

DEADLANDS

¡LINCHADOS!

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

La cuadrilla llega a una ciudad azotada por una serie de misteriosos asesinatos. ¿Podrán nuestros héroes descubrir al responsable? Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

¿ES UN PUEBLO FANTASMA?

Se acerca la puesta de sol y nuestros héroes llegan cabalgando a la pequeña comunidad de Eastman's Creek. Sus calles están desiertas, aunque la ciudad sigue estando habitada, a juzgar por los movimientos de las cortinas.

La única cantina del pueblo no tiene más clientes, pero hace falta insistir para que te atiendan. El camarero parece distraído, lanzando miradas de reojo a la inminente oscuridad de la noche. Si la cuadrilla pregunta cuál es el problema, con renuencia acabará contando la macabra historia reciente del pueblo.

Eastman's Creek es una pequeña comunidad, que funciona como núcleo urbano para una veintena de ranchos que hay en las inmediaciones. Hace poco alguien ha empezado a asaltar las casas

de los rancheros, arrastrarlos hasta un viejo árbol y colgarlos allí. Al principio, los vecinos creyeron que se trataba de forajidos o algún ajuste de cuentas, pero a medida que ha pasado el tiempo y las muertes continúan, cada vez están menos seguros de que haya un ser humano tras los linchamientos.

Los primeros asesinatos tuvieron lugar hace dos semanas. Alguien, o algo, entró a la fuerza en la casa durante la noche y arrastró a la pareja, sin hijos, que vivía allí hasta el árbol. Tres noches después, un viejo ranchero también fue linchado del mismo modo. Y se repitió todo hace dos noches.

La ciudad no tiene comisario propio y depende del sheriff del condado. Ya han enviado un recado a su oficina, pero pueden pasar días hasta que llegue. Una cuadrilla formada por los vecinos ha peinado la región, pero no ha encontrado señal alguna de las alimañas responsables.

Y, para empeorar las cosas, es como si la misma tierra pareciese conspirar contra la ciudad. Las sombras son más profundas e inquietantes cada día y las praderas que la rodean parecen más amenazadoras por su soledad. Los veci-

© 2006, 2025 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.



nos están tan asustados que muchos no se atreven a salir de sus casas ni siquiera de día, mucho menos tras el ocaso. Se esconden en sus camas, preguntándose si serán los siguientes.

LA BESTIA ARBÓREA

Cuando los Venerables sacrificaron sus existencias para encerrar a los manitús en los Terrenos de Caza, muchos los monstruos más “mundanos” quedaron debilitados o entraron en una especie de torpor. Entre estos se contaba una terrible bestia que solía cebarse con las tribus locales durante la noche, incluso si se ocultaba a plena vista durante el día. El árbol de la horca, como hoy se le conoce, arrastraba a las víctimas de sus hogares usando gruesas zarcillos y enredaderas, para colgarlas de sus ramas hasta que morían. Después, se alimentaba de sus fluidos vitales.



El Ajuste de Cuentas ha despertado de nuevo a la bestia de su profundo torpor, aunque el proceso llevó muchos años. Despertó en un mundo que ya no reconocía, con un hambre atroz, y se acercó a explorar un rancho. Allí encontró a dos víctimas indefensas, que arrastró después hasta sus “terrenos de enraizamiento”.

A la mañana siguiente contempló inmóvil como los vecinos bajaban los cadáveres de sus ramas. La bestia se conformó con contemplar y estudiar sus costumbres, mientras daban vueltas y vueltas en un inútil intento de encontrar a los asesinos. A lo largo de los días siguientes, el aire se saturó del delicioso sabor del miedo. Incluso la bestia se ha sorprendido del poder del miedo de los aldeanos, pues sus primeras víctimas se alzaron de la tumba y arrastraron ellas mismas hasta el árbol a otro de los vecinos, que recibió encantado la cena gratuita.

Tres noches después, esas tres víctimas se exhumaron de nuevo y arrastraron hasta él otra más. ¡La bestia había encontrado secuaces!

¡MÁS MADERA!

La aldea de Eastman's Creek tiene Nivel de miedo 3 (4 a mil metros del árbol de la horca).

Es probable que la cuadrilla quiera investigar las casas de los colonos asesinados. La primera ha sufrido daños muy graves; el éxito en una tirada de Notar indica que harían falta varios hombres para arrancar esa puerta a golpes de su marco. Los otros dos ranchos no parecen haber sufrido tantos daños como el primero.

Si alguien investiga las tumbas de las víctimas, notará que la tierra está revuelta, pero si se excavan, los cadáveres

siguen en ellas. Estos zombis regresan a sus tumbas después de cada muerte.

Si la cuadrilla investiga el árbol, que se encuentra a unos mil seiscientos metros del pueblo, verán que es un roble tan viejo que parece estar muerto. El éxito en una tirada de Supervivencia (rastrear) revela que la tierra en torno a sus raíces también está revuelta y parece reciente, pero excavar en torno a ellas no revela nada de interés.

Esa noche, los zombis atacarán de nuevo. Esta vez, las cuatro víctimas previas escapan de sus tumbas, atacarán la cantina y arrastrarán al propietario hasta un macabro destino. Si los héroes logran detenerlos antes de que lleguen al árbol, sin embargo, será este quien se desentraña y acuda en ayuda de sus secuaces, atraído por el sonido del combate. Eso, o iniciará una cacería por su cuenta al faltarle los sacrificios.

CONSECUENCIAS

Si el árbol es destruido, se desintegra casi inmediatamente, transformado en cenizas que arrastra el viento. Dejamos en manos del Comisario determinar si la criatura ha sido destruida para siempre o se reformará en otro lugar, según sus necesidades.

Los aldeanos, por su parte, estarán muy agradecidos con la cuadrilla, pero incluso si Eastman's Creek está a salvo, muchos de ellos preferirán mudarse a otro lugar donde los recuerdos no sean tan desagradables.

AMIGOS Y ENEMIGOS

ÁRBOL DE LA HORCA

Una criatura muy temida de tiempos anteriores al Ajuste de Cuentas. El árbol crea una serie de apéndices similares a zarcillos o cuerdas que enrosca alrededor del cuello de sus víctimas y después las alza por el aire. Cuando la víctima muere asfixiada, el árbol drena sus líquidos cefalorraquídeos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8.

Paso: 5; **Parada:** 6; **Dureza:** 13 (2).

Ventajas: Barrido Mejorado.

Capacidades especiales:

- **Armadura +2:** Corteza dura.
- **Camuflaje:** Si el árbol no se mueve o ataca, parece una planta absolutamente normal.
- **Miedo (-1):** El árbol de la horca es una planta animada que pretende lincharte... ¿Tú qué crees?
- **Planta:** No sufre daño extra de ataques apuntados. Las balas, flechas y otras armas perforantes solo le causan medio daño.
- **Ramas:** FUE+d6, Alcance 4.
- **Sogas:** El árbol puede manifestar tres zarcillos de hasta veinticinco metros de longitud (12 pasos), que "arroja" a sus víctimas intentando atraparlas. Como acción, puede realizar un ataque apuntado de Atletismo (lanzar) con una penalización de -4 contra hasta tres objetivos distintos. Si tiene éxito, inmoviliza a la víctima y la asciende en el aire. A partir de este momento, debe realizar una tirada de Vigor en cada ronda o sufrirá un nivel de fatiga por la asfixia. Es posible cortar la soga, que tiene Consistencia 4, pero el ataque

sufre una penalización de -2 por la escala. El árbol puede reformar nuevas sogas al comienzo de su siguiente turno.

- **Tamaño 4 (Grande):** Es un árbol de casi cuatro metros de altura.
- **Vulnerabilidad (fuego):** Sufre cuatro puntos de daño extra y una penalización de -4 a resistirse a peligros o poderes basados en este ornamento.

LINCHADOS (4)

Estos muertos vivientes tienen el cuello estirado y roto, de tal modo que sus cabezas les cuelgan sobre el torso o la espalda.

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

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

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

Capacidades especiales:

- **Cavador (Paso 2):** Se puede fundir con la tierra, entrando y saliendo de ella a voluntad.
- **Debilidad (cabeza):** Un ataque apuntado a la cabeza del zombi sigue causando el +4 al daño habitual. Como las cabezas les cuelgan en ángulos extraños (y bailan al moverse), los ataques apuntados a la cabeza sufren una penalización de -6 en vez de lo normal.
- **Garras:** FUE+d4.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Miedo (-1):** Estos muertos putrefactos son aún más asquerosos de lo normal.
- **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.



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.