DEADLANDS

EL CUERVO

Una aventura en una hoja para *Deadlands* de Jeffrey Womack.

La cuadrilla se enfrenta a una bandada de cuervos y la muerte de varios aldeanos. ¿Tendrán el valor necesario para hacer frente a estos carroñeros? Puedes usar los personajes pregenerados que encontrarás en nuestra página web (www.htpublishers.es) o hacer los tuyos.

EL REINO DEL CUERVO

ALDER CREEK

Nivel de miedo 4

Hace cosa de un año, un cuervo gigante empezó a raptar gente de la comunidad de Alder Creek y dejar sus sanguinolentos restos horas después en la plaza principal. Tras dos meses, Gareth Grackle entró en el saloon local y proclamó que esa maligna criatura era el Rey de los Cuervos y que sus ataques continuarían hasta que los aldeanos proporcionaran voluntariamente dos sacrificios humanos a las aves. Después, desapareció.

La mayoría de los vecinos se opusieron a la idea, pero esa misma noche el cuervo gigante se llevó tanto al comisario como al párroco local. A medida que los fallecidos aumentaban, los vecinos decidieron hacerse cargo ellos y prepararon dos sacrificios humanos justo en el linde de la ciudad.

Desde entonces, Gareth Grackle regresa durante cada luna nueva para proclamar la llegada del Rey de los Cuervos. Al principio, los vecinos lograron capturar a algunos forasteros de paso, pero el tráfico se redujo durante el invierno, de tal modo que un grupo de jóvenes despiadados, encabezado por Leonard Bolton, se proclamaron a sí mismos como la nueva ley de Alder Creek. El único castigo que imponen por cualquier crimen es el sacrificio.

UNA PÉSIMA BIENVENIDA

La aventura comienza a mediados de la tarde, mientras la cuadrilla recorre un camino muy poco usado a través de las montañas. Siguiendo la ruta, llegan a una pequeña comunidad. La cuadrilla notará de inmediato las grandes bandadas de pájaros negros que anidan y graznan a ambos lados de la carretera. Al llegar al linde del pueblo les espera un macabro espectáculo: un cuerpo atado a un poste junto al camino. El cadáver ha sido picoteado por las aves y su visión provoca una tirada

© 2006, 2026 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.

de miedo/náusea (aturdido y un nivel de fatiga hasta el final del siguiente encuentro; la pifia lo convierte en terror). Todo el que supere una tirada de Humanidades (o Conocimientos Generales si se tiene el trasfondo adecuado) recordará que ese tipo de castigos es típico de los sioux, quienes muestran así los cadáveres de los intrusos para que no se repita.

LAS AVES

Mientas entran en el pueblo, tus vaqueros deberían realizar una tirada de Notar. Con el éxito perciben más postes de madera con forma de T en la plaza principal, todos menos dos con sus correspondientes cadáveres. Sin embargo, la cuadrilla no tendrá mucho tiempo de sopesar su significado.

De repente, el lloriqueo de un niño rompe el silencio vespertino. Bajo la luz del ocaso, contempláis cómo un hombre sale al porche de uno de los edificios de la plaza, arrastrando a una niña pequeña con él. De un empujón, la manda rodando a la plaza, antes de volver a entrar. Una serie de graznidos y chillidos llenan el aire, mientras una auténtica nube de aves negras despega de los árboles y se lanza sobre la niña.

Reparte cartas de acción. La cuadrilla entra en la ciudad desde el sur. Unas cuantas aves sueltas picotean a la niña, pero la auténtica amenaza procede de las tres bandadas (hordas) de cuervos que se dirigen hacia ella. Una se forma a medio camino entre la cuadrilla y la niña, tras echar vuelo desde los tejados cercanos. Dos más se formarán durante las rondas siguientes. La segunda bandada procede de dirección norte. La tercera viene desde el este de la ciudad, volando entre los edificios en un intento de llegar directa hasta la posición de la pequeña. Si alguien intenta comunicarse con la niña, esta solo responde con exigencias entre lloros para que la lleven con sus padres.

- **Bandada de cuervos (3):** Consulta a continuación.
- **Sarah Leifson:** Usa la plantilla de Fronterizo, pero añade la desventaja Joven (mayor).

HOSPITALIDAD DE COBARDES

La cuadrilla puede ver luces en varios de los edificios, pero todas las puertas están cerradas. En cuanto los héroes derroten a dos de las bandadas, un hombre de cabellos canos abrirá la puerta del colmado, urgiéndoles entre gritos a que se refugien en su interior. Es Ezekiel Gates, que cerrará la puerta a cal y canto en cuanto los héroes hayan entrado.

Gates puede relatar la historia de Alder Creek. Ha ido sintiéndose cada vez peor

y más enfadado por los sacrificios y el terror impuesto y suplica a los héroes que abandonen la ciudad, llevándoles consigo a la niña (Sarah Leifson) y a él. En el pasado, el Rey de los Cuervos dio caza a los que intentaron emigrar de la ciudad, dejando sus cuerpos destrozados también en la plaza. Gates espera, sin embargo, que la cuadrilla pueda protegerlos. Esta noche hay luna nueva, así que Gates implorará con fervor que la cuadrilla escape. El éxito en una tirada de Notar, sin embargo, revelará que Gates esconde algo. Si se le presiona (una tirada de Persuadir o Intimidar), Gates admitirá que la niña estaba en la oficina del comisario porque sus padres irán a los postes esa noche.

Si la cuadrilla decide enfrentarse a los aldeanos de inmediato, Gates puede proporcionar los nombres de los cabecillas de la turba.

- **Ezekiel Gates:** Usa la plantilla de Fronterizo.

SOBREVIVIR A LA NOCHE

Poco tiempo después se forma una pequeña muchedumbre de aldeanos enmascarados en la plaza principal. El nuevo "comisario" y sus secuaces arrastran hasta allí a Jo Ann y Gary Leifson. Si nadie lo impide, usarán varias cuerdas para atar e inmovilizar a las dos víctimas, que se resisten, a los postes vacíos. Gareth Grackle aparece en el linde del pueblo justo cuando la turba acaba.

Si la cuadrilla decide enfrentarse a los aldeanos antes del ritual, Grackle aparecerá cuando el conflicto inicial tenga un vencedor claro, pero justo antes de que la turba se disperse. Grackle comienza el combate insuflando ánimos a la turba para que renueve sus ataques y, después, reanimará los cadáveres de los caídos para enlentecer a los héroes e invocará dos bandadas más de sus secuaces emplumados. Para acabar, usará su magia negra para rematar a los héroes con *proyectil* o causar confusión entre ellos con *oscuridad*. Si se destruye a Grackle, se develará la auténtica forma del Rey de los Cuervos.

- **Leonard Bolton:** Consulta a continuación.
- **Turba (2 aldeanos por héroe):** Consulta a continuación.
- **Gareth Crackle:** Consulta a continuación.

CONSECUENCIAS

Sin la influencia del Rey de los Cuervos, las aves de la zona cesan sus violentos ataques y el nivel de miedo comienza a regresar a lo normal. Muchos de los vecinos, avergonzados y temerosos de la conducta de sus compadres abandonarán la comunidad durante las semanas siguientes. Solo permanecerá un puñado en el pueblo, dispuestos a reconstruir la aldea desde cero. Por cierto, Alder Creek necesitará un nuevo sabueso, por si a alguien de la cuadrilla le interesa el trabajo.

AMIGOS Y ENEMIGOS

BANDADA DE CUERVOS

Estos crueles animales tienen picos curvos y duros, ideales para arrancarle un ojo a alguien. Cada bandada ocupa una plantilla de área mediana.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d10.
Habilidades: Notar d6.
Paso: 10; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.
Capacidades especiales:

- **Arrancar los ojos:** Si el personaje debe comprobar la Tabla de lesiones como resultado de las

heridas provocadas por la bandada, el daño se producirá automáticamente en la cabeza. Repite los resultados de trauma cerebral.

- **Horda:** Parada +2. Como la horda está formada por docenas, cientos o miles de individuos, las armas cortantes y perforantes no le hacen ningún daño. Los efectos de área funcionan con normalidad y un personaje puede pisotear o revolcarse sobre las criaturas para infligir su Fuerza en daño por turno. En ocasiones, es posible dar esquinazo a ciertos tipos de hordas (abejas, avispas, pájaros) sumergiéndose por completo en el agua.
- **Mordiscos y aguijonazos:** Las hordas infligen cientos de pequeños mordiscos a sus víctimas durante cada ronda de combate, golpeando de forma automática y causando 2d4 de daño a todo aquel que esté en contacto con la plantilla. El daño se aplica a la localización con menos armadura de la víctima (quien lleve una armadura completamente sellada es inmune a este daño).
- **Volador:** Paso 10 volando.

FRONTERIZO

El espíritu pionero es parte de la naturaleza de muchos de los habitantes del extraño oeste, ya sean herreros, vaqueros o chicas de salón. Haz a un lado la imagen que te puedas haber hecho de pueblerinos asustadizos, Comisario. Hace falta gente con muchas agallas para sobrevivir al día a día en la frontera. Esta gente sabe cuidarse sola y no espera nada de nadie.

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

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

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

Desventajas: Elige una.

Ventajas: Elige una.

Equipo: Herramientas apropiadas a su oficio. Muchos de ellos tendrán también un arma de fuego o, como mínimo, un cuchillo (FUE+d4).

TURBA DE ALDEANOS

Usa la plantilla de Fronterizo anterior, pero la mayoría de los vecinos aborrecen los sacrificios, de tal modo que solo lucharán si Bolton o Grackle les obligan. El éxito en una tirada enfrentada de Intimidar o Persuadir contra Bolton o Grackle dispersa al grupo. Con un aumento en Persuadir, varios de los aldeanos también cambiarán de bando. Aplica las siguientes reglas especiales:

- **Cobarde:** Durante el combate, si se vence al aldeano en un truco de Persuadir, Intimidar o Provocar, este automáticamente huirá de la escena.
- **Conozco tu nombre:** Los héroes ganan +2 a sus tiradas de Intimidar y Provocar contra los aldeanos si conocen sus nombres (por ejemplo, gracias a Ezekiel).
- **Saco de arpillera:** Todos los aldeanos llevan tapadas sus caras. Un truco de Atletismo o Pelear es suficiente para arrancar el saco, provocando la huida inmediata del individuo.

GARETH GRACKLE

Se trata del disfraz humano que ha adoptado el Rey de los Cuervos. Sin este cuerpo, la diabólica criatura solo podría asustar a las víctimas que tortura, pero gracias a ella ha conseguido corromper a toda la comunidad.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d8, Hechicería d10, Intimidar d10, Notar d6, Ocultismo d6, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d4.
Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 5.
Desventajas: Fobia (gatos, menor), Vengativo (mayor).
Ventajas: Carismático, TA (Magia Negra).
Poderes: Gareth puede usar *amistad animal* (una vez por escena solo, invoca dos bandadas de cuervos), *oscuridad* (una bandada de cuervos negros que oscurece toda la visión en la zona) y *proyectil* (chorros de energía negra con forma de cuervo). Tiene tantos PP como necesite.
Capacidades especiales:

- **Danza macabra:** Grackle puede animar los cadáveres que cuelgan de los postes de la ciudad gracias a una variante especial de *captura*. El poder afecta a una persona adyacente en ese momento a cada uno de los cadáveres que hay en la plaza central del pueblo. Es el cadáver el que intenta aferrar e inmovilizar a una víctima.
- **Disfraz:** En cuanto Gareth sufra su segunda herida, la piel de su espalda explotará y surgirá por ella el Rey de los Cuervos.

LEONARD BOLTON

El autoimpuesto comisario de Alder Creek no trabaja para Crackle, simplemente vio una oportunidad de obtener poder y la aprovechó. Sin embargo, su reinado de terror sirve igual de bien a las necesidades de los Ajustadores de Cuentas. Bolton se considera un pistolero y está dispuesto a aceptar un duelo si alguno de los héroes se lo propone.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.
Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d4.
Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.
Desventajas: Sanguinario.
Ventajas: Desenfundado Rápido.
Equipo: Cuchillo (FUE+d4), Colt Army (12/24/48, 2d6+1, PA 1, Mun. 6).
Capacidades especiales:

- **Reputación local:** En el pueblo, todo el mundo sabe que Leonard disfruta matando. Eso le proporciona una bonificación de +4 a sus tiradas de Intimidar con los lugareños.
- **Secuaces:** Leonard ha nombrado dos "ayudantes". Jethro y Gus emplean la plantilla de Fronterizo. Jethro va con una escopeta de dos cañones y Gus con un Winchester '73. Si Leonard queda incapacitado o muere, ambos secuaces huyen de inmediato o se rinden.

EL REY DE LOS CUERVOS

Esta criatura es la manifestación física de un manitú especialmente poderoso. La propia naturaleza vengativa del demonio es su principal debilidad: se arriesgará a ser destruido permanentemente y luchar hasta el final en vez de huir de sus enemigos.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d12+2, Vigor d10.
Habilidades: Como Gareth Grackle, pero tiene Intimidar d10, Pelear d12 y Sigilo d12.
Paso: 4; **Parada:** 8; **Dureza:** 7.
Ventajas: Como Gareth más Esquiva.
Capacidades especiales:

- **Garras/Pico:** FUE+d6.
- **Miedo (-2):** Ver cómo el Rey de los Cuervos surge del cuerpo de Grackle causa una tirada de miedo.
- **Muerte desde el cielo:** Mientras vuela, si el Rey de los Cuervos impacta con un aumento, no causa daño adicional. En su

lugar, la presa queda aferrada y la criatura finaliza lo que le quede de movimiento ese turno. Durante el siguiente, el Rey de los Cuervos se alza en la noche y deja caer a su presa, que sufre 4d6 de daño.

Si la víctima actúa antes que el Rey de los Cuervos, podría ser ella la que desee aferrarse a la criatura con un ataque de presa o intente soltarse. Si logra un resultado de aferrado, el Rey de los Cuervos no podrá dejarla caer cuando reanude el vuelo (y deja de estar aferrada). Un resultado de inmovilizado significa que obliga al ave a permanecer en tierra o que se suelta sin recibir daño de la caída.

- **Plumaje oscuro:** Debido a su coloración, cuesta mucho verlo en el cielo nocturno. Si está en vuelo y es de noche, hay que superar una tirada opuesta de Notar contra el Sigilo del Rey de los Cuervos para poder atacarlo a distancia.
- **Resistencia sobrenatural:** Ignora los dos primeros puntos de penalización por heridas.
- **Toque de recuento (plumas negras):** El reencarnado que devore la esencia del Rey de los Cuervos podrá, como acción, invocar una vez al día una bandada de cuervos.
- **Vuelo:** Paso 12 volando.

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 encontrarnos 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 encontarás 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.