el combate, los héroes deberían tomarse su tiempo para asegurarse de que tanto Connor como su madre están a salvo y no han sufrido heridas graves durante la ordealía. Pueden descubrir la localización de la cueva gracias a Connor (que les suplicará que salven a su padre). Si alguien menciona la similitud entre el hombre y su secuestrador, una sorprendida Caroline puede aportar información sobre el pasado de su marido y su hermano gemelo. Ella también suplicará a los héroes que rescaten al desaparecido James.

Incluso si los héroes no se relacionan con Connor, también pueden

usar Supervivencia (rastrear) para seguir las huellas de Bill hasta la cueva. Al acercarse, también podrían escuchar los gritos del cautivo mientras su celoso hermano se venga torturándolo dolorosamente. Como Bill está entretenido, es posible acercarse a él con cuidado supe-rando una tirada de Sigilo.

Bill pretende causar tanto daño como sea posible a su hermano y, si los héroes no intervienen, el resultado más probable es la muerte de James.

CONSECUENCIAS

James Sandhere, si sobrevive a la noche, estará muy sorprendido por aquello en que se ha convertido su hermano. Siempre fue consciente de su rivalidad, pero jamás creo que el odio de su gemelo fuese tan profundo como para hacerle volver de la tumba. ¡Otra tragedia familiar más producto del Extraño Oeste!

AMIGOS Y ENEMIGOS

BILL SANDHERE

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

Habilidades: Atletismo d8, Cabalgar d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

Desventajas: Canalla, Feo (una impresionante cicatriz le corta el ojo izquierdo), Vengativo.

Ventajas: Fuerza de Voluntad.

Ventajas de reencarnado: Garras (FUE+d6).

Equipo: Colt Peacemaker (12/24/48, 2d6+1, PA 1, Mun. 6).

Capacidades especiales:

- **Muerto viviente:** +2 a Dureza y las tiradas de Espíritu para recu-

perarse del aturdimiento; ignora daño extra de ataques apuntados (excepto en la cabeza); ignora un punto de penalización de heridas; no respira; inmunidad a las enfermedades y los venenos.

- **Reencarnado:** No se desangra al quedar incapacitado y la única forma de matarlo es reventarle los sesos (otras "muertes" solo duran 1d6 días).

LOS SANDHERE

Usa esta plantilla con los diferentes miembros de la familia Sandhere, ajustándola como se te indica.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d4, Disparar d4, Notar d6, Oficio (Ranchero) d8, Pelear d4, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Capacidades especiales:

- **Caroline:** Añade la ventaja Atractivo.
- **Connor:** Tiene Astucia d4, Fuerza d4 y Oficio (ranchero) d4. Tiene la desventaja Joven y la ventaja Alerta.
- **James:** Tiene Disparar d6 y Pelear d6 (lo cual aumenta a 5 su Parada). Tiene la ventaja Fornido, que aumenta su Dureza a 6.

ZOMBIS (1 POR HÉROE)

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

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Persuadir d4, Provocar d6.

Paso: 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

Equipo: Colt Peacemaker (12/24/48, 2d6+1, PA 1, Mun. 6).

Capacidades especiales:

- **Debilidad (cabeza):** Un ataque apuntado a la cabeza del zombi (-4) sigue causando el +4 al daño habitual.
- **Garras:** FUE+d4.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **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.



¿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

¿Quienes 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