

EL FANTASMA DE LA OPRYHOUSE

Basado en una aventura para *Deadlands: Hell on Earth* de Genesis Whitmore

Prefacio

Esta aventura se basa en la magnífico módulo de G. Whitmore “The Phantom o’the Opry”, que T. J. “Greywolf” Peacock aloja en su web sobre el juego clásico *Deadlands Hell on Earth*. Aunque la idea básica de la historia es la misma, en la adaptación hay bastantes cambios. Además, en la esta versión, la aventura está adaptada a la ambientación *El Infierno en la Tierra* que utiliza el reglamento de *Savage Worlds*.

El término inglés “*Opry*” se usa para referirse a un edificio o estructura dedicada a la ópera y en general a las representaciones musicales. Pero para muchos estadounidenses es también un juego de palabras con un mítico programa de radio (y después de televisión) de Nashville, Tennessee, dedicado a la música Country: *Grand Ole Opry*.

Además, una Opryhouse es un concepto propio del Salvaje Oeste, que puede ser equivalente a un Concert Hall o Music Hall. Es decir, algo como un Salón del Espectáculos o una Sala de Conciertos.

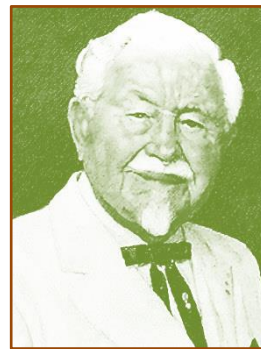
La premisa de la aventura es que los Personajes Jugadores (PJs) son los miembros de un grupo de country-folk de cierta notoriedad. Y, a la vez, son conocidos como unos tipos bastante duros y peligrosos. Eso que les lleva a ser reclutados por un retorcido patrón. Se trata de un tipo un tanto trastornado, que quiere manipularlos en una tarea de la que, al principio de la historia, los PJs no tendrán ni idea.

Al final de la aventura se proporciona un grupo de PJs pre-generados, aptos para jugar el módulo. Aunque, si lo prefieres, Marshall, tus jugadores pueden crear su propia banda. En ese caso recomendamos que sean novatos con un par de **Avances** (Experiencia 10).

La aventura está pensada para un grupo de jugadores a los que les gusten, al menos un poco, las historias que implican algo más que disparar a los monstruos (aunque también hay de eso).

El gancho

Los personajes se encuentran en Vertedero o en otro asentamiento de cierta importancia, y después de varias semanas de actuaciones, han notado que la mayor parte del público ya no responde tan bien, o siquiera acude a sus actuaciones. Siempre hay incondicionales, y son bienvenidos, pero es lógico que cuando se actúa siempre en el mismo lugar, con más o menos el mismo repertorio, la gente se acabe cansando un poco. El caso es que empiezan a pensar que va siendo hora de cambiar de aires.



En esas se encuentran los PJs, cuando un caballero de aspecto importante, vestido con ropas elegantes de antes del Apocalipsis, se les presenta mientras están matando el tiempo en su abrevadero habitual. Conserva todos sus dientes, incluyendo un par de oro, y tiene el aspecto de un viejo

potentado tejano o sureño, incluido un puro en la boca y un reloj de oro de bolsillo. Además, viene del brazo de una acompañante femenina, una jovencita jovial con aire de chica fácil y descocada, con el apropiado nombre de **Mary Lou** (es una corista de la Opryhouse, ver más adelante).

El caballero se presenta como el **Coronel Andrew T. Christopher**, emprendedor y hombre del mundo del espectáculo. Les ofrecerá invitarles a cenar y a unas copas, y mientras disfrutan de su agasajo, mencionará en la conversación que tiene una propuesta comercial para el grupo.

El *Coronel* es, desde hace algunos meses, el potentado local de un pequeño asentamiento a unos días de distancia, donde ha restaurado un salón y una **Opryhouse** (sala de conciertos). Y ahora trata de llevar allí las mejores actuaciones posibles.

Su idea es que así logrará atraer a curiosos, comerciantes y, con el tiempo, supervivientes y colonos al pueblo, dándole una nueva vida y crecimiento. Se mostrará relativamente generoso

con la oferta de trabajo (pero no tanto como para resultar sospechoso), ofreciendo 10\$ en munición o alimentos, por persona y noche de actuación (más pensión completa). Comenzarían con 3-4 actuaciones semanales, y después ya se irá viendo. Puede subir algo esa oferta, hasta 12-14\$ pero no mucho más...ya que sería raro tanto interés.

En cuanto acepten la oferta (y, bueno, Marshall, si no lo hacen vete buscando otra aventura) el *Coronel* se ofrecerá a llevarles hasta Hickory Bend. Puede transportarlos en su absurdamente larga limusina (que incluye un jacuzzi), o precederles en el camino si llevan su propio vehículo. En todo caso insistirá en que algunos de ellos, o bien por turnos, disfruten de su “Mega-Limo”. El *Coronel* también les reintegrará el jugo de espanto que gasten en su viaje hasta Hickory Bend, una vez estén allí. Andrew dispone de un chofer que dobla como guardaespaldas, un tipo duro y silencioso llamado **Chase Bentley**.

Hickory Bend se encuentra a unos 2-3 días en vehículo motorizado del asentamiento donde empieza la aventura. Lo puedes situar en un lugar convenientemente aislado y alejado de las rutas aún transitadas (como en las Montañas Rocosas al norte de Vertedero, o las de Sierra Nevada).

La verdad

La verdad es que Andrew T. Christopher no es un auténtico “Coronel”.

Si, Marshall... te tomamos un poco el pelo. La verdad importante para esta historia es que el *Coronel* hizo un pacto con un “demonio” conocido como el **Fantasma**. En concreto, se trata de una abominación, aunque no es un término que Andrew maneje. Esa criatura controla a numerosos manitúes menores que hacen funcionar varias máquinas y artefactos del Salón y la Opryhouse de Hickory Bend (incluyendo la iluminación, la red eléctrica, etc.). Y también la limusina de Andrew.

A cambio de ello, el Fantasma *sólo* exige sacrificios humanos, que deben realizarse una vez cada semana o par de semanas, para tenerle razonablemente contento. Los sacrificios se los entrega el Fantasma a sí mismo: es decir, él es quien mata a las víctimas, haciendo que parezca un accidente siempre que es posible (y cuando no, el propio *Coronel* ayuda a camuflarlo como tal).

Este arreglo es una versión cruda y retorcida de lo que hacen los Chatarreros con los manitúes, sólo que aquellos engañan y obligan a los espíritus

infernales para dar poder a sus cacharros, mientras que aquí los monstruos y demonios son los que llevan la mano ganadora.

El plan del Fantasma es simple: convertir Hickory Bend en una Tierra Muerta al corto-medio plazo.

En el auditorio de la Opryhouse hay una estrecha y discreta rendija acristalada, con un vidrio de visión unidireccional, en un punto alto, oscuro y muy discreto. Desde ese lugar, el Fantasma observa las actuaciones cada noche, mientras escoge a su siguiente víctima.

El problema, para Andrew, es que ha elegido como su próxima víctima a la estrella residente de la Opryhouse, una increíble cantante llamada **Ariella Bowman**, especializada en soul y blues.

Tras evaluar los costes que tendría esa “transacción”, el *Coronel* ha salido a toda leche de su pueblo y se ha propuesto encontrar y reclutar al mejor grupo musical que pueda encontrar, con tan poco tiempo. Y esos han sido los PJs. Su idea es que atraigan la atención del Fantasma, y se olvide de Ariella al menos de momento.

De hecho, dada la relativa fama de tipos duros que tiene el grupo, Andrew casi alberga la esperanza de que acaben con la abominación, para después jugar la carta de pobre empresario aterrorizado y sometido al poder del demonio.

Un cabroncete retorcido, este *Coronel*.

¿Las primeras pistas?

Si algunos de los PJs viajan en la “Mega-Limo” de Andrew, los Chatarreros o aquellos con un trasfondo técnico podrán **Notar** que no parece necesitar repostar, aunque suena y emite humos como si tuviera un motor de combustión (humos que de noche tienen una cierta fosforescencia y cierto olor a azufre).

Si preguntan al *Coronel*, no dará muchas explicaciones, salvo que le salió bien cara: “*me costó un riñón, ja, ja*”... y que consume roca fantasma pura, en lugar de jugo de espanto. Bajo ningún concepto aceptará que abran el motor o algo parecido. Dirá que tiene entendido que fue una obra de unos Chatarreros de la Costa Oeste. Un tipo de su pueblo, el Viejo Jake, hace el mantenimiento.

En realidad, esta limusina funciona con media docena de manitúes menores, ligados por la voluntad del Fantasma a una serie de máquinas, parecidas a los inventos de los Chatarreros.

Ni el chófer Chase Bentley ni Mary Lou saben nada al respecto de la limusina y dan por buena la explicación de Andrew.

Hickory Bend (Nivel de Miedo 4)

Un vistazo general

Hickory Bend se encuentra en un lugar apartado al final de una carretera local mal asfaltada. Ha sido construido prácticamente de la nada hace unos meses, a partir de un antiguo camping que tenía varias estructuras comunes y bungalós de madera. Todo el conjunto tiene un aire de *boomtown* del salvaje oeste, mezclado con asentamiento post-apocalíptico. Está rodeado de un bosque de montaña que no está por completo agostado pero tampoco exuberante, ya que muestra signos del efecto del *fallout* (en el aspecto enfermizo de muchos árboles y que hay bastantes secos).

El pueblo parece disfrutar de iluminación eléctrica, un lujo en estos días. Si preguntan al *Coronel* por ello, explicará que tienen un generador combinado de combustible bituminoso y roca fantasma en el sótano del salón (tampoco se lo dejará ver).

Sin que los PJs sean conscientes de ello al principio, todo el lugar está bajo una red de cavernas que fueron usadas en el pasado para esconder residuos tóxicos (que aún están allí).

Además de los habitantes fijos del Hickory Bend, la presencia del Salón y la Opryhouse atrae cada vez a más visitantes puntuales. Cada día habrá 2d10 de esos viajeros en el pueblo. Son casi siempre pequeños grupos de carroñeros, saqueadores, refugiados o mercaderes errantes, que no se suelen quedar más de uno o dos días en el lugar. La mayoría viajan a pie aunque, a discreción del Marshall, algunos pueden tener un vehículo viejo o un par de mulas.

Los habitantes del lugar

Llega la hora de conocer a los secundarios del drama en ciernes, Marshall. Hemos dividido a los habitantes en tres grandes grupos, para mayor comodidad y facilidad de consulta: Los personajes ya completamente corruptos y controlados de una u otra forma por el Fantasma, los que se pueden considerar neutrales (y actúan movidos por su propio interés o preferencias personales), y los pocos del lugar con un corazón noble.



A continuación encontrarás un listado de cada grupo y un breve resumen de la personalidad y lo que saben los personajes de mayor importancia. Sus estadísticas de juego para *Savage Worlds* aparecen al final de la aventura.

Personajes corruptos: *Coronel Andrew T. Christopher, Doctor Spencer, Viejo Jake, Vivian Crowley y Wusy.*

Coronel Andrew T. Christopher: Este personaje es astuto, ladino y un superviviente nato. Además de ser en buena medida el causante de las cosas malas que suceden en Hickory Bend, espera que sus problemas se solucionen mientras el manipula las cosas entre bambalinas, y se gasta lo menos posible de sus indignamente obtenidos ahorros. Mantendrá la fachada de “gran emprendedor” y hombre carismático y generoso mientras pueda, jugará la carta de “arrepentido/rehén” cuando lo crea necesario y, si tiene claro que todo el montaje va a saltar por los aires, tratará de escapar con todo lo de valor que pueda llevar en los bolsillos.

Doctor Spencer: El matasanos del lugar tiene un pequeño problema de psicosis. Su experiencia como cirujano militar en la Última Guerra acabó de trastornarle, e Hickory Bend ha modelado su locura una forma muy característica: Sufre “complejo de Dios” unido a una psicosis de tipo “buen samaritano”, que le lleva a empeorar en secreto el estado de sus pacientes para curarlos y hacer que mejoren, una y otra vez, hasta el inevitable final. Lleva un diario secreto, bien escondido, en el que recoge con todo detalle esos procesos. Además, los manitúes han estado enviándole sueños y sabe que hay algo grande y poderoso bajo el pueblo, que está satisfecho con lo que hace el “buen doctor”.

Viejo Jake: El Viejo Jake, que hace el papel de técnico y mecánico local, es un Chatarrero que ha sucumbido a la influencia de los manitúes que dan

poder a la tecnología de sus extraños inventos. En secreto, los considera un panteón comunal de deidades beneficiosas para quienes los adoran y les ofrecen sacrificios. Y en su locura, ve al Fantasma como un alto sacerdote de esos dioses.

Vivian Crowley: La cocinera del Salón es una bruja de estirpe y vocación. Es uno de los peores ejemplos de la maldad y doblez que se pueden encontrar entre esas practicantes de lo arcano. Es una asesina en serie y una caníbal, que se contenta por el momento por practicar su segunda afición (comer carne humana) ya que el asesinato está reservado al Fantasma, un pez más grande. Sabe más o menos lo mismo que el Coronel sobre la abominación, el trato, y las cavernas bajo el lugar.

Wusy: es un mutante deforme que vive de ayudar aquí y allá. Es pequeño, calvo, con una piel grisácea y un cráneo deforme que le da un aire de gusano. Cultiva un aura de bobo inocente, y juega esa carta para obtener información de los visitantes y los habitantes no corruptos del pueblo, para vendérsela al *Coronel*. Sabe que se producen demasiados “accidentes”, que hay cuevas peligrosas bajo el pueblo y que algo poderoso vive allí. También sabe que Andrew y los otros ocultan todo eso. Lo que de verdad le gusta es producir a la gente dolor y angustia sin ser descubierto. Una cosa que hace de vez en cuando es vender raciones militares (*milrats*) irradiadas (si alguien las come, debe hacer 1d6 horas después una tirada de Vigor - 2 o sufrir los efectos de la radiación).

Personajes neutrales: Chase Bentley, Mary Lou, nueve trabajadores del Salón y la Opryhouse (otras dos coristas, dos camareras, tres mozos y dos pinches de cocina), y seis personas dependientes de los anteriores (dos ancianos muy viejos y cuatro niños pequeños).

Chase Bentley: El conductor y guardaespaldas de Andrew es un mercenario puro: un duro superviviente del yermo que se alquila al mejor postor y cumple su contrato salvo que le vaya literalmente la vida en ello (por ejemplo, con un cañón en la nuca). No sabe nada de los tejemanejes sobrenaturales del lugar y de hecho, se esfuerza en enterarse de lo menos posible.

Mary Lou: Esta joven, guapa y dicharachera corista es un poco más espabilada, ambiciosa y cercana al *Coronel* que el resto (aunque tampoco tiene especial aprecio por Andrew). Piensa en si misma antes que en nadie más, y también es una superviviente nata. Sabe algunas cosas que podría

revelar a un PJ para su ventaja: que en el despacho del *Coronel* hay un túnel oculto que va “a algún sitio”, que casi todo el éxito de Andrew se debe al talento de Ariella Bowman, y que la probabilidad de tener un accidente letal es inusualmente alta en el pueblo y sobre todo en la Opryhouse.

Personajes nobles: Ariella Bowman y John C. Colt.

Ariella Bowman: Ariella es una gran cantante de soul y blues, con una voz grave increíble, una personalidad fuerte y un gran corazón. Sin embargo también es una figura parcialmente trágica y en general será de poca ayuda a los PJs. La cantante sufrió un terrible trauma al presenciar la formación de una tormenta espectral el Día del Juicio, que absorbió a toda su familia. Fruto de ello sufre un fortísimo trastorno de negación que la convierte en una incrédula pura, de manera que no acepta o simplemente ignora la presencia de cualquier elemento sobrenatural aunque lo tenga delante. Por otro lado, quizás por una mutación, o como una merced de los poderes benéficos del mundo, Ariella ganó el Día del Juicio una enorme resistencia innata a los efectos y poderes sobrenaturales.



John C. Colt: Este vaquero y mercader metido a tendero es una de las pocas almas nobles de Hickory Bend dispuesto a hacer algo, sea investigar o tomar las armas, si encontrara aliados a los que confiarse y que le empujaran a ello. Colt empezó a llevar la tienda local hace un mes,

por ser el más apto de los visitantes que estaban en el pueblo, y que se ofrecieron a ello. La “subasta” tuvo lugar cuando murió el anterior tendero, un tal Hank, en un accidente (fue otra de las víctimas del Fantasma). Hank era un asesino corrupto, como otros de sus vecinos, con la particularidad de que estaba directamente a las órdenes del Fantasma. Por ello tenía una trampa oculta en el suelo de su tienda. Esa entrada aún existe y da a las cuevas bajo el asentamiento. Colt la ha descubierto pero no ha explorado apenas esas cavernas, al detectar tanto radioactividad como sonidos y luces fantasmales más que preocupantes. Por otro lado, la “casual” muerte de Hank, y de otras dos personas desde entonces, en accidentes, le tiene muy preocupado.

7- Opryhouse: Es una estructura cerrada de tipo sala de conciertos, con capacidad para unas sesenta personas sentadas, y un escenario bien construido, al viejo estilo teatral con todos los detalles y la tramoya básica. Está cerrada salvo cuando hay actuaciones. La mirilla del fantasma está situada en las sombras, sobre el escenario, y cubierta de cristal espejado y oscurecido. Tras ella hay un diminuto palco al que se accede por una estrecha escalera de caracol que asciende desde las cavernas bajo el pueblo, por un muro hueco. La única forma de acceder al palco o la escalera es con un martillo pilón o un hacha grande.

8- Consulta: este edificio alargado contiene, en sucesión ininterrumpida S-N, la consulta y la vivienda del matasanos local, el Doctor Spencer. El “buen doctor” esconde su diario en un hueco entre los muros al que se accede (es un decir, sólo se puede meter el brazo) por un respiradero a la altura del techo de su dormitorio.

Las cavernas (Nivel de Miedo 5)

Un vistazo general

Las cavernas bajo Hickory Bend componen un complejo natural ampliado artificialmente hace medio siglo para ser un almacén o vertedero clandestino de residuos tóxicos, y también es la guarida del Fantasma y de sus *zombis tóxicos*.

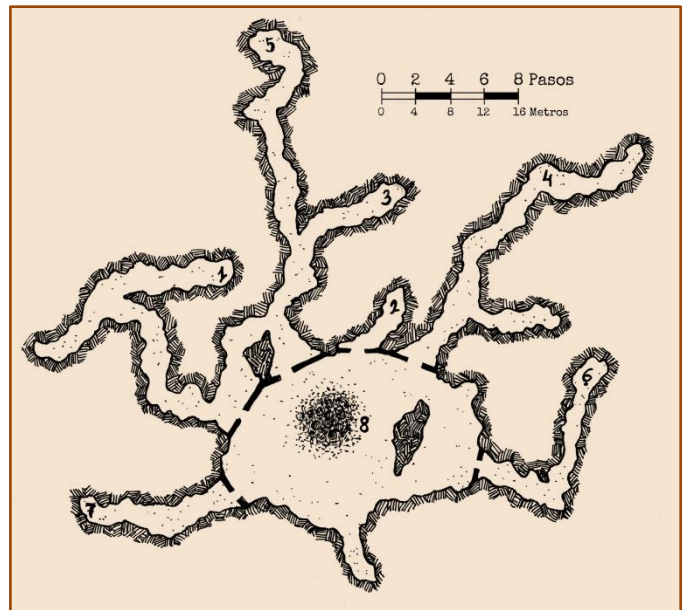
Esta red de cuevas se extiende bajo todo el pueblo y tienen varias salidas que conocen algunos habitantes de Hickory Bend: en la Tienda, el Salón y la Opryhouse, así como varias salidas ocultas en los bosques de alrededor.

Lugares destacados en las cavernas

- 1- Salida a la Tienda.
- 2- Salida al despacho del Coronel.
- 3- Salida al sótano del Salón.
- 4- Salida a la garita en la Opryhouse.
- 5, 6, 7- Salidas ocultas en el bosque.
- 8- Guarida del fantasma.

El Fantasma y su guarida

El Fantasma es una abominación: mitad asesino psicópata-dramático, y mitad genio de los deseos corruptos. Atrae a los manitúes menores del



entorno y puede obligarlos a generar electricidad, a potenciar ingenios como los de los Chatarreros, y a traerle roca fantasma o crear jugo de espanto a partir de la misma. Ofrece regalos a los humanos, o tratos. Cuando se aceptan unos u otros, no obstante, su influencia sobre el otro va creciendo y acaba corrompiéndolo por completo.

El Fantasma puede ver a través de los ojos de todos aquellos a los que ha corrompido mientras estén en Hickory Bend (y sólo por los de uno a la vez, mientras se concentra). Usa ese poder para controlar lo que sucede en el pueblo y para elegir a sus víctimas, así como para prevenirse de los posibles visitantes peligrosos que lleguen al lugar.

La guarida del Fantasma es una gran caverna que hace de nodo principal de la red de cuevas. Semienterrados aquí y allá hay bidones y cajas metálicas, unos conteniendo residuos tóxicos, y las otras, restos radioactivos (los símbolos son claros al respecto, aunque en la mayoría también están alterados, corroídos o bajo tierra lodosa).

En la zona central hay un extraño apilamiento que brilla con una fosforescencia de colores oscilantes: del amarillo al verde. Está formado por media docena de las mencionadas cajas y bidones, una docena de cadáveres apergaminados, más toda clase de trozos de chatarra (la mayoría proveniente de armas) y restos de equipo electrónico. A su alrededor zumba un enjambre de decenas de manitúes traslúcidos (insustanciales pero visibles). Los cables que llevan electricidad al pueblo simplemente terminan en penachos deshilachados de cobre al borde de esa “pila” antinatural: los manitúes dan energía a Hickory Bend.

En esta caverna hay un nivel de **radiación** mortífero (los PJs deben resistir cada minuto). Un resultado de ojos de serpiente en la tirada de Vigor supone sufrir una mutación instantánea. La abominación mantiene la radiación circunscrita a la caverna y las zonas inmediatas (uno o dos Pasos) de los túneles que llegan aquí.

El Fantasma, que nunca duerme o descansa, estará en esta caverna cuando lleguen los PJs, a no ser que ya lo hayan liquidado o ahuyentado de alguna forma. Además, una parte de los cadáveres apergaminados del montón son **zombis tóxicos** (página 307 de **IeT**; habrá tantos zombis como PJs lleguen hasta aquí).

Desarrollo de la aventura

La aventura en su planteamiento es bastante abierta y depende básicamente de las reacciones de los jugadores a la amenaza, en un principio desconocida, del Fantasma. La abominación desde luego cambiará su foco de interés de Ariella hacia los PJs (una vez que lleguen al pueblo y empiecen a actuar en la Opryhouse). Pero no actuará contra ellos ni contra otros personajes en las primeras 24 horas desde su llegada. Más bien usará ese tiempo para saber todo lo posible sobre el grupo y para elegir a uno de ellos como su siguiente víctima.

Los PJs pueden aprovechar ese tiempo para ir conociendo a los habitantes del lugar y su idiosincrasia, y quizás destapar algunos rumores sobre los improbables accidentes mortales que suceden en Hickory Bend con alarmante frecuencia.

Pasado el “periodo de gracia”, el Fantasma empezará a actuar contra los PJs. O mejor dicho contra su próxima víctima. Sus capacidades especiales le permiten usar sus poderes de forma imperceptible (excepto si alguien puede verle directamente). La abominación los utilizará para provocar “accidentes” de todo tipo, y así acabar con la vida de su víctima.

Para no ser visto usará sus poderes o bien desde el punto de observación oculto en la Opryhouse, o bien desde más allá de la linde de los bosques, siempre cuando sea de noche.

Los momentos predilectos del Fantasma para atacar son los siguientes: o bien al terminar una sesión de actuación, mientras los artistas desmontan, recogen y se relajan, o si eso no es posible o le consume el ansia, antes o durante el concierto. Y para los ataques desde la espesura, cualquier momento en que uno o un par de PJs estén solos en la noche.

Criaturas y PNJs

Ariella Bowman

Atributos: Agilidad d6, astucia d6, espíritu d10, fuerza d4, vigor d6.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, conocimiento (Música) d6, pelear d4, persuadir d8, provocar d6.

Desventajas: Delirio mayor (todo es mundano), escéptica.

Ventajas: Atractiva, callo, redaños, resistencia arcana mejorada.

Equipo: ropas de espectáculo.



Coronel Andrew T. Christopher

Atributos: Agilidad d4, astucia d8, espíritu d8, fuerza d4, vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Habilidades: Apostar d8, callejear d6, conocimiento (Ocultismo) d8, disparar d6, notar d8, pelear d4, persuadir d6, provocar d8, reparar d6.

Desventajas: Canalla, delirio mayor (“todo me sale siempre bien”), exceso de confianza, manía (actuar como un rico excéntrico).

Ventajas: Carismático, rico.

Equipo: bastón (Fue+d4), Colt Peacemaker .45 (12/24/48, 2d6+1, Tdf 1, Mun. 6).

Doctor Spencer

Atributos: Agilidad d4, astucia d8, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d4, conocimiento (Ciencia) d8, disparar d4, notar d6, pelear d4, persuadir d6, sanar d10, sigilo d6.

Desventajas: Canalla, delirio mayor (complejo de Dios/Buen Samaritano), sanguinario.

Ventajas: Improvisación, sentir el peligro.

Equipo: botiquín médico, escalpelo (Fue+d4).

Chase Bentley

Atributos: Agilidad d8, astucia d6, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, conducir d8, disparar d8, notar d6, pelear d6, reparar d6, sigilo d6.

Desventajas: Avaricioso, cauto.

Ventajas: As, manos firmes.

Equipo: Arma policial (12/24/48, 2d6+1, Tdf 1, Mun.7).



El Fantasma

Atributos: Agilidad d6, astucia d10, espíritu d10, fuerza d8, vigor d12.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Habilidades: Conocimiento (Ocultismo) d10, intimidar d10, notar d8, pelear d8, persuasión d8, provocar d6, sigilo d8.

Poderes: Manipulación elemental, marioneta, telequinesis (20 puntos de poder.). Activa los poderes con tiradas de rasgo de Espíritu.

Capacidades especiales:

- **Garras:** Fue+d6
- **Coincidencias:** El ornamento de sus poderes es que parecen fruto de la casualidad (si nadie le está mirando directamente, de modo que pueda fijarse en su concentración para activarlos).
- **Hilos de marioneta:** El Fantasma puede usar el poder de marioneta sobre cualquier personaje que haya corrompido y se encuentre dentro de los límites de Hickory Bend, o en la red de cavernas.
- **Invulnerable a las armas modernas:** El Fantasma no puede ser herido por armas modernas que hayan sido fabricadas como tales, (p. e. pistolas, revólveres, cuchillos de combate, etc.). Sí es vulnerable, sin embargo, a: las armas naturales, las armas hechas a mano con componentes naturales; y la mayoría de las armas improvisadas. También es inmune a los poderes de los Chatarreros.
- **Miedo (-2):** Es un humanoide que una vez fue un ejecutivo humano. Extremadamente delgado, de piel gangrenosa supurante y garras metálicas. Viste como una versión desarrapada del Fantasma de la Ópera, con capa y máscara de porcelana.
- **Vista de marioneta:** Esta abominación puede ver a través de los ojos de cualquier personaje que haya corrompido y se encuentre dentro de los límites de Hickory Bend, o en la red de cavernas.
- **¡Volveré!:** Si no se retira el amontonamiento infernal de su guarida, el Fantasma se reforma y regresa en 2d6 meses.



John C. Colt

Atributos: Agilidad d8, astucia d6, espíritu d6, fuerza d6, vigor d8.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6.

Habilidades: Callejear d6, conducir d8, disparar d8, notar d6, pelear d6, reparar d6, sigilo d6.

Desventajas: Cauto, código de honor.

Ventajas: Nervios de acero.

Equipo: Colt Peacemaker .45 (12/24/48, 2d6+1, Tdf 1, Mun. 6), cuchillo (Fue+d4), recortada (5/10/20, 1-3d6, Tdf 1-2, Mun. 2, +2 a dar).

Mary Lou

Atributos: Agilidad d8, astucia d6, espíritu d8, fuerza d4, vigor d6.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, disparar d4, notar d8, pelear d4, persuadir d8, provocar d6, sigilo d6.

Desventajas: Cobarde, hábito (alcohol y tabaco).

Ventajas: Atractiva.

Equipo: cuchillo (Fue+d4), revólver .38 Chato (10/20/40, 2d6, Tdf 1, Mun. 6).



Viejo Jake

Atributos: Agilidad d6, astucia d6, espíritu d8, fuerza d4, vigor d6.

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Habilidades: Conducir d4, conocimiento (ingeniería) d8, disparar d6, notar d6, pelear d4, reparar d8, hechicería (magia negra) d8.

Desventajas: Canalla, delirio mayor (los manitúes son dioses), sanguinario.

Ventajas: Puntos de poder (x2), trasfondo arcano: Magia negra.

Poderes: Captura, detección/ocultamiento arcano, proyectil (20 puntos de poder).

Equipo: herramientas de mecánico.

Nota: Al estar corrompido por el Fantasma, el Viejo Jake ya no controla a los espíritus de la tecnología ni manipula a los manitúes. Por ello su trasfondo arcano ha pasado a ser *magia negra*. Usa las reglas para el trasfondo arcano *Magia* del manual básico de *Savage Worlds*, pero con los ornamentos y la apariencia general de la *Ciencia extraña*.



Vivian Crowley

Atributos: Agilidad d6, astucia d6, espíritu d8, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, conocimiento (Ocultismo) d8, intimidar d6, notar d6, pelear d6, persuadir d6, hechicería (magia negra) d8, supervivencia d6.

Desventajas: Delirio mayor (el canibalismo te da poder), sanguinario.

Ventajas: Nuevo poder, puntos de poder, trasfondo arcano: Magia negra.

Poderes: Ceguera, confusión, detección/ocultamiento arcano, sueño (15 puntos de poder).

Equipo: machete de cocina (Fue+d6).

Nota: Al estar corrupta por el Fantasma, Vivian Crowley ya no sigue el camino de la magia trazado por Mina Devlin. Por ello su trasfondo arcano ha pasado a ser *magia negra*. Usa las reglas para el trasfondo arcano *Magia* del manual básico de *Savage Worlds*, pero con los ornamentos y la apariencia general de la magia de bruja.

Wusy

Atributos: Agilidad d4, astucia d6, espíritu d6, fuerza d6, vigor d8.

Carisma: -4/-6; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, intimidar d4, notar d8, pelear d6, persuadir d4, provocar d8, rastrear d4 supervivencia d6.

Desventajas: Canalla, feo, mutante, sanguinario.

Ventajas: reflejos de combate.

Equipo: Cuchillo (Fue+d4).

Otros habitantes de Hickory Bend

Para el resto de almas que viven en el pueblo, usa la plantilla de lugareño (página 313 de *IeT*) si resulta necesario conocer sus características.

Mega-Limo (vehículo)

Ac/VM: 20/40; Dureza (armadura): 14 (4).

Tripulación: 1+7;

NT: Equipación de lujo, tragón.

Especial:

- **Escasa maniobrabilidad:** Su diseño totalmente excesivo supone -2 a las tiradas de Conducir.
- **Energizado por manitúes:** Una masa de manitúes menores hacen funcionar esta máquina infernal (aunque parece que se trate de tecnología de Chatarrero). Si son expulsados de alguna forma, o se lo ordena el Fantasma, los manitúes dejan el vehículo de inmediato. Entonces se convierte en un bonito y cómodo montón de chatarra inerte.

Licencia Fan

“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. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.”



Créditos del texto: Por Millán Mozota “Culmani/Khulmani”, a partir de la idea original y textos de Genesis Whitmore. Con permiso de la autora original.

Créditos de las imágenes: en el Dominio Público.

Créditos de los mapas: Por Millán Mozota “Culmani/Khulmani”, inspirados en los mapas de T. Jordan “Greywolf” Peacock. Con permiso del autor original.

VIOLETA "E" Y LOS RECIOS DE NASHVILLE

PERSONAJES PRE-GENERADOS para *El Infierno en la Tierra* (Novatos con 2 avances).

Violeta "E"

Cuentacuentos y vocalista.

Atributos: Agilidad d6, astucia d6, espíritu d8, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, disparar d6, intimidar d6, notar d6, pelear d6, persuadir d8, provocar d6, sanar d4, supervivencia d4.

Desventajas: Heroica, manía (no come ni bebe horas antes de actuar), ojos mentirosos.

Ventajas: Carismática, cuentacuentos, fuerza de voluntad.

Equipo: bandolera, cantimplora, cerillas (100), cuchillo (Fue+d4), máscara antigás, mochila, petate, revólver Ruger Redhawk (12/24/48, 2d6+1, Tdf 1, Mun. 6, PA 1), 40 balas .38, ropas normales, 10\$.

Jack Parker

Manager, "conseguidor" y guitarrista.

Atributos: Agilidad d8, astucia d6, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, disparar d4, forzar cerraduras d6, notar d6, pelear d6, persuadir d4, provocar d6, sigilo d8, trepar d6.

Desventajas: Leal, manía (cleptomanía), pesadillas.

Ventajas: Atractivo, ladrón, rico.

Equipo: bandolera, baraja, botiquín médico, cantimplora, cerillas (100), contador Geiger (y batería mediana), cuchillo (Fue+d4), ganzúas, guitarra, máscara antigás, mochila, petate, prismáticos, radio (y batería pequeña), revólver Colt Peacemaker (12/24/48, 2d6+1, Tdf 1, Mun. 6, PA 1), 40 balas .45, ropas normales, 5\$.

Dennis Kershaw

Conductor y violinista.

Atributos: Agilidad d10, astucia d6, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 3; Parada: 5; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, conducir d10, disparar d6, notar d6, pelear d6, supervivencia d4, reparar d4, sanar d4.

Desventajas: Cojo, exceso de confianza, torpe.

Ventajas: As, rico, ruedas.

Equipo: bandolera, botiquín médico, cantimplora, cerillas (100), cuchillo (Fue+d4), cuerda (15 m), máscara antigás, mochila, petate, revólver .38 Chato (10/20/40, 2d6, Tdf 1, Mun. 6), 40 balas .38, ropas normales, vehículo (la "Recioneta"), subfusil AS Comando (12/24/48, 2d8, Tdf 3, Mun. 20, Fue PA 2, d6, Auto, R3B), 100 balas .50, violín, 5\$.

La "Recioneta"

Furgoneta de pasajeros.

Ac/VM: 20/40; Dureza (armadura): 15 (6).

Tripulación: 1+10; NT: Tragón.

Modificaciones: amortiguadores de combate y reforzados, blindaje extra (x3), catalizador de garrafón, posición de combate para dos personas con montura de armas en torreta.

Combustible cargado: 100 galones de jugo de espanto.

Armamento: Ametralladora pesada AS SAW (50/100/200, 2d10, Tdf 3, Mun. 100, PA 3, Fue d8, Auto, R3B, Pen. Mov.), 370 balas .50.

“Madhat” Putnam

Técnico de sonido, manitas y mecánico.

Atributos: Agilidad d6, astucia d8, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Habilidades: Callejear d6, conducir d6, disparar d6, forzar cerraduras d4, notar d8, pelear d6, reparar d8.

Desventajas: Bocazas, curioso, despistado.

Ventajas: Afortunado, carroñero, MacGyver.

Equipo: **Equipo:** bandolera, cantimplora, cerillas (100), cuchillo (Fue+d4), máscara antigás, mochila, petate, revólver Ruger Redhawk (12/24/48, 2d6+1, Tdf 1, Mun. 6, PA 1), 40 balas .38, ropas normales, 10\$.



Wu Long

Guardaespaldas e intérprete de *washboard*.

Atributos: Agilidad d8, astucia d6, espíritu d8, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5.

Habilidades: Conducir d4, disparar d4, intimidar d6, notar d6, pelear d8, trepar d6, sanar d6, sigilo d6.

Desventajas: Código de honor, leal, pobreza.

Ventajas: Artista marcial, Kung Fu (x2: Potencia, Precisión).

Equipo: bandolera, cantimplora, cerillas (100), cuchillo (Fue+d4), hachuela, máscara antigás, mochila, petate, ropas normales, *washboard*, 10\$.

Licencia Fan

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

