

DEADLANDS

RIÑA DE ENAMORADOS

Una aventura en una hoja para *Deadlands* de Mike "Bloodshadows" Dukes.

¡La cuadrilla se implica en una compleja historia de amor, pérdida y obsesión! Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

¡BIENVENIDOS A URIEL!

Las temerosas miradas de los lugareños reciben a la cuadrilla entra en la comunidad minera de Uriel; los numerosos bandidos de la región mantienen a los vecinos con los nervios a flor de piel. Antes de que encuentren un *saloon* o una casa de huéspedes donde alojarse, escuchan gritos de mujer procedentes de la iglesia.

Al investigar la iglesia, la cuadrilla se encontrará con un grupo de exsoldados confederados (1 por héroe) acosando a una chica joven de cabellos rubios. Están dispuestos a tirar del hierro si los héroes se entrometen, pero huirán en cuanto sufran una o dos heridas.

— ¡Largo de aquí y no se metan donde nadie les ha llamado! Si intentan evitar que nos divirtamos un poco, acabarán enterrados en esa misma iglesia.

Una vez hayan solventado el problema de los forajidos, la cuadrilla puede comprobar

si la chica, la señorita Maddie Hayes, ha sufrido alguna herida. No es así y agradecerá a los héroes su afortunada intervención. Entre lágrimas, relata su historia:

— Hace dos noches, John Teagan, el comisario de la ciudad, me pidió en matrimonio y, por supuesto, le dije que sí. Anunciamos las buenas nuevas a la mañana siguiente. Sin embargo, esta mañana, Clark, uno de sus ayudantes, encontró a John muerto en su cama. El Dr. Roberts dice que debe haber sido un fallo del corazón, pero eso es imposible. ¡John era tan fuerte como un buey! Acudí a la iglesia a rezar por su alma.

Maddie suplica a tus pistoleros que acudan a ver al doctor Roberts e investiguen la muerte de su prometido. Si la cuadrilla pide algo a cambio (¡qué vergüenza!), les ofrecerá su anillo de pedida de mano. Es obvio que es muy duro para ella, pero está desesperada y necesita respuestas.

¿EL MÉDICO RECIBE?

Tanto el Dr. Roberts como el ayudante Clark se encuentran en el dispensario del primero; el ayudante está incons-

© 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.



ciente tras haber ingerido demasiado coraje líquido. El cadáver de Teagan se encuentra en otra sala adjunta. Al principio, el médico se negará a dejar que la cuadrilla examine el cadáver, pero es posible convencerle de lo contrario. El cuerpo del antiguo comisario está tan consumido que parece una momia.

El médico afirma estar muy sorprendido por la causa de la muerte, pero está claro que miente. Sin embargo, es absolutamente imposible que Roberts cuente lo que sabe por nada del mundo. Eso debería ser suficiente para que la cuadrilla sospeche de él.

LOS DEMÁS VECINOS

La gente de Uriel está asustada. La comunidad minera está haciendo dinero a espuertas, pero también atrae bandidos como si fueran moscas. En cuanto se corra el rumor de que Teagan ha muerto,



los ataques como el que la cuadrilla atestiguó al llegar serán algo común. Su heroica intervención, sin embargo, puede ayudar a obtener algo de información.

Superar una tirada de Persuadir revela que el comisario estuvo enfermo hará unos seis meses, poco antes de que las primeras bandas de bandidos empezasen a azotar la comunidad y el doctor tampoco pudo hacer nada entonces por su enfermedad. Esta información, sin embargo, es una pista falsa que podría complicar la investigación.

LA GACETA DE URIEL

El periódico de la comunidad no ha publicado un nuevo número desde hace meses, aunque el responsable del mismo sigue viviendo en la habitación que hay tras la imprenta. Su nombre es Buck Tavis y es quien tiene la clave para resolver este misterio. Travis está asustado y es suspicaz, pero si los héroes se ganan su confianza, explicará lo que sabe.

Además de editor, también es el fotógrafo del periódico y puede enseñar a la cuadrilla una foto del fallecido comisario y Maddie. Después, mostrará una segunda fotografía. En ella puede verse a una mujer de origen mexicano caminando con el comisario Teagan. Lo más sorprendente de todo es que pueden apreciarse unas alas de murciélago a su espalda y cuernos en la cabeza de la chica.

Travis jura una y otra vez que no es falsa y que esa foto lo asustó tanto que la escondió y no ha vuelto a tocar una cámara desde entonces.

La mujer es María Delgado, la propietaria de la cantina Hora Punta. María llegó a la ciudad hará unos seis meses y ella y Teagan fueron amantes desde ese mismo día. Teagan enfermo más o menos por esas fechas y apenas podía desempeñar sus tareas como comisario. El

resultado fue un incremento de la anarquía general en la zona y la llegada de numerosos indeseables a la comunidad. El doctor Roberts no pudo determinar la causa de la enfermedad.

Teagan finalizó su relación con María el mes pasado, poco después de que Maddie Hayes se mudara a la ciudad. María no quedó nada contenta. Quizás fuese coincidencia, pero cinco mineros han muerto de problemas con el corazón desde entonces y Teagan parecía haberse recuperado por completo una o dos semanas después de romper con María. Travis no puede demostrar que María sea responsable de la enfermedad del comisario o esas muertes, pero una corazonada le dice que es así.

EL HORA PUNTA

Este *saloon* es también la guarida de María. Se trata de un edificio de dos pisos y no solo es una cantina, sino también un burdel. En el piso inferior está el bar y las mesas de juego, más un escenario para las cantantes. En el segundo piso hay cinco habitaciones. María ocupa la más grande, que también da a la calle principal. Para evitar que se descubra su secreto, no hay espejos o cristal en el edificio (excepto uno que conserva en su habitación, pero siempre está cubierto por un paño). Todas las bebidas se sirven en copas de peltre.

Las palomas descarriadas que trabajan para María la consideran como un ángel oscuro, enviado para protegerlas en un mundo dominado por los hombres. Le son ferozmente leales y preferirían morir a traicionarla. El camarero, Zeke Clemens, es el único varón que trabaja en el negocio. Es también leal a María, pero no es un luchador. Zeke actúa como los ojos y oídos de María y la avisará si se presenta gente haciendo preguntas.

Si es necesario, usa la plantilla de Fronterizos de *Deadlands* para representarlos.

AMIGOS Y ENEMIGOS

EXSOLDADOS CONFEDERADOS

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

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Cabalgar d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d4.

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

Ventajas: Manos Firmes.

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



MARÍA DELGADO

María es una súcubo. Seduce a los hombres y les roba su esencia vital. Aunque ella no lo llamaría amor, lo cierto es que se... encaprichó de Teagan. Mientras estuvo con ella, dejó de robar la esencia vital a otros hombres, de tal modo que nadie murió en la ciudad. Cuando le dejó por Maddie Hayes, rompió también su inexistente corazón. Los mineros muertos fueron quienes pagaron el pato. Cuando se enteró del compromiso formal de Teagan, fue a su casa y lo dejó seco. Continuará matando hasta que alguien la detenga.

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

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d8, Interpretar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d12, Sigilo d8.

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

Equipo: Látigo (FUE+d4, Parada -1, Alcance 2, el aumento aferra en vez de causar daño extra).

Capacidades especiales:

- **Aguante infernal:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; es inmune a venenos y enfermedades.
- **Belleza demoníaca:** María es un súcubo y puede adoptar la apa-

riencia de seres humanos de gran belleza (e incluso hacerse pasar por otros seres inteligentes). Su apariencia ilusoria le proporciona una bonificación de +2 a sus tiradas de Interpretar y Persuadir. El poder *detección arcana* atraviesa esta ilusión y revela la auténtica apariencia del demonio, así como examinarla indirectamente (como a través de una cámara o un espejo)

- **Debilidad (agua bendita):** Si se rocía a María con agua bendita, quedará fatigada.
- **Debilidad (símbolo sagrado):** Si se empuña un símbolo sagrado y se amenaza con él al demonio, es posible mantenerla a raya. Para atacar directamente al portador del símbolo, primero María debe vencerle en una tirada opuesta de Espíritu.
- **Garras:** FUE+d4.

- **Inmunidades:** No sufre daño de los ataques con armas mundanas o el fuego y el calor. Los ataques mágicos (excepto los basados en el fuego) y el hierro frío le causan daño con normalidad.

- **Robar la esencia vital:** Si María logra besar a una víctima, esta debe vencer en una tirada de Vigor opuesta frente al Espíritu del demonio o verá reducido su Vigor en un nivel de dado. Si se reduce por debajo de d4, María absorbe la fuerza vital de la víctima y la mata. En caso de sobrevivir, el Vigor perdido se recuperará a un ritmo de un nivel de dado al día.

- **Seducción:** A veces, el encanto físico no es suficiente. María puede usar el poder *marioneta* y emplea Espíritu como habilidad arcana. Tiene 20 PP que solo puede usar con esta capacidad.



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

¿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.