

DEADLANDS

UN FESTÍN FAMÉLICO

Una aventura en una hoja para *Deadlands* de Joel Kinstle.

Durante sus viajes, la cuadrilla se encuentra con una misteriosa enfermedad degenerativa, pero no parece que eso vaya a impedir la fiesta del pueblo. Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

UN FUNERAL DE PUEBLO

Al llegar cabalgando a la siguiente comunidad de la ruta, tus vaqueros sufren una desagradable sorpresa: la cantina está cerrada. De hecho, todos los negocios de la ciudad parecen estar cerrados y, al investigar el hecho, es muy fácil descubrir que todos los vecinos están reunidos en la iglesia, donde se celebra un funeral. El reverendo Ashby, el pastor local, preside la sombría ceremonia mientras el resto de los presentes muestran sus respetos a la pequeña Delia Waxburn, acompañándola en su descanso final. Si se fisionea con delicadeza, es posible descubrir lo siguiente:

- Anders Waxburn, su padre, está desconsolado por la pérdida tras haber perdido a su madre hace dos semanas.
- Delia era una niña muy querida, pues apenas hay chavales en el pueblo.

- Todo el mundo tiene gratos recuerdos tanto de ella como de su madre, también muy querida.
- Tanto Delia como su madre, Anna, mostraron los mismos síntomas.
- El reverendo Ashby cree fervientemente que la enfermedad es cosa del Diablo.
- Si se habla directamente con él, podría revelar que es un bendito, pero que ni él pudo curar a ninguna de las dos Waxburn, ni siquiera en la iglesia.
- De acuerdo a los rumores, solo todo estaría empezando. La siguiente ciudad siguiendo la ruta quedó prácticamente despoblada por “la plaga del hambre”.

SEGUIR LOS PASOS A LA ENFERMEDAD

Las respuestas, si es que existen, se encuentran siguiendo la ruta. Los vecinos están divididos entre aquellos que esperan que tus vaqueros descubran lo que está pasando, los que creen que lo mejor es salir pitando del lugar y los indecisos. El reverendo Ashby podría acompañar al grupo si los héroes se lo piden, pero solo si se han comportado correctamente (o crees que les vendrá bien su ayuda).

© 2009, 2024 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.



En efecto, en la comunidad siguiente los héroes escucharán más historias como la de los Waxburn, e incluso más si continúan avanzando. Hace falta superar una tirada de redes de contactos o de Investigar para llegar a la conclusión de que la enfermedad ataca a los individuos más queridos y generosos de las comunidades. El éxito en una tirada de Medicina también descarta cualquier otro punto común entre las víctimas: no parecen coincidir ni sus edades, ni sus etnias, sexo, etc.

Tras las primeras comunidades, los héroes empezarán a notar que hay muchos objetos que parecen nuevos y relucientes. Si tus vaqueros preguntan sobre ellos, escucharán diversas historias sobre un trajeado vendedor, vestido de negro, cuyos precios son insuperables. Aunque todos los clientes parecen hablar con claridad del mismo hombre, sin embargo, lo presentan con nombres diferentes.

LLEGAR HASTA LA FUENTE

Con el tiempo, no es difícil determinar la causa más probable de esta plaga. Si se sitúan los brotes de la plaga sobre un mapa, este mostrará un centro claro. Las ciudades que hay a su alrededor acusan a las siguientes siguiendo el círculo de ser el punto de origen de la plaga. El punto central también parece ser el primer lugar que visitó el misterioso vendedor errante. Si se pregunta a los lugareños sobre la zona, estos revelarán lo único que hay de interés: un camino secundario que lleva a Leafon, una comunidad agrícola bastante remota que nadie ha visitado desde hace tiempo.

Encontrar el camino es fácil, pero seguirlo ya no tanto. Hay que superar sumideros inundados, un terreno muy irregular y ocasionales derrumbamientos de rocas. Aquellos que fallen una tirada de Cabalgar sufrirán un nivel

de fatiga hasta que puedan descansar cómodamente varios días sin viajar. Una pifia supone que el caballo se rompa una pata y haya que sacrificarlo.

EL ORIGEN DE LOS PROBLEMAS

Leafon, a dos días a caballo de la ruta principal, es un sitio pequeño, pero dista mucho de estar abandonado. Más o menos, unas cien personas viven en la comunidad. Todos ellos parecen gozar de buena salud y moral alta. Nadie ha oído hablar de la plaga del hambre y tampoco han sufrido muertes recientes. Al investigar más la comunidad, la cuadrilla puede descubrir lo siguiente:

- El colmado local está sorprendentemente bien surtido. Hampton Osgood, su propietario, solo puede decir alabanzas del buhonero que pasó por su establecimiento hace varios meses. Era un hombre justo.
- Las cosechas habían sido malas durante los dos últimos años; se debe a las mismas lluvias que hicieron casi imposible seguir la vereda que lleva fuera del valle.
- De algún modo, los Garret han logrado tener una cosecha excelente. Debe haber sido realmente buena, porque Jenny Garret ha estado compartiéndola con toda la comunidad.
- El vendedor errante hizo negocios por toda la ciudad, pero pasó un montón de tiempo en la casa de los Garret.
- Jenny Garret va a celebrar una gran fiesta en la iglesia local mañana, para agradecer a Dios su generosa cosecha.

James Garret, el marido de Jenny, debe estar en algún tipo de estado de shock o ser estúpido. Jenny afirma haber estado alimentando a la ciudad gracias a su "jardín milagroso", incluso aunque sus cultivos parecen tan mal como los de los vecinos. La actitud de Jenny empieza en

Poco Cooperativa si se saca a colación el tema de sus fuentes alimenticias. Es necesario recurrir a Persuadir, Provocar o Intimidar para cambiar su actitud.

Si se lleva su reacción hasta Amistosa o mejor, mostrará su cornucopia a la cuadrilla (es el Cuerno de Falsa Plenitud, consulta el cuadro de texto) y explicará que ha estado alimentando a todos con ella durante meses. Si se mejora su reacción hasta Solícita, explicará cómo el buhonero no quería separarse de ella, pero al final se la regaló sin aceptar nada a cambio. Si la actitud de Jenny cae a Hostil, se negará a hablar más del tema y su marido les echará de la propiedad a punta de escopeta. Intimidar provoca automáticamente que su actitud caiga a Hostil durante el resto de la aventura y su odio provoca que se transforma en un ansia eterna durante el convite (atacará con superioridad a uno de los miembros de la cuadrilla).

LA FIESTA EN LA IGLESIA

Al día siguiente, todo el pueblo se ha reunido para el convite en la iglesia. La variedad de alimentos es tan grande que es imposible que procedan todos de una sola cocina que no lleve trabajando sin parar desde hace dos semanas. Como sorpresa especial, el vendedor ambulante también se presenta en la fiesta. Le prometió a Jenny que lo haría y es un hombre de palabra.

Una manada de ansias eternas atacará Leafon poco después de la puesta de sol, en cuanto salga la luna nueva por el horizonte y el cielo esté más oscuro que la boca del lobo. Intentarán devorar a todos los que hayan comido algo del cuerno, así como al que lo sostenga. Jenny lo tiene oculto bajo la mesa cuando comienza el combate, pues lo trajo consigo por si la comida se acababa.

El buhonero intenta mantenerse fuera de los combates, aunque podría recurrir a alguna maniobra de truco para incordiar a los héroes. Si es atacado, se defenderá, intentando alejarse y observar la masacre desde fuera de la acción principal.

CONSECUENCIAS

Si el reverendo Ashby está con la cuadrilla, intentará convencer a los supervivientes de la comunidad que quemen todo lo que esté asociado con el maligno vendedor, incluyendo el cuerno, todas las mercancías del colmado y el propio cadáver del buhonero (si los héroes lograron incapacitarlo).

Si Ashby no forma parte del grupo y a nadie se le ocurre quemarlo, la aldea será atacada de nuevo durante la siguiente luna nueva, hasta que el cuerno sea pasto de las llamas o las criaturas lo recuperen. Sea como sea, es muy probable que la cuadrilla vuelva a verse las caras con el buhonero en el futuro.

AMIGOS Y ENEMIGOS



EL BUHONERO GENEROSO

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

Habilidades: Atletismo d6, Cabalgar d6, Conocimientos Generales d10, Hechicería d10, Intimidar d8, Notar d10, Pelear d6, Persuadir d8, Sigilo d4.

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

Desventajas: Cojo, Juramento (siempre mantiene su palabra... al pie de la letra, mayor), Manía (jamás da el mismo nombre dos veces, menor), Pacifista (menor).

Ventajas: Alerta, Atractivo, Callejear, Carismático, Demagogo, Fuerza de Voluntad, Recuperación Rápida Mejorada, Reputación, TA (Magia Negra).

Poderes (30 PP): *Captura* (ataduras de ébano), *desvío* (brumas negras a

su alrededor), *luz/oscuridad* (un fuego negro que parece atraer las sombras), *proyector* (un relámpago negro que roba la vitalidad).

Equipo: Lo que necesite (consulta Bien surtido).

Capacidades especiales:

- **Bien surtido:** Echando mano a sus bolsillos, bolsa o carruaje, el Buhonero Generoso puede obtener cualquier pieza de equipo del manual de *Deadlands* que desee, incluyendo objetos que normalmente se hacen por encargo. No puede crear mercancías perecederas (por ejemplo, huevos o carne) o seres vivos (gallinas, arañas, etc.). Garantiza su mercancía y la vende siempre por debajo de su precio de mercado.
- **Debilidad (pira fúnebre):** Si se quema el cadáver el Buhonero Generoso, su bolsa, posesiones, carruaje, caballo y todo lo que haya vendido que aún quede en la ciudad en una única pira fúnebre, será incapaz de reformarse y regresar al mundo a no ser que sea invocado de nuevo mediante otro complejo ritual de magia negra.
- **Invulnerabilidad:** Aunque es posible dañar e incluso “matar” al Buhonero Generoso por medios mundanos, siempre regresa. Durante la siguiente luna nueva (el mes lunar, no la siguiente noche) resucitará como si nada en las cercanías de otra comunidad a un mínimo de 160 kilómetros de distancia.
- **Ofrendas fáusticas:** El Buhonero Generoso puede crear una reliquia por día. La entregará gratis, pero solo a aquellos que supliquen mucho o se lo exijan por la fuerza. Intentará, aunque sin muchas ganas, que sus víctimas no acepten la reliquia en un intento de mantener su conciencia tranquila. Sus reliquias son similares al cuerno

de falsa plenitud en el sentido en que pervierten las buenas intenciones del usuario y su mancha supera con creces a los beneficios de sus poderes. No dudes en dar rienda suelta a tu imaginación, Comisario.

ANSIA ETERNA

Es fácil diferenciar estos horrores no muertos de los zombis normales por sus enormes bocas llenas de afilados dientes, similares a las de los tiburones, así como el asqueroso hábito de mordisquear pequeños objetos mientras olisquean el aire en busca de auténtica comida.

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

Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6.

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

Capacidades especiales:

- **Debilidad (Magia):** Son criaturas creadas por la magia negra. Sufren daño completo y es posible herirlas con ataques mágicos.
- **Debilidad (Tiro en las tripas):** Están impulsados por un hambre atroz que les corroe las tripas. Cualquier disparo apuntado a las tripas (-2) puede dañar a este muerto de hambre.
- **Garras:** FUE.
- **Invulnerabilidad:** Solo es posible matar a un ansia eterna a través de sus Debilidades. El resto de ataques puede aturdirle, pero no causar heridas.
- **Miedo (-2):** Todos los que vean a estas criaturas deben realizar una tirada de miedo.
- **Mordisco:** FUE+d6.
- **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.

NUEVA RELIQUIA:

CUERNO DE FALSA PLENITUD

A primera vista, esta cornucopia no llama nada la atención, pues es una simple cesta de mimbre cerrada con asa. Al ser examinada a través de un *detección arcaica*, se revelará su origen mágico. Si un bendito o chamán sostiene la reliquia, también notará una leve sensación de malignidad.

Poderes: El cuerno de falsa plenitud puede producir tanta comida como el usuario desee. Solo produce alimentos ya preparados y el usuario tiene un control muy limitado sobre qué o cuánto genera. Para una cuadrilla o una comunidad muerta de hambre, podría ser un auténtico regalo del cielo.

Mancha: Los alimentos generados por la reliquia son robados. El cuerno roba el valor nutritivo de los alimentos que otros toman. Esa gente puede comer con normalidad, e incluso disfrutar de los manjares, pero no se beneficiará de su sustento. El cuerno toma como objetivo a la gente más bondadosa y generosa de las inmediaciones y los hace volver tras su muerte como ansias eternas. Todas las criaturas cuya muerte haya provocado el cuerno acudirán durante la tercera luna nueva desde que entre en posesión de un individuo para vengarse de quienes se hayan beneficiado de la cornucopia.



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.