



OSCURA ES LA NOCHE

Una aventura para Sakrynia de Miguel Ángel (Cable)

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.



Introducción



Esta es una mini aventura de Halloween para el escenario de campaña de **Sakrynia** creado por **Gonzalo Duran "Gon"**, un universo de fantasía sucia que utiliza las reglas de **Savage Worlds**.

Esta aventura ha sido concebida para un grupo de entre 4-6 jugadores, entre los que se encontrara al menos 1 brujo, y su duración aproximada será de unas 3-4 horas (1 Sesión).



Sobre la aventura



Existe un día especialmente marcado en el cómputo anual del mundo de Sakrynia, un día consagrado a Gorgoth, el mentiroso señor del velo, un día oscuro y terrible más conocido como, **"El día del brujo"**.

En el día del brujo la frontera invisible que separa el mundo físico y a sus habitantes, de los horrores sin nombre que se encuentran tras el velo, se desdibuja y sus grietas se acentúan, terminando por convertirse en poco más que un delgado pliegue de papel esperando a resquebrajarse y vomitar un río oscuridad sobre el mundo.

Es en este día impío, que muchos brujos aguardan con anhelo, el poder de los practicantes de las artes oscuras crece de manera exponencial, gracias a lo que se conoce como la **"Dádiva de Gorgoth"**. La Dádiva de Gorgoth es una bendición especial que todo brujo recibe este día, y que alterará los tres niveles en los que se organiza la magia de Sakrynia, es decir los **Misterios Ominosos**, **Las Artes Prohibidas** y los **Secretos Oscuros**.

A continuación encontraras algunas reglas de ambientación para poder representar la dádiva de Gorgoth, así como reglas adicionales para representar otros aspectos relacionados con el día del brujo durante el juego.



Reglas de Ambientación



Dádiva de Gorgoth: El daño causado por los hechizos de un brujo, así como su duración y alcance se doblan. El tiempo de preparación de los mismos, así como el coste en puntos de poder se reduce a la mitad.

Adicionalmente, cuando una criatura del velo se encuentre en las proximidades de la ubicación de un brujo, el cuerpo físico del brujo adquirirá un resplandor fantasmagórico.

Este efecto solo se producirá durante el Día del brujo y terminara al alba del día siguiente.

¡Truco o trato!: Durante el día del Brujo, los jugadores tendrán un **50%** más de posibilidades de sufrir un encuentro con criaturas del reverso del velo y con no muertos, como zombis y esqueletos.

Estas criaturas causaran siempre **Miedo**, obligando a todo aquel que las contemple a realizar una tirada de terror con una penalización de (-2).

Dulces para lo dulce: Durante el día del brujo, el inconmensurable poder de la **Dádiva de Gorgoth** es capaz de alterar la realidad.

Sustituye todos los benis de los personajes por igual número de caramelos, a partir de ese momento para poder activar un beni durante la partida, el jugador deberá comerse uno de sus caramelos.





Antes de comenzar...



*Antes de nada, el director de juego deberá retirar una carta al azar de la **baraja salvaje**.*

Puede elegirla cualquier jugador o él mismo, pero nadie deberá verla incluido el director de juego, para acto seguido guardar dicha carta en un lugar lejos de miradas indiscretas, como una caja.

El significado de esta carta se revelará al final de la aventura.



Un alto en el viaje



La pequeña patrulla militar de la que forman parte los personajes llegará, tras varios días de dura marcha, a un lugar a medio camino de ninguna parte, unas ruinas anodinas y olvidadas en medio de cualquier bosque poco frondoso.

El lugar que esta noche les servirá de campamento improvisado, donde poder descansar y recuperar fuerzas antes de proseguir su marcha, fue hace poco escenario de un brutal enfrentamiento como parte de un conflicto bélico a pequeña escala que envuelve la zona, y en el que los personajes toman partido.

El director de juego puede ubicar esta localización en cualquier punto que crea necesario del mundo salvaje de Sakrynica.

Los personajes y sus compañeros de viaje estarán fatigados y sus animales exhaustos al anochecer, cuando deciden acampar en el lugar.

El grupo se desvió demasiado de su ruta original a causa del mal tiempo o un ataque enemigo días atrás, y ahora deberán apresurarse para lograr alcanzar a tiempo su destino y desempeñar un papel crucial en la contienda, donde su participación puede ser determinante para que su bando se haga con la victoria.

Cerca de la media noche, a la tibia luz del fuego del campamento, algunos soldados familiarizados con los mitos y leyendas locales comenzarán a contar historias y leyendas, muchas de ellas fruto de la imaginativa tradición oral, pero capaces de sembrar el temor en los corazones de los hombres más valientes.

Mientras esto sucede, el brujo que forma parte del grupo mostrará súbitamente un leve brillo pálido y antinatural que emanara de su cuerpo, y que sorprenderá a propios y extraños.



Un macabro descubrimiento



Al mismo tiempo, desde el límite del campamento un grito desgarradoramente humano llenará la noche, y luego casi inmediatamente le seguirá otro, esta vez mucho más cerca.

El campamento será momentáneamente presa del nerviosismo, del caos y la paranoia, mientras los acampados temen estar siendo atacados o emboscados por fuerzas enemigas.

Los personajes podrán en este punto hacer valer su capacidad de liderazgo y encargarse así de restablecer el sentido común y el orden entre sus filas, tras lo cual serán libres de dirigirse a la zona desde la que se provinieron los gritos, para tratar de descubrir que es lo que sucede.

El cadáver de uno de los soldados que estaba de guardia será descubierto por los personajes tras algunos intentos de búsqueda. El cuerpo parcialmente incompleto del hombre aparecerá entre la maleza, y tras examinarlo determinarán que ha sido desmembrado vivo.

Los personajes podrán ampliar su búsqueda si lo desean, pero no encontraran ningún otro cadáver en los alrededores, solo un profuso charco de sangre y un rastro de enormes pisadas, que serán imposibles de rastrear al adentrarse en la espesura.



Volviendo al campamento



Los personajes se apresuraran entonces a volver al campamento, con el convencimiento de que algo no va bien, cuando el aura fantasmagórica del brujo del grupo comience a brillar con más intensidad por momentos.

A su regreso confirmarán sus peores temores y descubrirán que se está produciendo un ataque en el campamento, donde 1D4 criaturas monstruosas que alguien identificara como Osgros, corren de aquí para allá desatando una brutal violencia, que acabará causando un buen número de muertos y heridos.

Los Osgros tratarán de huir a toda prisa hacia el bosque y abandonar la refriega una vez los personajes hagan acto de presencia en escena o traten de enfrentarse a las criaturas eso sí, no sin antes cargar sobre sus espaldas, en unos mugrientos y apestosos sacos, tantas víctimas del ataque como les sea posible.



Osgros de las calabazas

Criaturas enormes de casi 3 m de altura, de cuerpos gruesos y rechonchos y un intelecto bastante limitado, que forman parte de infinidad de oscuros cuentos y leyendas en todos los rincones de Sakrynia.


El color de su piel correosa varía entre el verde y el anaranjado, son musculosas, violentas, sádicas y destructivas, aunque demuestran cierta inteligencia y curiosidad, pero sobretodo poseen un talento natural innato para causar daño a otros y hacer todo tipo de maldades.

Los Osgros son un tipo de engendros que habitan en su propio plano de existencia en algún lugar del reverso del velo.

Una vez al año, desde hace tiempos inmemoriales, visitan Sakrynia, donde dan rienda suelta a su macabra tarea de recolección de seres humanos, con aviesas intenciones desconocidas hasta el momento.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d8
- **Habilidades:** Pelear d8, Notar d6, Sigilo d6, Lanzar d10
- **Paso:** 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (2)
- **Ventajas:** *Rápido, Matón*

• **Habilidades especiales:**

- **Manotazo:** Fuerza
 - **Abrazo rompe huesos:** Fuerza + 1d6
Solo en enemigos aturcidos y al alcance de la criatura.
 - **Lllamar a los muertos:** Una vez al día, un Osgro puede usar su helador aullido para levantar 1D12 cadáveres cercanos a su ubicación, para que estos luchen por él o le defiendan.
Más allá de eso, el Osgro será incapaz de controlar a los no muertos que ha invocado de ninguna manera.
 - **Armadura+2:** Su piel es verrugosa, gruesa y dura como la corteza de un roble.
 - **Desventaja (Fuego):** Los Osgros son especialmente sensibles a la luz, al calor y también al fuego. Los Osgros reciben el doble de daño de los ataques con fuego.
- 
- A detailed illustration of a large, scaly, brown hand with sharp claws, likely belonging to an Osgro. The hand is positioned on the right side of the page, with the fingers curled and the claws pointing downwards. The scales are thick and textured, and the overall color is a mottled brown.





Cacería nocturna



Pese al enorme tamaño de las criaturas, estas se moverán con asombrosa rapidez, y tal como aparecieron de la nada tratarán de huir internándose en el bosque.

En este punto los personajes se verán forzados a ir tras los pasos de los Osgros, ya sea por afán de venganza, por curiosidad para tratar de entender lo que está sucediendo, para liberar a los secuestrados o incluso, podrían verse forzados a tratar de recuperar a alguien o algo de vital importancia para ellos y su misión original de manos de tan brutales criaturas.

La persecución a través de la espesura se prolongará a lo largo de una hora aproximadamente, y aunque para los personajes será físicamente imposible alcanzar al grupo de Osgros, pronto notarán como el último de ellos, un Osgro algo más rechoncho y bajo que el resto comienza mostrar algunos síntomas de cansancio quedándose atrás.

Los personajes estarán a punto de dar caza a este último Osgro, justo cuando llegan a un terreno más despoblado de árboles y sin apenas vegetación, donde la tierra a sus pies parecerá haber sido amontonada y removida.

En ese momento los jugadores deberán tomar de la baraja salvaje una carta de iniciativa cada uno, aquellos que obtengan un resultado superior a 5 caerán o resbalarán irremisiblemente en una larga zanja que no habrán visto, debido a la falta de luz y las prisas.

Los personajes que hayan caído al foso deberán superar entonces algunas tiradas de notar no demasiado difíciles, para darse cuenta de que se encuentran en una fosa común, un lugar donde hace poco se libró una cruenta batalla pero en la que no hubo tiempo para deshacerse de los cadáveres, que fueron lanzados sin más a una profunda zanja de casi cuatro metros de altura.

Los personajes podrán tratar de salir del foso por su propio pie, escalando las paredes o siendo ayudados por sus compañeros, sin embargo el gran número de vísceras, cuerpos y sangre les dificultará la tarea (-2 de penalización).

Por si no fuera suficiente, el Osgro al que perseguían los observará ahora a cierta distancia sobre unas rocas cercanas y de su morbosa boca escapará un alarido gutural y siniestro que causará un efecto totalmente inesperado.

Súbitamente, en el interior de la fosa algunos cadáveres (1D12) en diferentes estados de descomposición, comenzarán a retorcerse y moverse lentamente, abriéndose paso entre un enjambre de cuerpos fétidos y hinchidos.

1D4 de ellos se lanzarán directamente a atacar a los personajes que aún se encuentren en el fondo de la zanja, mientras 1D6 de ellos tratará furiosamente de trepar las paredes de la misma, algo que les llevará un par de asaltos de combate, para tratar de hacer lo mismo con aquellos que evitaron la caída.

Tras vencer a los cadáveres, y recuperado en aliento, los personajes habrán perdido la pista del Osgro tras una rocosa loma, pero tras superarla encontrarán algo que los dejará completamente perplejos.

Esqueletos del foso

Animados mágicamente por el aullido de un Osgro, los restos de soldados abatidos en diferentes estados de descomposición cobran vida.

Vísceras, huesos rotos y colgajos de piel y carne devorados por una miríada de insectos y gusanos, asoman desde el sinfín de heridas de los maltrechos cadáveres, mientras en sus rostros una mirada maligna asoma y una inesperada sed de sangre despierta en ellos.

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

• **Habilidades:** Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.

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

• **Equipo:** Variable

• **Habilidades especiales:**

– **Garras óseas:** Fuerza + d4

– **Impávido:** Son inmunes al miedo y usos de Intimidar.

– **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; Los ataques apuntados no causan daño extra.

– **Frenéticos:** Los esqueletos del foso descartarán cualquier carta de iniciativa menor de 6 y tomarán una nueva en su lugar.

Los esqueletos del foso pueden repetir esta acción tantas veces como sea necesario.





¡Esto es Halloween!



Justo cuando desciendan desde la elevación rocosa, los personajes descubrirán una grieta del velo rasgando la realidad justo delante de ellos. El portal alto y estrecho estará envuelto en la bruma nocturna y desprenderá una intensa luz verde.

Obviamente los personajes no tardaran mucho en deducir que los Osgros escaparon por aquí, como demostrará una sencilla tirada de Notar que revelara las huellas de las criaturas adentrándose directamente en la abertura.

Será imposible discernir que se encuentra al otro lado del portal así que una vez los personajes se armen de valor y se decidan a cruzarlo podrán continuar una vez más con la persecución de los Osgros.

Una vez cruzado el portal y ya en el otro lado varias sorpresas esperan a los personajes, la primera es que el portal habrá provocado ciertos cambios a nivel estético en ellos, sin alterar a sus capacidades realmente, con lo que los personajes descubrirán con asombro que su aspecto ha cambiado completamente de un modo que no podrían haber ni imaginado.

Utiliza la siguiente tabla para lanzar 1D10 y conocer que nuevo y tétrico aspecto adopta cada uno de los personajes:

Efectos de transformación macabra	
1	Nigromante Sexy
2	Licántropo
3	Liche
4	Caballero decapitado
5	Fantasma incorpóreo
6	Espantapájaros
7	Bufón siniestro
8	Gárgola diabólica
9	Golem de gusanos
10	JR Gálvez --

Tras la inicial sorpresa ante su nueva condición y cierto revuelo al contemplarse unos a otros, los personajes descubrirán que han logrado cruzar sin más problemas el portal y que se encuentran al otro lado, en el plano de origen de los Osgros.

Los personajes se encontrarán en un entorno rural de noche iluminado por una pálida luna, y muy próximos a un extraño y kilométrico huerto de enormes calabazas, las cuales les llegaran hasta casi la cintura.

Si realizan una tirada de notar en este momento descubrirán que el huerto se encuentra rodeado de una espesa niebla y solo serán capaces de discernir claramente dos puntos de referencia en el horizonte, un enorme roble negro en medio del enorme huerto, y un par de pequeñas construcciones al final de este, algo similar a una granja con su molino.

Si los personajes se dirigen hacia la niebla que rodea el campo y se internan en ella lo suficiente, descubrirán con gran asombro que esta les devolverá de nuevo al campo de calabazas una y otra vez, no importa cuántas veces intenten atravesarla.

Una vez los personajes dejen atrás el portal, deberán cruzar el campo de calabazas en dirección a la granja.

Durante su trayecto a través del campo los personajes podrán descubrir fácilmente en algún momento dos hechos insólitos, el primero es que entre la tierra de la plantación que sirve de sustento a las calabazas habrán enterrados una miríada de pequeños huesos de todo tipo y tamaño, bueno más bien pequeños fragmentos de estos, un trozo de costilla, una mandíbula o cráneo, que una tirada de notar revelará como inequívocamente humanos.

El segundo es que las calabazas parecen tener tallados rostros humanos mostrando terror o agonía increíblemente detallados y que ¡Cambian constantemente, menudo susto!

A menudo que los personajes vayan acercándose a la mitad del huerto, comenzaran a encontrar bajo sus pies mas y más raíces de árbol y tendrán la desagradable sensación de estar siendo observados. Si tienen la desafortunada idea de acercarse o pasar demasiado cerca del roble negro se producirá un encuentro, en el que el roble los atacará sin piedad.

Este roble negro actúa como un espantapájaros protegiendo la cosecha, con la salvedad de que devora a sus víctimas, como cuervos y lobos conejos o zombitopos, aunque no le hará ascos a echarse algo de mayor tamaño a la boca, como un personaje.





Roble látigo negro

El roble látigo negro es una violenta especie de planta milenaria originaria del plano que sirve de hogar a los Osgros.

El roble tiene un tronco retorcido de aspecto oscuro y tétrico, como si hubiera sido quemado y del que supura con frecuencia un líquido violáceo y fétido a modo de resina, que en realidad se trata de un veneno altamente corrosivo y letal para los seres humanos, aunque a los Osgros que están inmunizados contra ella solo les produzca una leve urticaria.

Un roble látigo negro suele encontrarse de manera solitaria y son muy territoriales, no dudando en atacar a cualquier persona u objeto que se encuentre al alcance de algunas de sus ramas o de sus kilométricas raíces.

Sus extremidades funcionan como brazos y trataran de agarrar a sus víctimas, golpearlas o aplastarlas. Sus raíces harán lo propio pero intentaran arrastrar a las posibles víctimas bajo tierra o cerca del tronco, donde las ramas puedan terminar el trabajo.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.
- **Habilidades:** Notar d10, Pelear d6, Sigilo d6
- **Paso:** --; **Parada:** 5; **Dureza:** 7
- **Habilidades especiales:**
 - **Latigazo:** Fuerza + d6
 - **Constricción:** Fuerza + d10; Solo a objetivos dentro de su alcance que se encuentren aturdidos.
 - **Corteza dura:** +2 Dureza;
 - **Leñazos:** Durante su turno de combate puede usar sus ramas y raíces para atacar simultáneamente a todos los objetivos dentro de su rango de alcance.



La granja de los Osgros



Tras superar su encuentro con el roble negro los personajes no tardaran demasiado en llegar al final del huerto y las inmediaciones de una destartalada granja. Allí se alzarán dos edificios cochambrosos ante ellos, ambos cayéndose a pedazos, con sus maderas podridas, techos desechos y en definitiva un aspecto tan lamentable, que parecerá que podrían venirse abajo prácticamente en cualquier momento.

Un olor nauseabundo impregnará el aire desde ese momento, tan desagradable que los personajes realmente tendrán que hacer un esfuerzo para no echar la bilis.

El olor parecerá venir desde el edificio adyacente al molino, una barraca de buen tamaño similar a un granero cuyas puertas estarán encajadas pero no cerradas.

Si los personajes observan a tres de las demacradas paredes de madera del edificio lograrán ver a dos Osgros bastante atareados, uno haciendo de matarife dando buena cuenta de los humanos del campamento a los que darán muerte de una manera cruel y salvaje, para luego despellejarlos, descarnarlos y colgarlos en unos afilados ganchos, como si se tratara de ganado, ante la mirada aterrorizada de aquellos humanos conscientes que aún esperan su turno en la grotesca mesa del carnicero. No muy lejos del otro Osgro se encontrara removiendo incansablemente una enorme olla puesta al fuego con restos humanos, que será culpable del nauseabundo olor.

En el molino por el contrario, los personajes encontraran a otros dos ogros utilizando la piedra del mismo para convertir en polvo la mayor parte de un buen número de esqueletos que yacen apilados macabramente en el suelo, polvo y restos que luego se encargaran cuidadosamente de verter en unos sacos y que los Osgros utilizaran como abono para nutrir su campo de calabazas.

Los Osgros no se percataran en un primer momento de la presencia de los personajes y parecerán bastante concentrados en su tarea, por lo que los personajes podrían liberar uno o dos prisioneros o recuperar algún objeto importante que las criaturas se hubieran llevado con ellos, sin levantar demasiadas sospechas antes de que se dieran cuenta de que es lo que estaba sucediendo.

Aun con todo, si los personajes prefieren rehuir el combate y utilizar el sigilo, necesitaran una gran dosis de suerte y benis para que los Osgros no se percaten de su presencia en algún momento. Si por el contrario los personajes decidieran entablar combate con las criaturas estas se mostraran salvajes y violentas defendiendo su granja, y los personajes descubrirán por las malas que son enemigos duros de batir, mucho más si se enfrentaran a ellos en grupo.





Huida desesperada



Tomen la opción que tomen los personajes, tanto si decidieran escapar directamente con algunos prisioneros o si finalmente se vieran superados por los Osgros y decidieran huir del combate y fueran perseguidos por ellos, los personajes siempre podrían escapar en dirección a la grieta del velo, su portal de regreso.

En el mismo momento que los personajes llegaran al portal habiendo vencido o no a los Osgros, el director de juego deberá recuperar aquella carta que al principio se retiró de la baraja salvaje, y que ahora demostrará tener un papel crucial en el devenir inmediato de los acontecimientos.

El director de juego revelará la carta ante todos los presentes finalmente y esto es lo que sucederá a continuación:

Eventos especiales

♠	<p>Se produce un último combate, con los Osgros, si no quedara ninguno vivo en su defecto el director de juego podría establecer otro encuentro a su criterio con otra criatura como no muertos o algún loboconejo.</p> <p>Mientras se desarrolla el combate el portal se cierra de manera irremisible, dejando atrapados a los personajes.</p>
♣	<p>El portal se cierra súbitamente justo delante de la mirada atónita de los personajes sin posibilidad de reabrirlo, antes de hacerlo logran ver los primeros rayos del alba despuntar en Sakrynia al otro lado.</p> <p>La noche ha terminado y los personajes quedaran atrapados en ese plano durante un año, hasta la siguiente noche del brujo.</p>
♥	<p>Los personajes alcanzan el portal y lo cruzan, este se cerrara inmediatamente detrás de ellos, sin embargo los personajes no recuperaran su aspecto normal hasta dentro de 1D6 horas.</p>
♦	<p>Los personajes cruzan el portal sin problemas y acto seguido este se cierra tras ellos inmediatamente. Todos recuperaran su aspecto normal.</p>
🎲	<p>Cualquier otra opción a criterio del director de juego.</p>



Hogar, dulce hogar



Suponiendo que los personajes hayan sobrevivido a la noche y hayan podido regresar a Sakrynia sanos y salvos, ahora serán libres de volver al campamento y continuar con su misión original, dejando atrás todo lo acontecido, como si de un mal sueño o una extraña pesadilla se tratará.

Si no pudieran volver inmediatamente, se verían obligados a vivir durante un año entero en el plano de origen de los Osgros, ¿Quién sabe que otros peligros y dificultades podrían encontrarse allí durante todo ese tiempo?

Sin duda alguna, un director de juego imaginativo sabrá cómo sacar partido de cualquiera que sea el final de esta oscura aventura.

Créditos

Idea y texto original:

Miguel Ángel (Cable)

Supervisión y Corrección:

Gonzalo Durán (Gon)

Arte y Maquetación:

Miguel Ángel (Cable)

Ilustración Interior (Osgro):

Publisher's Choice Quality Stock Art@Rick

Hershey/Fat Goblin Games

www.fatgoblingames.com

