

DEADLANDS

NOCHE DE PAZ, NOCHE DE TERROR

Una aventura en una hoja para *Deadlands* de Shane Hensley.

¡Feliz Navidad, Comisario! Y bienvenido a una historia que, si bien, ya se ha contado antes, seguro que no fue así... Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

TRASFONDO PARA EL COMISARIO

A la buena gente de Hooverville le encanta la Navidad. Sin embargo, Gerald Goodman, que vive justo al norte de la ciudad, no la soporta.

La razón de que este odio anidase en su diminuto y oscuro corazón ya no importa, pero sí que muriese debido a ella, pues es la causa que da origen a esta historia de horror y miedo navideño. Con suerte, también aportará un poco de heroísmo y esperanza.

Antes de comenzar, Comisario, ten en cuenta una cosa. Tú vas a leer toda la aventura y entender bien lo que ocurre, porque está escrito. Tus jugadores no y es muy probable que ni siquiera conozcan el nombre de la criatura con la que han luchado al acabar, pues nadie puede dárselo. Eso está bien y, de hecho, cuanto más logres alargar el misterio, mejor. Cuando todo

haya acabado y tus jugadores empiecen a recoger sus dados y lápices, con suerte habrá sido un momento memorable.

Lo ideal sería que fuese Nochebuena, pero cualquier otra fecha navideña funciona igual de bien. La cuadrilla viaja en tren, con destino a algún otro lugar, pero la locomotora se estropea. No es nada catastrófico, pero debe detenerse en la pequeña comunidad de Hooverville unos días para hacer reparaciones. El tren se detiene en el apeadero justo después de desayunar, mostrando un nevado paisaje iluminado por el reluciente sol.

La compañía ferroviaria (probablemente la Denver-Pacific) ofrecerá a los pasajeros hacerse cargo de la manutención y pernocta en los vagones, pero no hay mucho calor y hace frío. Una manta de blanca nieve lo cubre todo y la propuesta de una noche caliente en un albergue de la ciudad es mucho más apetecible.

HOOVERVILLE

Da igual si los héroes viajan en solitario o en grupo, no tardarán en descubrir que Hooverville da la impresión de estar bajo asedio. Los vecinos se han he-

© 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.



cho fuertes en sus casas. Hay señales de lucha en la calle principal: manchas de sangre ensuciando la nieve, casquillos vacíos y unas cuantas ventanas rotas, ahora tapadas con maderos. Hay señales de vida, sin embargo, como el humo que surge de las chimeneas o miradas furtivas desde el otro lado de las contraventanas. La ciudad está tan muerta y es tan silenciosa como una tumba.

La gente que hay en las casas no saldrá de ella. Una reciente incursión, procedente del rancho Goodman, se ha llevado todas las provisiones. Cuando los asaltantes se fueron, los vecinos comprendieron que sin esa comida tenían problemas y empezaron a luchar entre ellos por el resto. El comisario LeSeig logró poner fin a la lucha justo antes de sufrir una herida grave y ahora mismo los residentes de Hooverville se han encerrado cada uno en su casa para evitar más encontronazos con el resto de vecinos.



Hay tres localizaciones importantes que los héroes pueden visitar en busca de información:

La casa de los Louis: Sam y Ethel Louis viven, junto con Cindy (su hija pequeña) en la primera residencia privada que los héroes visiten. Sam tiene una escopeta y avisará de ello a los visitantes para que se vayan de su porche. *"¡No nos queda nada que robar, lárguense!"* gritará. Si se consigue que hable, explicará que los hombres del rancho Goodman atacaron como locos la ciudad. Dispararon muchas veces por todo el lugar, entraron a la fuerza en todas las casas y se llevaron toda la comida y regalos navideños. No tiene ni idea de por qué. Conoce a Goodman desde hace muchos años y, aunque le cae bien a muy poca gente, nunca lo tomó por un ladrón.

Otros vecinos pueden contar historias parecidas. Inventa los nombres a medida que vaya siendo necesario, hasta que los héroes comprendan que no hay más información que rascar de este modo.

El saloon y asador Geisel: Propiedad de Theo Geisel, que lleva este establecimiento junto con su esposa, Helen. Está cerrado al público y no acepta clientes. Geisel no está armado, pero se resistirá con tanta terquedad como sea posible a los invitado indeseados. Dice que la gente de Goodman entró en su local, se bebió o robó todo el licor, y, para acabar, se llevó toda la comida que tenían almacenada para el convite público navideño de la ciudad. Después, se lanzaron como locos por el pueblo, entrando en los hogares y negocios para quitar a sus dueños la comida y los regalos navideños. Geisel no tiene ni idea de qué ha provocado a esos hombres a actuar así, pues los conoce desde hace años. *"Era como si les hubiera poseído la ruindad, forzándoles a poner patas arriba todo el pueblo"*.

La casa del alcalde: Quizás a la cuadrilla se le ocurra preguntar al alcalde

sobre la situación. Si es así, encontrarán su casa saqueada y vacía. El alcalde y su familia huyeron tras el ataque y no se ha vuelto a saber nada de ellos desde entonces.

La cárcel: El comisario de la ciudad, Ted LeSeig recibió un disparo mientras intentaba detener los disturbios. Se encuentra tumbado en su camastro, delirando por la fiebre. No puede hacer mucho pero, si los forasteros quieren ayudar, está dispuesto a ofrecer una recompensa típica (por ejemplo, 300 \$ a todo el grupo). *"La gente de aquí son buenas personas, pero se mueren de hambre. Eso los ha transformado en tozudos y canallas. Regresad con la comida robada y se les pasará todo, amigos. En caso contrario, esta comunidad se convertirá en otra de esas comunidades de frontera, sin un ápice de consciencia. Bien sabe Dios que ya abundan demasiado en el país".* Ted puede prestar al grupo los últimos caballos de la ciudad si los necesita, pero les jura que les encontrará y matará si huyen de la ciudad con la única fuente de alimentos que queda en Hooverville.

EL RANCHO GOODMAN

Como la gente de Goodman se ha llevado la práctica totalidad de los alimentos del pueblo (o está oculta y atesorada por los vecinos), el paso más lógico es dirigirse allí inmediatamente para hacer algo de justicia. Si es necesario un pequeño incentivo, siempre puedes mencionar que se cuecen nubes de ventisca y querrán estar calentitos y con un buen guiso cuando empiece a caer la nieve. La fábula de la cigarra y la hormiga también podría ser otro buen consejo si tus vaqueros parecen inclinados a esperar a que se arregle solo. O todo ese jaleo con la expedición Donner de hace unas décadas.

Todas las pistas encontradas hasta ahora apuntan hacia el rancho Goodman. Es

un viaje corto, unos ocho kilómetros en dirección norte desde el pueblo, pues está justo a los pies de una imponente montaña. La propiedad está rodeada por una alambrada de púas, pero las puertas que el camino atraviesa están abiertas de par en par. Remata la puerta una arcada de madera con letras metálicas en donde antaño podía leerse "G. G. Ranch", pero la primera G se ha caído y está medio enterrada en la nieve.

Por el camino, la cuadrilla puede encontrar trozos de comida abandonada, algún que otro regalo y jirones de papel para envolver. A los pocos minutos, también se verá humo en el horizonte. Procede de las humeantes ruinas del edificio principal del rancho, así como del establo y los dos barracones. Todo parece haber ardido hasta los cimientos, probablemente anoche, pues los rescoldos están aún templados.

En el patio principal también puede verse un puñado de vaqueros muertos. Describe la escena tan sangrienta y gráfica como desees, pero, lentamente, deja caer la idea de que los vaqueros parecen haberse matado entre sí. Parece que empezaron a pelearse entre ellos después de regresar al Doble G.

El éxito en una tirada de Notar o Supervivencia (rastrear) revela que, al menos, alguno de los vaqueros podría haber sobrevivido. Una serie de huellas de trineo llevan desde los restos del establo hacia el interior de la montaña, en dirección norte. Una tirada de Rastrear (o Notar con -2) permite encontrar también huellas relativamente frescas de perros, tirando del trineo. Está nevando y las huellas son aún visibles, de tal modo que es obvio que son huellas frescas. El fallo significa que el grupo tarda más en encontrar las huellas, no que las pasen por alto.

HACIA LA CIMA DEL MONTE CRUMPET

Gerald Goodman, lentamente y sin darse casi cuenta, está vendiendo su alma a Hambre. Los celos que siente en su corazón ante la buena gente de Hooverville, la pérdida de una importante parte de su rebaño por el gélido invierno o las garrapatas de la pradera, y una personalidad bastante rastrera, se combinaron para arrastrar su mente hasta los Terrenos de Caza durante las horas de sueño. Allí, Gerald hizo un trato con unos manitús muy insidiosos, que le prometieron un gran poder a cambio del pequeño precio de hacer pasar hambre a toda una ciudad llena de buena gente y asesinar a sus propios empleados. Y, con el gran poder viene... un gran cambio, pues se ha convertido en un enorme y feo demonio de la envidia, de piel verdosa.

Goodman infectó a sus vaqueros con su locura y los soltó contra Hooverville. Cuando regresaron, hizo que se volvieran unos contra otros, mientras disfrutaba con la matanza. En ese momento sufrió una increíble metamorfosis, hasta convertirse en un demoníaco humanoide verde. Goodman perdió en ese momento casi toda la humanidad que le quedaba. Ni siquiera recuerda ya su propio nombre. Vio las letras que quedaban sobre la arcada de la hacienda y decidió juntarlas, hasta hacerse llamar "Granch".

Ahora, el Granch ha reunido los objetos robados, los ha asegurado en su trineo invernal y, tras atar a él sus corruptos perros, conduce el botín hacia la cima del monte Crumpet.

Es muy fácil seguir las huellas, aunque es posible que los vaqueros se sorprendan viendo alguna de las grietas y pendientes que el trineo parece haber cruzado.

Al final, el grupo llegará a la entrada de una caverna que domina el valle que hay bajo sus pies... donde se encuentra la silenciosa ciudad de Hooverville.

Las huellas del trineo y los perros parecen adentrarse en la oscuridad del interior.

El pasaje es bastante sinuoso, pero no tiene desviaciones y desemboca en una gruta grande, de unos doce metros de diámetro. Si el grupo no tiene consigo iluminación, todo lo que escucharán es el sonido de respiraciones fuertes y el olor a perro mojado. Con luces, lo que verán son dos manchas de color marrón oscuro con salpicaduras rojas y feroces fauces que se abalanzan sobre ellos cruzando el húmedo aire.

■ **Mastín gigante (2):** Consulta a continuación.

Y UN BUEN SUSTO PARA TODOS...

La cosa que antaño fue Gerald Goodman observa todo desde el fondo de la caverna. Cuando los héroes hayan despachado a sus sabuesos, surge deslizándose de entre la oscuridad, rocas y nieve dispersa. Sisea al grupo: "¡Felizzzz Navidadddddd!".

No repartas cartas de iniciativa e intenta interpretar la escena reforzando su inquietud. Deja que los héroes perciban, con tiradas si es necesario, su larga tripa cervecera, que le cuelga fuera del pantalón. Tiene piel verdosa y ojos amarillentos entrecerrados, además de ir vestido con lo que parecen restos harapientos de un traje rojo y sombrero.

Los primeros ataques de los héroes parecen fallar (o impactan, pero es difícil notar sus efectos en la oscuridad). Al final, la cosa aulla un "¡jajajajajaja! ¡Nooo poodeeis matarme! Mientrassss esossss atontadoss de Hooverviiiille actúen con egoissmo, ¡SOY INVENCIBLE!".

Después, cuando el siguiente ataque contra él alcance su objetivo, un rayo de luna confirma la fea realidad. La criatura regenera casi instantáneamente cualquier daño que los héroes logren infligir. Intenta revelar este hecho con el mayor dramatismo posible. El Granch se estira hasta alcanzar toda su altura, bañado por la pálida luz de la luna, y ruge, mientras sus heridas se cierran. En ese momento, es cuando el grupo puede verle con claridad, harapos, barriga, piel verdosa y todo lo demás (¡y tirada de miedo para todos!).

Es cierto, el Granch es invencible, así que se dedicará a jugar con el grupo, haciendo solo uno o dos ataques y riéndose de ellos por puro placer. Deja que la escena se alargue varias rondas más. La idea es buscar que el grupo se sienta cada vez más desesperado. Cuando esa idea entre en la mente de los jugadores (y, quizás, alguno de sus personajes haya sufrido una herida “accidental” de cierta gravedad), el Granch, de repente, se detiene. Comienza el parloteo con normalidad y, después, para, como si estuviera escuchando algo. Todos los héroes pueden realizar también una tirada de Notar. El éxito permite oír cánticos procedentes del valle. Si alguien está suficientemente cerca de la entrada para ver lo que sucede, notará que la gente Hooverville ha encendido una gran hoguera y están cantando villancicos (lo que suena es *Noche de paz, noche de amor*).

Resuelve una ronda más de combate tras esta revelación. Aunque el Granch es aún invulnerable en ella, definitivamente empieza a sentir el dolor de los castigos que se le inflijan en ella. Al actuar, mirará con maldad a quien le haya “herido” y comenta “¡Hay quee maa-taarlosss a todoss!”. Después, abandona el combate y la aventura da paso a su siguiente escena.

A TUMBA ABIERTA

El Granch echa a correr hacia el exterior y salta en su trineo, que comienza a deslizarse ladera abajo por el monte Crumpet en dirección a Hooverville. La criatura es tan grande que puede dirigir el vehículo cargado de regalos y comida a base de inclinarse hacia los lados, como si fuera un trineo infantil.

Los caballos del grupo, afortunadamente, no están muy lejos, así que es posible perseguirlo. También pueden ayudar con ese fin alguno de los regalos, que se pueden haber caído del trineo. Hay un par de juegos de esquís para niños y también dos trineos infantiles. Todos ellos pueden usarse para ir tras el Granch y ganarán velocidad de forma dramática. La escena se resuelve de acuerdo a las reglas de persecución terrestres. Los aventureros también podrían saltar a la parte de atrás del trineo del Granch, aunque tendrán que trepar entre los sacos para poder acercarse a él lo suficiente y atacarlo. De un modo u otro, asegúrate de que todos los miembros de la cuadrilla que lo deseen puedan participar en la persecución.

Mientras la gente de Hooverville siga cantando (es decir, haciendo a un lado sus preocupaciones y temores sobre la falta de alimentos y regalos), el Granch perderá su Invulnerabilidad. Sigue siendo un oponente correoso y fuerte, pero ahora es posible matarlo.

No hace falta ser muy técnico durante la persecución en sí. Lo que sí importa es que todo parezca suceder rápido y a gran velocidad. Durante su turno, los perseguidores pueden acortar distancia con la habilidad apropiada (Cabalgar si van en sus monturas, Atletismo en el trineo del Granch o los esquís, etc.). Recuerda aplicar la penalización por plataforma inestable a los ataques cuando sea apropiado. Describe la experiencia mientras los ataques fallan por

los pelos, al tener que dirigir el trineo, evitar un árbol por los pelos, saltar sobre una roca, etc. Una pifia de persecución puede ser más problemático, al golpear contra una roca o rodar de forma espectacular (2d6 de daño). Si el vaquero sobrevive, puede regresar a la acción tras una o dos rondas (al recuperar sus esquíes, "atajar" saltando por uno de los despenaderos, etc.). Usa la imaginación y, suponiendo que alguien no muera, deja que regrese a la diversión que supone la escena.

La meta es detener al Granch antes de que llegue a la ciudad (abandonar la última carta de persecución). Informa de ello a los jugadores para que noten la tensión del momento, así como de recordarles cuando sea preciso que si el Granch detiene la celebración, es probable que también recupere su Invulnerabilidad (lo cual es cierto).

EL GRAN FINAL

Hay dos formas de acabar esta historia. El final malo puede ser también muy divertido y dramático, aunque es probable que la cuadrilla sea exterminada o tenga que huir (no pasa nada por un exterminio total si es un escenario suelto). El Granch entra en la ciudad a bordo de su trineo, llevándoselo todo por delante mientras arroja como armas contundentes

la comida, juguetes, etc. Después, la toma con los aldeanos, masacrándolos a manos llenas hasta que no quede un alma viva en Hooverville (unos pocos podrían escapar al bosque circundante).

El final feliz es igual de dramático. Los héroes acaban con la criatura antes de que llegue a Hooverville y esta explota en un estallido brillante de color verde. El trino sigue rodando ladera abajo (con los héroes detrás o, mejor todavía, a bordo) y se detiene justo al llegar a la gran hoguera, donde los ciudadanos se han reunido para solventar sus diferencias y celebrar la Navidad. En este último caso, los miembros de la cuadrilla serán recibidos como héroes (además, podrán entregar sus regalos a todos los vecinos con un "Ho, ho, ho!").

AMIGOS Y ENEMIGOS

MASTÍN GIGANTE

Estos dos perros gigantes son el resultado de las mutaciones provocadas por la energía demoníaca del Granch y son los que han tirado de su trineo hasta la cima del monte Crumpet. Están muy hambrientos y llenos de tanta crueldad que atacan hasta la muerte. Ambos tienen incipientes cuernos en la cabeza, dientes serrados y cortantes zarpas.



Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Intimidar d10, Notar d10, Pelear d10, Sigilo d12.

Paso: 10; **Parada:** 7; **Dureza:** 7.

Ventajas: Frenesí Mejorado.

Capacidades especiales:

- **Carga:** Durante la primera ronda de combate, estos perros se lanzan con los cuernos por delante. Resuélvelo como un ataque salvaje que causa cuatro puntos de daño extra en lugar de los dos normales.
- **Miedo (-2):** Estos sabuesos son horripilantes y están cubiertos de sangre seca.
- **Mordisco:** FUE+d4.

★ EL GRANCH

Se trata de una criatura largirucha, de dos metros setenta de altura y tripa cervecera, largos brazos, piel verdosa y ojos entrecerrados de color amarillo. Sus dientes serrados son horribles, pues muestran trozos de carne sucia. Antes de mutar, Gerald Goodman se había disfrazado con el traje y sombrero de Santa Claus que solía vestir para sus hijos, quienes le abandonaron junto con su esposa al separarse.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d10, Fuerza d12+2, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d10, Conocimientos Generales d4, Intimidar d10, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d4, Sigilo d12.

Paso: 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 7.

Capacidades especiales:

- **Barrido limitado:** Los brazos del Granch son como látigos y puede atacar a todos los objetivos que haya a dos pasos de distancia. Sin embargo, solo puede causar daño a los dos primeros que alcance: sus brazos pierden inercia tras los primeros contactos.
- **Debilidad (Buenos deseos):** Mientras un grupo numeroso de gente (una aldea o pueblo) cerca muestre buenos deseos y concordia, el Granch pierde su Invulnerabilidad.
- **Invulnerabilidad:** El Granch no puede sufrir daño excepto a través de sus debilidades.
- **Miedo (-4):** El Granch es un apesotado demonio surgido del Abismo vestido con los restos de un disfraz de Santa Claus.
- **Topetazo:** FUE+d6, Alcance 2. Los largos brazos del Granch provocarán que la víctima salga despedida 2d6 pasos hacia atrás, incluso si no causa daño real.



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.