

## Un festín de sangre

Los errantes viajan por la costa de Nueva Inglaterra cuando observan una columna de humo que surge de entre los bosques cercanos. Al investigarlo, descubren una caótica escena. Un grupo de mesas y sillas se encuentran reunidas en torno a lo que parece una pequeña aldea... como si un magro festín hubiese sido interrumpido de repente.

Ciertamente, pueden verse diversas viandas por el suelo, en su mayoría maíz de aspecto enfermizo, duros cuscursos de pan, vegetales raquíuticos y unos cuantos platos de lo que parece una carne oscura y aceitosa, procedentes de algún tipo de animal marino grande con el que no estáis familiarizados.

Junto con la comida pueden verse varios platos, algunos de elaborada porcelana, junto con bandejas, cucharas de madera y cuchillos. Hay muchas huellas, caóticas, y también son evidentes pequeños charcos de sangre y vómitos de una sustancia asquerosa y oscura. Los vómitos oscuros son la carne de ictioide regurgitada. Era venenosa para los aldeanos y continuarán viendo vómitos como estos a lo largo de la ruta durante el resto de la aventura.

Una tirada de Notar revela que la sangre y comida aún están templadas; eso quiere decir que la fiesta fue interrumpida hace escasos minutos antes de la llegada de los héroes. Un aumento en la tirada de Notar indica que, a pesar de la abundante fauna de Nueva Inglaterra, ni un solo pájaro se ha acercado a aprovechar los restos.

Si alguno de los errantes lo pregunta, puede determinarse que las mesas estaban dispuestas para una veintena de individuos. Las cinco bastas cabañas a lo largo del perímetro parecen indicar una presencia de individuos mayor de lo que esta comunidad parece capaz de sustentar. Un rápido vistazo a su interior muestra objetos personales, camastros y sencillos hornos de cocina, alguno de los cuales aún está encendido.

Una tirada de Rastrear revela un concurrido rastro de huellas (tanto descalzas como con botas), alejándose hacia los profundos bosques del noreste. Gotas de sangre y pequeños charcos del vómito negro acompañan las huellas.

## ¿Qué ha sucedido?

Una banda de indios hurones ha quedado bajo la influencia de los salvajes hombres-pep, "ictioides", que habitan en las aguas cercanas, a varios kilómetros al norte siguiendo la costa. Los esclavos trajeron a la aldea lo que parecían ser alimentos, justo en el momento ideal para celebrar el festín de Acción de Gracias. Sin embargo, la carne en cuestión eran restos del cadáver de uno de sus amos muertos. El manjar acabó impulsando a los aldeanos a un estado de furia incontrolada y, a la larga, resultará ser letal.

Los esclavos esperaron a que los forasteros se volvieran unos contra otros, para después huir llevándose consigo a los niños más jóvenes, con la intención de usarlos como sacrificios para los hombres-pep. Sin embargo, los aldeanos aguantaron más de lo que los indios pensaban y partieron

tras ellos para darles caza. Todo esto ha sucedido minutos antes de la llegada de los héroes.

## El oscuro bosque

Una vez empiecen a seguir el rastro entre los árboles, a aproximadamente un centenar de metros desde la aldea, los héroes encontrarán el cuerpo de un hombre joven, con claras heridas cortantes en el abdomen y empapado en sangre. El hombre sigue vivo, pero delira. Una sustancia oscura rezuma de sus labios y los ojos parecen salirse de las cuencas, girando en todas direcciones. En sus manos sostiene un cuchillo para trabajar la madera cubierto de sangre aún caliente (no es suya). El veneno ha hecho ya efecto y fallece instantes después de la llegada del grupo, independientemente de si se trata de tratar sus heridas.

Instantes después, los errantes escuchan gritos procedentes del interior del bosque y el sonido de disparos de mosquete. El rastro conduce hasta cuatro cuerpos más, dos hombres y dos mujeres, todos ellos adultos. Todos ellos agonizan, bien asfixiándose por culpa del veneno oscuro o desangrándose por diversas heridas cortantes (procedentes de los *tomahawks* de los mestizos).

Una nueva tirada de Rastrear (+2, debido a la sangre y cantidad de huellas), lleva aún más hacia el interior del bosque, hasta detenerse abruptamente al otro lado de la península, en un rocoso barranco de que domina una gélida cala, unos nueve metros más abajo.

Cuando los héroes llegan hasta el lugar, contemplan desde allí una docena de aldeanos nadando como locos a través de la bahía y abandonándola por la ribera opuesta. Parece claro que persiguen a alguien. No responden a las llamadas y sí parecen correr a ciegas hacia el norte, siguiendo la costa, como posesos por un impulso fanático. Lo más inquietante de todo son varios cadáveres de colonos, mecidos entre las olas de la bahía. Uno se rompió el cuello al saltar al agua y el resto perecieron por culpa del veneno.

Los aventureros no tienen tiempo de bajar trepando con cuidado el barranco o de dar un rodeo. Deberán saltar los nueve metros que les separan del agua y, después, atravesar nadando los veinte metros de la cala, esquivando las fuertes olas y la presencia de los horripilantes cadáveres. Lanzarse al agua desde esa altura provoca 1d6+1 de daño por la caída. Trata la cala como aguas agitadas (terreno difícil nadando). Consulta la sección de **Peligros** en *El mundo salvaje de Solomon Kane* si necesitas más detalles.

## Las ruinas

La ribera opuesta consiste en una playa arenosa. La larga carrera, el aterrador cruce nadando y la inestable arena fuerzan a todos los presentes a realizar una tirada de Vigor para evitar un nivel de fatiga, que se puede recuperar tras diez minutos descansando.

Al oeste de la posición de los errantes hay un acantilado casi vertical de unos doce metros de altura. La playa sigue



## Dramatis Personae

### Aldeanos

serpenteando en dirección este entre las rocas, hasta internarse entre las olas del océano a unos seis metros. El grupo no tarda en escuchar sonidos de combate, más allá de una curva entre los acantilados. A eso de unos veinte metros, tras sortear un pequeño cabo de roca grisácea, los errantes desembocan en otra cala con forma de herradura. Las aguas son oscuras y están bien protegidas del constante batir de las olas por una sólida serie de islotes rocosos.

A lo largo de toda la playa hay varios pilares tallados de piedra de aspecto antiguo. Algún aún conservan la verticalidad, mientras que otros se han derrumbado sobre las oscuras aguas. Una gruesa capa de musgo los cubre, pero un vistazo rápido es suficiente para revelar escabrosas tallas de hombres-pep en frascados en todo tipo de depravaciones. También muestran tallas de tentáculos, sin un origen claro, enroscados en torno a las columnas. Media docena de aldeanos luchan contra una cantidad semejante de extraños indios hurones, de ojos saltones, entre las columnas. En el fondo de la cala hay tres niños pequeños, blancos, protegidos por otro par de hurones. Parece que los indios han raptado a los niños y los aldeanos han llegado persiguiéndoles desde la aldea.

Estos hurones ya no son auténticos seres humanos. Han sido corrompidos por una tribu de ictioides que viven en los bajos cercanos. Los mestizos llevaron trozos del cadáver de uno de sus amos a la aldea, con intenciones de envenenar a los extranjeros y usar sus retoños como sacrificios. Sin embargo, los peregrinos aguantaron más de lo esperado y les persiguieron, intentando recuperar a sus descendientes antes de que el veneno acabe con ellos.

- **Aldeanos (6).**
- **Mestizos de indio/ictioide (8).**

## Más aventuras

Los inhumanos amos de los hurones aún acechan entre las cercanas aguas. Si el DJ desea continuar esta historia salvaje, quizás los héroes encuentren una forma de hacerlos abandonar su acuático refugio y poner fin a sus malignas obras.

Si necesitas estadísticas de juego para los ictioides, puedes encontrarlos en la *Guía de género: Horror*, junto con numerosas criaturas y adversarios más que puedes introducir sin ningún problema en tu campaña. Puedes encontrar la *Guía de género: Horror* (y muchas otras aventuras) tanto en libro impreso como PDF en tu tienda favorita.

Son peregrinos procedentes de Inglaterra. Los tres niños (dos chicas y un chico, de respectivamente 4, 5 y 7 años) no han llegado a probar la carne venenosa.

**Atributos:** AGI d6, AST d6, ESP d6, FUE d6, VIG d6.

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

**Habilidades:** Conocimiento (Oficio) d6, Disparar d4, Notar d6, Pelear d4.

**Ventajas y desventajas:** Elige, al menos, una por individuo.

**Equipo:** Cuchillo (FUE+d4), herramientas del oficio que desempeñe.

**Capacidades especiales:**

- **Envenenamiento:** Haz una tirada de Vigor por cada aldeano al comienzo de cada ronda. Aquellos que fallen quedan incapacitados por el veneno y fallecen durante la siguiente ronda.

### Mestizos

Descendientes del cruce entre ictioides y mujeres humanas, estos individuos pueden pasar perfectamente por seres humanos, aunque si se les estudia con cuidado siempre puede notarse algunas pistas que apuntan a su ascendencia inhumana.

**Atributos:** AGI d6, AST d6, ESP d6, FUE d6, VIG d6.

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

**Habilidades:** Nadar d8, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8, Supervivencia d8, Tregar d6.

**Equipo:** Tomahawk (FUE+d6).

**Capacidades especiales:**

- **Acuático:** Paso 6 nadando.
- **Frenesí de sangre:** Cuando otra persona o animal sufre una herida, todos los mestizos a seis pasos entrarán en un frenesí por el olor de la sangre. Esto les hace entrar en un estado de furia similar a los efectos de la ventaja Berserk.



¿Quieres empezar a jugar sin más preámbulos ni perder el tiempo? ¡Por supuesto, colega! Todo lo que tienes que hacer es conectarte a Internet y visitar nuestra página web, donde podrás descargar personajes, ayudas de juego y muchas cosas más. Puedes encontrarnos en:

[www.htpublishers.es](http://www.htpublishers.es)

¿Quiénes probar *Savage Worlds* antes de saber si te gastas en él la pasta? De nuevo, *no problem, my friend*. En nuestra página web encontrarás también nuestras Reglas de Prueba, junto con varias aventuras y personajes pregenerados. Así podrás catar por adelantado nuestros numerosos mundos salvajes. ¡Estamos seguros de que os encantarán!

Y recuerda comprobar de vez en cuando nuestra dirección electrónica, pues nuestra colección de Aventuras en una Hoja está creciendo continuamente.

*Savage Worlds, One Sheets, Smiling Jack, Great White Games y todas las marcas y logos asociados son copyright de Pinnacle Entertainment Group. Esta aventura tiene © 2007. Todos los derechos reservados. Producido bajo licencia por HT Publishers.*

**PINNACLE**  
ENTERTAINMENT GROUP