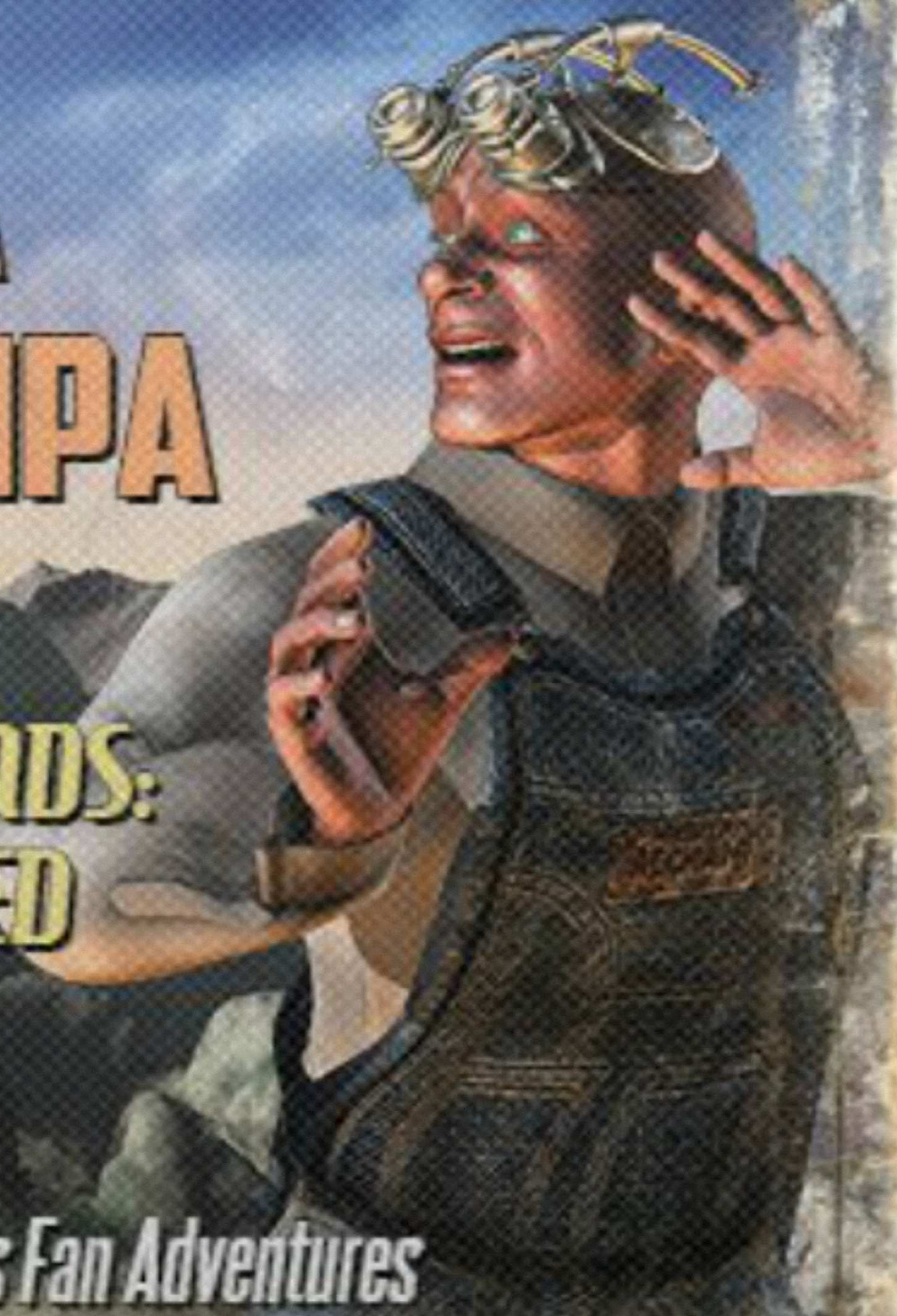


Tales of **MADCAP SCIENCE**

LA TRAMPA

**para
DEADLANDS:
RELOADED**

Savage Worlds Fan Adventures



LA TRAMPA



Una aventura para Deadlands Reloaded

Por Millán Mozota, "Culmani"/"Khulmani" (khulmani@gmail.com)

Introducción

Hola de nuevo, Marshall. Bienvenido a un letal paseo por el Desierto de la Gran Cuenca.

"La Trampa" es una aventura escrita para una cuadrilla que no haya experimentado aún el horror de enfrentarse a los Rattlers de los desiertos del Oeste.

También hay que considerar el poder de la cuadrilla y el armamento que porten: un grupo capaz de abatir Rattlers con facilidad no encontrará un gran desafío en la aventura... aunque, desde luego, ¡no debería haber muchos grupos así!

Ya que hablamos de poder, se puede decir que la aventura ha sido diseñada para una cuadrilla experimentada (*Seasoned*) aunque también se puede dirigir, haciendo pequeños cambios, a grupos de personajes con más o menos avances.

Esta aventura, por cierto, se puede ambientar en cualquier momento posterior a la construcción de la vía de Denver-Pacific entre Salt Lake City y Virginia City. El inicio propuesto es el día 15 de Marzo de 1881.

El año se puede cambiar sin problemas -una vez exista la ruta de tren mencionada arriba. Pero si cambias el día y mes de inicio... tú, Marshall, deberás rehacer un poco el calendario de la aventura, para adaptarlo al nuevo comienzo.

El lugar de inicio de la historia también puede cambiar: Puede ser prácticamente cualquier lugar de Nevada o del Oeste de Utah donde los pj's se encuentren con el cartel que da pie a la aventura.

Comienzo: 15 de marzo de 1881

La cuadrilla de los héroes acaba de cobrar una recompensa o salario en las oficinas de Denver-Pacific en Virginia City, cuando ven un anuncio clavado en la entrada de esa oficina u otro negocio (*Ayuda de los jugadores 1a*):

Anuncio:

Se busca a la Srta. Dorothy Murray, desaparecida.

Su familia recompensará.

100\$ por información fidedigna de su paradero.

500\$ por su retorno sana y salva.

Más información:

Oficinas de Denver-Pacific en Virginia City.

Oficinas de Booth, Lee & Gary en Salt Lake City (Ciudad de Penumbra).

Si los jugadores no prestan al principio mucha atención, puedes recurrir a sus defectos (*hindrances*) para motivarlos: elecciones como *Code of Honor*, *Curious* o *Heroic* deberían pesar a la hora de considerar los trabajos, pero también *Greedy* u *Overconfident* pueden inclinar la balanza.

Más información

En la propia oficina de Denver-Pacific les pueden proporcionar un breve pasquín impreso, que tiene estampado un retrato de la joven y la siguiente información (*Ayuda de los jugadores 1b*):

La Sta. Dorothy Murray fue vista por última vez el 28 de Noviembre de 1880 en el apeadero de Sherman (Nevada) de la ruta Salt Lake City-Virginia City (Denver-Pacific).

La Srta. Dorothy Murray se internó en el desierto de la Gran Cuenca con dos trabajadores contratados (Joseph Smith, carretero, y Tobías McKenzie, guía), una carreta cubierta y cuatro caballos. El motivo del viaje era realizar estudios antropológicos de culturas primitivas de América, y la duración prevista de tres semanas. La Srta. Murray y sus acompañantes se encuentran desaparecidos desde la fecha mencionada arriba.

La información o la propia señorita pueden ser llevadas a las oficinas de la firma de abogacía Booth, Lee y Gary en Salt Lake City (Ciudad de Penumbra). En caso de deceso se recompensará por la información fidedigna al respecto.

Lo que no encontrarán en la oficina de Denver-Pacific es aclaraciones sobre lo que está escrito en el anuncio o en el pasquín. Aunque sí les pueden informar de un par de detalles de conocimiento general:

- *Booth, Lee & Gary es una prestigiosa firma de abogados de Salt Lake City (ahora más conocida como Ciudad de Penumbra -City o' Gloom).*

- El apeadero de Sherman es una estación para rellenar el depósito de agua de las locomotoras de Denver-Pacific. Está situado en medio de la nada, en el Desierto de la Gran Cuenca y al sur de la montaña del mismo nombre (Monte Sherman).

La historia hasta ahora

Dorothy Murray pertenecía a una buena familia de Chicago, de empresarios y prohombres locales de varias generaciones. Aunque venía de una familia progresista y pionera, Dorothy era demasiado radical e independiente para mantenerse dentro de los (relativamente flexibles) cánones familiares. Estudió diversas ciencias humanas como antropología, filosofía e historia, centrando su interés en las religiones y ritos de los antiguos pobladores de América. No las tribus actuales sino sus antepasados... como los indios Pueblo y otros ancestros más misteriosos. Sus trabajos la llevaron a determinar la existencia de varios lugares universalmente sagrados para todas las tribus indias. De la mayoría de esos lugares, además, se decía que eran creación de los dioses, o de los espíritus, o de héroes primigenios.

De todos ellos, un lugar le pareció fascinante y con el potencial de hacerla célebre y respetada en la "academia": La Roca Pintada en el centro del Desierto de la Gran Cuenca, en los territorios más áridos de Nevada. Ese lugar nunca ha sido visitado por ningún occidental mínimamente educado, y todo lo que se tiene de él son vagas descripciones de exploradores que iban de paso. O bien oscuras menciones de los indios de la región, sobre todo de los Shoshoni.

Por supuesto, entre todas las tradiciones, supersticiones y testimonios, lo que más se repetía era una historia de terror: La Roca Pintada es un lugar maldito, al que nadie debe acudir, pues aunque es sagrado, ahora está habitado por espíritus malvados, que hacen enloquecer a los hombres, o los devoran, o los matan y los resucitan como cadáveres andantes.

Por supuesto, Dorothy pensó que eso sólo eran supersticiones sin valor, o intentos de alejar al hombre blanco de los lugares sagrados.

La Srta. Murray organizó su expedición con relativo cuidado: Se hizo con los servicios de un excelente guía, el pionero Tobías McKenzie, que llevaba 20 años viajando por la Gran Cuenca. Y de un también duro y veterano carretero venido del Noroeste, llamado Joseph Smith. Con la información más detallada de los acuíferos y pozos disponibles, hizo transportar por ferrocarril hasta el apeadero de Sherman una carreta de provisiones y equipo, y cuatro caballos. Desde allí

partieron hacia el sur para explorar la Roca Pintada. El plan era de llegar en una semana (quizás algo menos), pasar una semana allí, y regresar. Tres semanas en total, contando con retrasos e imprevistos.

Por supuesto, todo salió mal. El mayor problema fue que la Roca Pintada no estaba habitada por espíritus malignos (de hecho, es un lugar sagrado), sino por un Rattler solitario y perverso que habita en la zona. O más bien, que la usa como su ocasional campo de juegos y diversión.

Cómo la Roca Pintada está en medio de un mar de arenas y salinas, y el Rattler no puede subirse a ella (por su carácter sagrado), ha tomado como divertimento el guiar a viajeros incautos, exploradores e indios hasta allí, y atraparlos en la roca. La criatura disfruta viendo como se desesperan y agonizan, mientras aguarda con infinita paciencia. Finalmente, o mueren de sed y agotamiento, o acaban en su aparato digestivo. Ambas cosas le placen.

El otro "pequeño problema", que terminó por ser la perdición de Dorothy Murray, es que su carretero era un caníbal sólo "medio reformado". En efecto, en un duro invierno en el Noroeste, Joseph Smith se había visto obligado a devorar a un camarada para sobrevivir. Desde entonces había reprimido los recuerdos, en la medida de lo posible, así como la culpa. Y se juraba nunca haría, de nuevo, algo así de horrible. Pero los viejos hábitos son difíciles de olvidar.

Cuando el Rattler les atrapó en la Roca Pintada, Tobías McKenzie fue el primero en morir: Fue devorado por la criatura al intentar huir en solitario (26 de Diciembre). Tras más de un mes de estar sometidos a los elementos y la escasez, el 2 de Enero Joseph Smith sucumbió al hambre, la sed y la desesperación, y mató y devoró a la Srta. Dorothy Murray. Sin embargo, de poco le sirvió, ya que la sed lo mato en tres días más. Fue una lástima, ya que la Srta. Murray llevaba semanas trabajando en una posible solución para acabar con el Rattler.

Una complicación más: aprovechando los pecados de asesinato y canibalismo de Joseph como conducto, un Manitou poco poderoso traspasó las defensas del lugar sagrado, y ocupó el cuerpo del carretero a su muerte, convirtiéndolo en un cadáver andante. Aunque el cuerpo es débil, y debe descansar la mayor parte del tiempo, el perseverante Manitou lo utiliza todo lo que puede: destruye poco a poco las pinturas y glifos grabados de la roca. Esos dibujos forman la barrera protectora espiritual de la Roca Pintada. Con el tiempo, "Joseph" logrará destruirla, y los Manitous acudirán en masa para desacerar el lugar.

Llegar... al punto de partida

La mejor forma, de hecho la única realmente razonable, de llegar hasta el apeadero de Sherman es coger uno de los trenes "de vuelta al Este" de Denver-Pacific. Los más habituales y frecuentes son convoyes que llevan un (o ningún) vagón de pasajeros, un vagón de carga de mineral con roca fantasma u otros minerales valiosos (fuertemente custodiado), y un número grande de vagones de ganado vacíos... para ser reutilizados y traer más ganado a Nevada y California.

Será un viaje lento y tedioso, pero los pj's pueden llevar sus monturas y animales de carga en los vagones de ganado vacíos. Si no tienen animales, más les vale pensárselo y adquirirlos (y si no tienen dinero, pueden probar a pedir un préstamo en Virginia City). En todo caso, adentrarse en la Gran Cuenca sin monturas es una locura singular, y por tanto una opción muy desaconsejada.

El apeadero de Sherman

En el apeadero de la línea Denver-Pacific, apenas hay nada más que una sencilla caseta para el cuidador (que actúa también como expendedor de billetes y jefe de estación), el depósito de agua, unas letrinas y un pequeño campamento en el que habitan intermitentemente 1D6 cazadores y tramperos.

El cuidador del apeadero se llama Roberto Wells (es un hombre joven de padre anglosajón y madre mejicana) y es amable y tranquilo. Tiene una actitud vital de "con la cabeza fría y amabilidad las cosas van sobre ruedas" y muy poca prisa para cualquier tarea. Roberto les puede ser de ayuda en un par de cosas:

- En primer lugar, recuerda a la Srta. Murray, una mujer de carácter, pero muy educada, que bajó del tren con su pequeña comitiva, y se dirigió a un lugar llamado Roca Pintada, según dijo. Se lo puede mostrar en un mapa...
- ...porque tiene los mejores mapas del desierto de la Gran Cuenca (cortesía de los ingenieros del ferrocarril)...que tampoco es que sean muy precisos, por la falta de exploración. Pero lo que si tienen sus mapas es el punto exacto de la localización de la Roca Pintada, con las coordenadas escritas del puño y letra de Dorothy Murray. El lugar está situado en el corazón de la Gran Cuenca, en línea recta hacia el S-SO desde el apeadero de Sherman.

Un cálculo aproximado (*Supervivencia/Survival* o un *Conocimiento/Knowledge* apropiado) permite deducir que, estando la Roca Pintada a unas 150 millas, el viaje llevará entre 6 y 7 días a caballo... normalmente. Puede ser más, dependiendo del tiempo y el terreno.

Además, es de sentido común que necesitarán llevar muchos recipientes de agua, y conocer la ubicación de pozos, charcas, manantiales... de todas las fuentes de agua en el camino. Roberto y los tramperos pueden venderles odres y cantimploras extras (incluso mapas), si no pensaron antes en ello, pero como les supone un contratiempo importante el tener que volver a conseguirse otras, se las cobrarán bien caras.

Hablando del trampero, o los tramperos que están en el campamento de cazadores: no saben nada sobre Dorothy o su grupo, pero pueden darles algún retazo de información sobre Roca Pintada:

- Conocen pozos, manantiales y charcas hasta unas 120 millas al S-SO, y se lo señalarán en un mapa a la cuadrilla, además de explicarles como encontrarlos. Eso sitúa la última fuente conocida de agua a unos dos días de distancia -a caballo- de la Roca Pintada.
- Habrán recibido consejo de algún indio amistoso, para que no se acerquen nunca por allí. Según parece, es un lugar sagrado para todas las tribus, pero lleva una generación abandonado, porque un demonio habita allí, y devora a todos los que se acercan. Físicamente parece que es una gran roca de tonos rojizos que asoma de las arenas del desierto, en medio de los llanos de la Gran Cuenca.

Los cazadores y tramperos querrán guardarse para ellos sus conocimientos del terreno, que al fin y al cabo son parte de su sustento y modo de vida, así que el Marshall debe interpretarlos teniéndolo en cuenta.

Un pago adecuado, una actitud amistosa, y/o una buena persuasión tendrán el efecto de ayudar a que compartan sus secretos, como es lógico.

La Gran Cuenca

El desierto es un lugar solitario, pero un viaje de una semana sin que pase nada de nada, sería algo demasiado aburrido, Marshall.

Aquí tienes dos opciones para amenizar el viaje: La primera, usar las reglas del *Marshall's Handbook* para encuentros. Y la segunda, usar el encuentro que se sugiere a continuación, más o menos a mitad de camino. Además, podría ser una buena idea utilizar las reglas para interludios de *Savage Worlds* durante el

viaje, para otorgar a los jugadores algunas *fichas de destino* (*fate chips*) adicionales, a cambio de que den un poco de profundidad a sus personajes. Al fin y al cabo ¡las van a necesitar!

Si usas las reglas de encuentros, puedes encontrar las mecánicas en la p. 21 del *Marshall's Handbook*, y la tabla de encuentros para La Gran Cuenca en la p. 41. Únicamente ten en cuenta que si sale el resultado de Rattler, deberías volver a tirar ¡No queremos que un encuentro aleatorio estropee la sorpresa! (ni que se haga redundante con la aventura).

Por otra parte, el encuentro que se sugiere para la aventura es este:

Más o menos a la mitad del viaje hacia la Roca Pintada, una mañana al amanecer, los pj's pueden tirar *Descubrir/Notice* (-2) para fijarse, casi al límite del horizonte, en que se ven varios remolinos de viento y arena, hacia el Sur, que pronto se pierden de vista.

Después, a media mañana, ven a lo lejos lo que parece un montón de huesos apilados en medio de ninguna parte, de hasta un metro de alto y unos 3 de diámetro. Una tirada de *Descubrir/Notice* permite determinar incluso a distancia que hay calaveras humanas entre los huesos, y más huesos dispersos alrededor.

Ese montón de huesos marca es el lugar de descanso de un nido de Demonios del Polvo (*Dust Devil*, *Marshall's Handbook* p. 95). Hasta que los pj's se acerquen a investigar, permanecerán enterrados en la arena y entre los huesos, perfectamente camuflados.

Habrán 1 Demonio del Polvo por cada 2 héroes de la cuadrilla, redondeando hacia abajo el número de monstruos. Los héroes tendrán derecho a hacer una tirada de *Descubrir/Notice* de grupo, o se verán sorprendidos por las criaturas, que en ese caso comienzan el combate en *Espera/"Hold"*. Si los pj's pasan la tirada simplemente, se reparte la Iniciativa con normalidad.

¡La trampa salta!

Roca Pintada, Nivel de Miedo 2

Bueno, ya estamos allí, Marshall. La cuadrilla ha cruzado la Gran Cuenca y ve a lo lejos la Roca Pintada. Se trata de una enorme roca de piedra rojiza, mate, que destaca en medio de una llanura completamente plana de arenas salinas, árida y sin vida. Es difícil calcular sus dimensiones al principio, pero cuando se van acercando queda claro que debe tener más de 80 pies de ancho, seguramente bastantes más de largo (aunque llegando desde el norte no se puede apreciar

bien), y unos 20 pies de alto en su parte más elevada (su extremo sur). Desde el norte, se ve como tiene una subida gradual. Es decir que está inclinada y desciende de sur a norte, de forma que por este lado parece fácil subirse a la roca. Cuando la cuadrilla esté a menos de una milla, se desatará el infierno.

Una explicación rápida para el Marshall: El Rattler Doel M'Hell es un viejo y solitario cazador, una criatura de gran poder e inteligencia incluso entre los suyos. Para él, desde el Ajuste de Cuentas (*Reckoning*), la Roca Pintada es su territorio de caza y su ratonera preferida particular. Empuja a los pocos nativos y cazadores (demasiado valientes o demasiado estúpidos) que llegan a esta zona hasta la Roca Pintada, para jugar con ellos mientras se desesperan de hambre sed y terror, hasta que mueren o deciden jugársela contra el monstruo y son devorados.

Por dejarlo claro ya: Doel M'Hell no puede subir a la Roca Pintada, porque la barrera espiritual de los glifos y pinturas protectoras se lo impide (pero ver su descripción para los detalles). Y otra cosa, Doel M'Hell es inteligente como el infierno, de hecho seguramente será más listo que la mayor parte de la cuadrilla, sino todos. Trucos burdos no servirán para acabar con él.

Dicho esto, lo que le sucede a la cuadrilla se lo puedes leer o parafrasear:

De repente, a una docena de yardas por detrás vuestro, una gigantesca mole surge de las arenas: la parte de su cuerpo que se levanta del suelo momentáneamente mide más de 12 pies de largo, y no es ni la mitad de la longitud de su cuerpo, que es como el de un gigantesco gusano acorazado, y termina en una masa de gigantescos tentáculos.

Tirada de *Agallas/Guts* para Miedo [-4], contando el modificador del Rattler y el ambiental. Las monturas de los pj's entran en pánico y se lanzan hacia delante, es decir hacia la Roca Pintada en un galope desesperado.

La criatura deja caer de nuevo su enorme cuerpo blindado a las arenas y empieza a deslizarse como una serpiente acuática o un tiburón por las arenas, levantando a su paso una auténtica duna de tierra, y un mar de polvo. No parece que nada más pequeño que un obús pueda hacerle un rasguño, y la única posibilidad de refugio, o al menos de un respiro, parece que podría ser la Roca Pintada... a la que, por suerte, ya se dirigen desesperadas vuestras monturas.

Persecución: Utiliza ahora las reglas de persecuciones de *Savage Worlds*, teniendo en cuenta algunos detalles:

- Será una persecución corta, de 5 rondas, al final de las cuales los héroes llegan a la Roca Pintada (ver detalles más abajo).

- Las tiradas en principio serán de *Montar/Riding*, o en el caso de que los pj's hayan traído alguna carreta de *Conducir/Driving* para su conductor.
- El Rattler tira por *Agilidad/Agility* y puede atacar "a distancia" con sus tentáculos, con los penalizadores que se indiquen según la tabla y reglas de persecuciones.
- La criatura no va a sufrir daño real de obstáculos o impedimentos, pero si sufre contratiempos (cartas de *tréboles*) puedes ponerle algún penalizador adicional (-2, -4, etc.) por esa ronda.
- Hacer daño al Rattler, ahora mismo, es casi imposible (a su cuasi-invulnerabilidad natural hay que sumar los penalizadores a impactar por estar en una nube de polvo y arena (-2) y por plataforma inestable (-2). Los pj's deberían centrarse en sobrevivir. Como idea, puedes permitir que los pj's puedan ayudar a otros compañeros en apuros: Aquellos que obtengan *Ventaja/Advantage* sobre el Rattler, pueden ayudar a quienes por ejemplo, hayan sido descabalgados. Subir a alguien a grupas al paso requiere una tirada de *Fuerza/Strength* del jinete u ocupante, y otra de *Agilidad/Agility* del compañero en tierra.
- Doel M'Hell sólo quiere jugar con ellos, aunque está dispuesto a devorar a alguno si realmente su presa resulta ser un "ratón" aburrido e inútil total. Pero en principio, atacará primero a las monturas o los vehículos. Y generalmente elegirá a un caballo como objetivo, antes que a un humano a pie. Si un caballo, mula o carro es atrapado, su jinete o sus ocupantes caen a la arena, sufriendo un nivel de fatiga por golpes y contusiones (*Bumps and Bruises*).
- El Rattler no se detiene mientras devora a sus presas, los arrastra con numerosos tentáculos, los atrae a sus fauces, y los engulle al paso.
- Un personaje a pie puede seguir huyendo, pero hace las tiradas por *Agilidad/Agility* con un penalizador de -2.

Finalmente los pj's llegarán a la Roca Pintada. En su parte más baja de la ladera Norte apenas si se eleva algo menos de un metro sobre las arenas. Los pj's que dirigen una montura pueden hacer una tirada de *Montar/Riding* para subir a la roca al galope. Si fallan, la montura les arroja sobre su cabeza a la dura roca (2D6 de daño) y el animal sale huyendo hacia su perdición. Los carros deben ser lógicamente abandonados con sus animales de tiro.

Describe como la criatura evita tocar la Roca Pintada, agarra a uno o varios animales si los hay cerca, y desaparece de nuevo bajo las arenas. Se hace el silencio.

En la Roca Pintada

A continuación encontrarás las piezas para que construyas el resto de la aventura, Marshall... y esperemos que un final memorable. Comienza dando a los jugadores la *Ayuda de los jugadores 2*, un mapa "mudo" de la Roca Pintada.

Un vistazo general: La Roca Pintada hace honor a su nombre, aunque no esperes colores chillones y grandes murales, Marshall.

La roca está cubierta de pinturas rupestres en tonos ocres, rojizos y algunos grises y negros. Y también de grabados y discretos bajorrelieves. A lo largo del perímetro exterior los grabados y pinturas se concentran en una suerte de anillo (que de hecho es una barrera protectora espiritual contra los Manitous). Esas representaciones en concreto son de glifos o pictogramas, es decir de símbolos abstractos o muy estilizados.

Hacia el interior de la roca hay una menor densidad de representaciones, pero estas son más figurativas o realistas, y se reconocen escenas sencillas, que tienen que ver con ciclos míticos de pueblos nativos americanos ya desaparecidos. Básicamente, lo que interpretará el típico vaquero son cacerías, luchas, grupos viajando y algunas figuras que pueden ser dioses o demonios.

Puntos de interés: En la descripción de cada punto de interés de la Roca Pintada, según aparecen en el Mapa del Marshall, los héroes encontrarán un enemigo muerto viviente para ir abriendo apetito, pistas sobre el destino final de la expedición de Dorothy Murray, y el esbozo de un plan para derrotar al Rattler Doel M'Hell. Vamos con ello.

nº 1 - Cadáver de Joseph Smith:

Hay un cadáver reseco y polvoriento, todo huesos y piel, picoteado por los cuervos. Viste las ropas raídas de un peón o carretero, está sentado sobre un trozo de pescante recuperado de un carro, y tiene una vieja escopeta de dos cañones en el regazo. Hay una piqueta de minero a sus pies, junto con numerosas colillas de cigarros, y una petaca abierta.

Cuando los pj's se acerquen a investigar el cuerpo, el Manitou que lo habita ahora lo animará para atacarles. Si los héroes no han especificado que lo vigilan atentamente o lo apuntan con sus armas, el cadáver animado los cogerá por sorpresa (por las reglas de *Savage Worlds*).

nº 2 - Restos de campamento:

Un viejo campamento cubierto de una fina capa de polvo y arena, con tres sacos de dormir, y los restos de un hogar que

se encendió por última vez hace al menos varias semanas. También hay varias bolsas, alforjas y sacos pequeños, de los cuales algunos parecen más revueltos que el resto, los que pudieron pertenecer a una mujer de clase social alta.

En el campamento hay un par de cosas interesantes para la cuadrilla. Por una parte, caídos cerca de la vieja hoguera están los restos del cuaderno que usó Dorothy Murray como diario de anotaciones. El desquiciado y criminal Joseph Smith arrancó las páginas escritas y las lanzó al viento, pero aún quedan algunas palabras en los trozos de papel adheridos al lomo del cuaderno (*Ayuda de los jugadores 3*).

La segunda cosa de interés está dentro del saco de la difunta Dorothy: es un atado con una serie de planos, dibujos o diagramas que se recogen en las *Ayudas de los jugadores 4a, 4b, 4c y 4d*.

En estas ayudas hay información relevante, que junto con los que los pj's hallarán en el punto de interés nº 4, les permitirán, esperamos, preparar un plan factible para derrotar al Rattler.

En concreto, esas *Ayudas* son:

4a: Plano y sección de la Roca Pintada, dibujados con bastante precisión por Dorothy Murray.

4b: Recopilación de los glifos que se repiten en los grabados y pinturas perimetrales, y que, de hecho, componen la barrera protectora contra los Manitous. Una comprobación de los mismos sobre el terreno permitirá descubrir que los que hay en un radio de unas 4 yardas alrededor del punto de interés nº 1 (Joseph Smith) están desfigurados a golpes de piqueta.

Los pj's quizás quieran "repararlos", lo cual no tiene influencia directa en el escenario... pero los espíritus de la naturaleza podrían estar agradecidos por esta acción. Puedes pedir tiradas de *Medicina Tribal/Tribal Medicine* o un *Conocimiento/Knowledge* adecuado, o incluso de la habilidad asociada a otros *Trasfondos Arcanos (Arcane backgrounds)*. Y puedes otorgar a los héroes una *ficha de destino (fate chip)* adicional si lo hacen razonablemente bien, y si te parece oportuno. Por otro lado, si los pj's destruyen algunos glifos al usar los explosivos del punto de interés nº 4, y al final de la aventura los intentan "reparar" (con las mismas habilidades antes enumeradas) todos los glifos, puedes darles 1 PX adicional o, si te parece demasiado, una ficha de destino más cuando empiecen su siguiente aventura. O, quizás, un espíritu animal agradecido les guíe a una fuente de agua puntual, cuando traten de regresar a la civilización.

4c: Esquema del plan de Dorothy. En el punto de interés nº 4 encontrarán su equivalente físico, al menos la parte del desprendimiento de rocas, ya preparado.

4d: Dibujo frontal que muestra la masa gangliosa que compone el punto débil de los Rattlers. Una tirada de *Inteligencia/Smarts* permite deducir que sólo alguien directamente enfrente y prácticamente dentro de la coraza externa del monstruo puede ver la masa gangliosa. Es decir, quien esté siendo arrastrado hacia sus fauces directamente.

nº 3 - Restos de Dorothy Murray

Sobre la parte superior de esta diminuta meseta se divisa un par de cuervos que picotean con desgana los restos, ya resacos, de un esqueleto disperso.

Una inspección cuidadosa de los huesos y una tirada de *Sanar/Heal (-2)* o un *Conocimiento/Knowledge* adecuado, permiten determinar que se trata, probablemente, de los restos de una mujer joven. Una tirada de *Notice* permite encontrar un anillo de graduación del King's College del Estado de Nueva York. Es una prueba razonablemente buena de que se trata de sus restos.

Sólo para ti, Marshall: Lo que sucedió aquí es que el demente Joseph Smith se encaramó a la parte alta para devorar el cadáver de Murray. Tras darse un atracón, quedó inconsciente un día entero, de forma que sufrió una insolación. Mientras, los cuervos y buitres terminaron con el resto del cuerpo. Tras arrastrarse a la sombra, Joseph Smith murió de sed tras una -merecida- agonía de varios días.

nº 4 - Explosivos preparados

Se pueden ver las marcas de media docena de barrenos formando una amplia curva, que delimita la parte final de la cornisa Sur de la Roca Pintada, unidas por un elaborado sistema de mechas de distintos tipos, que se combinan en dos puntos de encendido.

Este es el núcleo de preparación del plan de Dorothy: Un derrumbamiento cuidadosamente preparado para dejar caer muchas toneladas de roca sobre el monstruoso gusano. Está relacionado, lógicamente, con la *Ayuda de los jugadores 4c*.

No hace falta ser un genio para darse cuenta de que se deben encender las dos mechas a la vez, pero será necesario alguna tirada (p. e. *Inteligencia/Smarts -2*, o un *Conocimiento/Knowledge* adecuado) para deducir que las mechas tardarán dos asaltos de combate en detonar los explosivos (explotarán al inicio del 3er asalto desde que fueran encendidas).

El desprendimiento tendrá los siguientes efectos sobre el Rattler Doel M'Hell, si lo consiguen atraer y

mantener bajo la cornisa hasta la detonación: daño automático de 4D6+18 que cuenta como un *arma pesada* (*Heavy Weapon*), y lo atrapa bajo las rocas hasta que Doel M'Hell haga una tirada simple de *Fuerza/Strength*, que le cuesta una acción. Si algún pj fuera por casualidad experto en explosivos, puedes dejarle mejorar ligeramente estas características del desprendimiento (al riesgo de estropearlo, claro está).

¿Gran final?

Depende de tus jugadores y de ti que el final esté a la altura, Marshall. Una cosa es cierta: En la Roca Pintada la cuadrilla encontrará, como habrás podido ver, lo necesario para enfrentarse a Doel M'Hell con ciertas probabilidades de éxito...

...a poco que sepan sumar dos y dos.

Por supuesto, puedes considerar otros planes que surjan del ingenio de tus jugadores, pero ten una cosa en cuenta: Doel M'Hell es astuto y, seguramente, más inteligente en términos absolutos que la mayoría de los *personajes* de tus jugadores. La trampa que Dorothy Murray había preparado era un trabajo meticuloso, que quedaba fuera de la vista del Rattler. Puedes usar su plan como "medida estándar": No dejes que el villano-gusano caiga en otras trampas mucho más burdas, descuidadas o improvisadas.

Por otro lado, hay que reconocer otra cosa: Doel M'Hell es, realmente, un hueso muy duro de roer. Si los pj's lo hacen todo razonablemente bien, pero en el momento crucial el azar les da la espalda por completo, se les puede echar una mano: Dorothy Murray, su espíritu, puede prestarles algo de su fortaleza de carácter:

Cuando la situación es máa desesperada, todos ellos escuchan una voz de mujer dentro de sus cabezas, con tono firme y un decidido acento de Chicago, que les dice: "¡Vamos! ¡Acabad con el bastardo!" Todos los jugadores que estuvieran *Shaken*, dejan de estarlo, y cada jugador gana una *ficha de destino* (*fate chip*).

Epílogo

Si la cuadrilla, o parte, ha sobrevivido y derrotado al Rattler, querrán regresar a la civilización. Ten en cuenta que el ritmo a pie, si no tienen monturas, es mucho más lento que a caballo, y les llevará más tiempo cada parte del viaje. El pozo conocido más cercano está a dos días de viaje a caballo, que son 3-4 a pie. Pero una tirada con -4 de *Supervivencia/Survival* les permitiría encontrar alguna pequeña charca casi seca en el

trayecto, o cactus comestibles ricos en líquidos. Puedes usar las reglas de fatiga y sed de Savage Worlds, pero quizás ya no sea el momento de liquidar a los personajes (aunque no tiene porqué saberlo ¡hazles pasar un mal rato, si realmente van escasos de agua!)

Los pj's podrán cobrar la recompensa, por informar del deceso de la Srta. Dorothy Murray, en las oficinas de Booth, Lee y Gary en Salt Lake City (Ciudad de Penumbra). Si entregan sus restos y el anillo de graduación de Dorothy, los abogados les recompensarán con otros 100 \$ adicionales.

Cementerio

Rattler Doel M'Hell

Este es el villano principal, una pieza dura de roer.

Utiliza las características de un Rattler (*Marshall's Handbook*, p. 122) con estos cambios:

- Es un *Wildcard* con lo que todo ello comporta.
- + 2 adicional de *Armor*, lo que sube su *Toughness* a 28 (4).
- *Smarts* aumentado a *d10*.

Por último algunas notas y consejos:

- A pesar de lo que pueda parecer, Doel M'Hell sí puede acceder a la Roca Pintada. Sólo que, si lo hace, recibe un nivel de Fatiga por asalto, que sólo puede quitarse descansando bajo las arenas, durante una hora por nivel.
- Lee detenidamente la descripción de los Rattler y sus características en el manual.
- Ten en cuenta que lo que llamamos en la aventura la "masa gangliosa" es el punto débil de los Rattlers... que el manual describe como "*nerve cluster*".
- El Rattler lanzará sus tentáculos tan lejos como sea necesario dentro de su alcance de distancia 20 (20" en la mesa de juego) para capturar a sus víctimas. Después, las comienza a arrastrar hacia su boca como se describe en sus características. En el momento en que la distancia a la boca es 0 o menos, muerde sin que le cueste acción.
- Un disparo a la masa gangliosa o "*Nerve Cluster*" sólo lo puede realizar un personaje que esté siendo arrastrado por los tentáculos hacia la boca del ser, y a distancia 6 o menos (6" o menos en la mesa de juego). El disparo tiene un -4 por "apresado" (*grappling*), y un -6 por "disparo apuntado"... pero a eso hay que sumar un +4 por el tamaño del Rattler. Es decir, el modificador neto "sólo" es de -6. Por otro lado, ese disparo se enfrenta a una *Toughness* de "sólo" 9.
- Es posible, incluso probable en algunos grupos, que los héroes que no hayan sido capturados (aún) por los tentáculos del Rattler, traten de adentrarse dentro de su caparazón o capa coriácea para poder atacar al "*nerve cluster*" (masa gangliosa en la aventura) del monstruo. Se pueden pedir algunas tiradas de Agilidad/*Agility* o Fuerza/*Strength* para hacerlo, pero en general deberías permitirlo, Marshall: Es algo valiente, loco y espectacular... y Doel M'Hell no tiene mayor problema en que la comida vaya hacia su boca, por su propio pie.

Muerto viviente Joseph Smith.

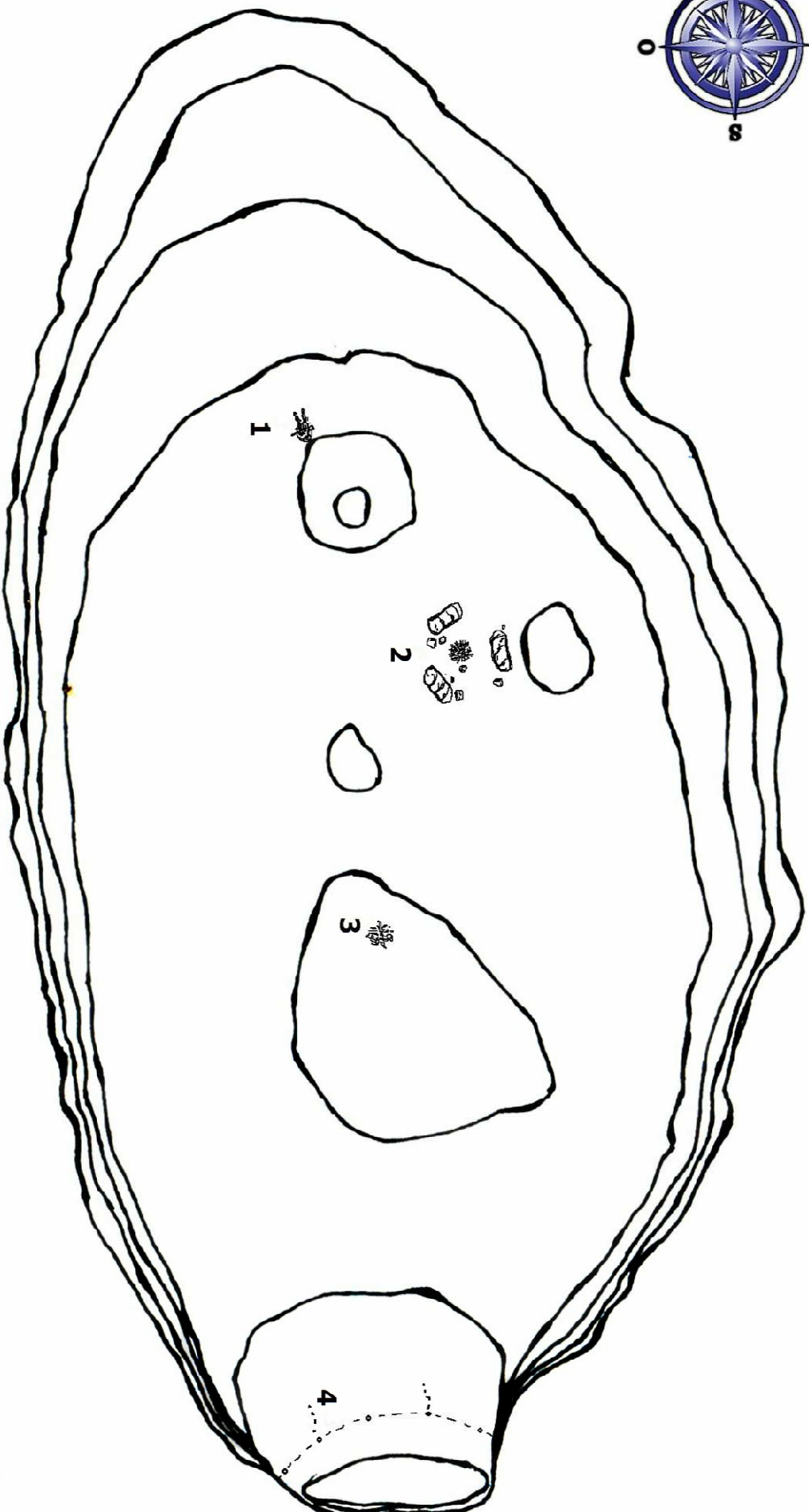
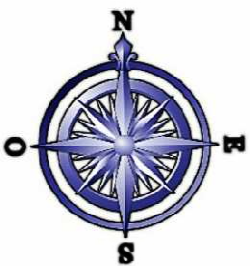
El Manitou que habita en Joseph Smith no es de los más poderosos, pero, hey, tampoco es un "don nadie". No íbamos a ponérselo tan fácil a la cuadrilla ¿eh?

Utiliza las características de un Walkin' Dead (*Marshall's Handbook*, p. 136) con estos cambios:

- Es un *Wildcard* con lo que todo ello comporta.
- 2 de *Armor*, lo que sube su *Toughness* a 9 (2).
- *Taunt d6*.

El contenido original de esta obra (texto, planos, diagramas y dibujos) está licenciado bajo la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

This game references the *Savage Worlds* game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. *Savage Worlds* and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnaclemakes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.



ROCA PINTADA - MAPA DEL MARSHALL

Anuncio:

Se busca a la Srta. Dorothy Murray, desaparecida.

Su familia recompensará.

100\$ por información fidedigna de su paradero.

500\$ por su retorno sana y salva.

Más información:

Oficinas de Denver-Pacífico en Virginia City.

Oficinas de Booth, Lee & Gary

en Salt Lake City (Ciudad de Penumbra).



La Srta. Dorothy Murray fue vista por última vez el 28 de Noviembre de 1880 en el apeadero de Sherman (Nevada) de la ruta Salt Lake City-Virginia City (Denver-Pacific).

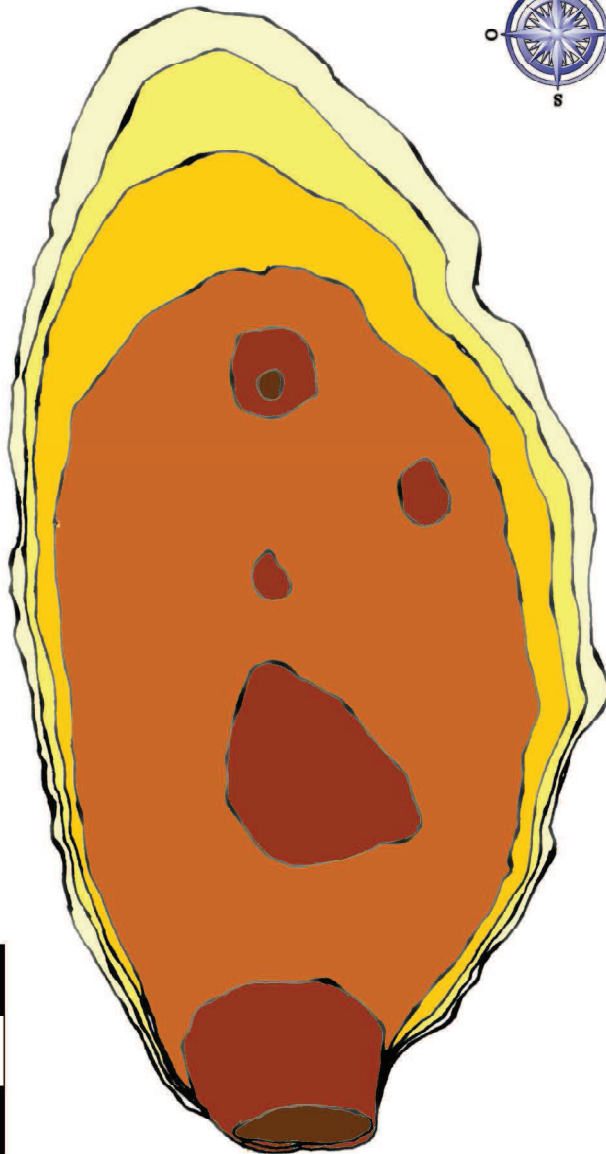
La Srta. Dorothy Murray se internó en el desierto de la Gran Cuenca con dos trabajadores contratados (Joseph Smith, carretero, y Tobías McKenzie, guía), una carreta cubierta y cuatro caballos. El motivo del viaje era realizar estudios antropológicos de culturas primitivas de América, y la duración prevista de tres semanas. La Srta. Murray y sus acompañantes se encuentran desaparecidos desde la fecha mencionada arriba.

La información o la propia señorita pueden ser llevadas a las oficinas de la firma de abogacía Booth, Lee y Gary en Salt Lake City (Ciudad de Penumbra). En caso de deceso se recompensará por la información fidedigna al respecto.

ROCA PINTADA



10
20
30 pies



Hoja 1

terrible

recomponerlos

También debemos

Hoja 3

Tenemos provisiones

ratón y gato.

Hoja 5

McKenzie

trastornado y

arenas

Hoja 8

No caeremos

aunque

otra cosa

Hoja 9

dinamita

Smith

Hoja 11

No me fio

locura

no debo

