

Los héroes compiten contra un oficial nazi por un tesoro que podría cambiar el mundo. Puedes emplear nuestros personajes pregenerados *pulp* (aparecen en *El Ojo de Kilquato*) o generar los tuyos propios con las Reglas de Prueba.

Una carrera contra el diablo

Recientemente acabastéis en posesión de un diario olvidado, propiedad de Pedro Teixeira, uno de los primeros europeos que exploraron el río Amazonas durante el siglo XVII. El diario detalla su descubrimiento de un templo antiguo, albergando una especie de fuente con milagrosas propiedades curativas. También menciona a sus protectores, "inusualmente robustos".

Al principio ignorastéis el diario —era demasiado fantasioso para ser auténtico—, pero el *sturmbannführer* Marcus Ritter von Teufelsbett, un ocultista nazi al servicio directo del propio Hitler, sí creía en su veracidad... al menos lo suficiente como para robárselo. Tuvistéis suerte de escapar con vida y, afortunadamente, habíais hecho una copia del diario de Teixeira.

Ahora mismo estáis en plena selva amazónica, abriéndos camino a machetazos en una carrera desesperada por detener a un nazi demente. ¡Una buena forma de pasar el uno de enero de 1940!

El triunfo de los nazis

Los nazis viajan hasta el templo volando, en un zepelín clase *Elefante*. Llegarán al lugar varias horas antes que los héroes, enzarzándose casi de inmediato en una larga batalla contra los guardianes del templo. Aunque los nazis tienen una clara superioridad tecnológica, los guardianes llevan bebiendo durante mucho tiempo de la fuente del templo y demuestran ser muy resistentes al daño. A la larga, los nazis vencen, pero no sin antes consumir por completo su reserva de granadas y la munición de gran calibre de las ametralladoras pesadas.



Los héroes llegan justo a tiempo para escuchar el final de las escaramuzas, alertándoles de la presencia de los nazis en el lugar. Teufelsbett ha enviado varias escuadras de soldados a la jungla que rodea el templo para asegurar su perímetro. Los héroes se encontrarán con una de estas escuadras, formada por cuatro soldados de asalto. Una tirada de Notar les permitirá detectar su presencia a tiempo y la posibilidad de organizar una emboscada.

El templo (maldito)

El templo, con forma de zigurat, solo tiene una única entrada aparente, situada en la cima de sus escarpados flancos. Un dirigible de gran tamaño está anclado a los árboles que jalonan el lado opuesto del amplio claro en donde se encuentra el templo. A los pies del zigurat se apilan numerosos barriles vacíos, esperando a que los llenen con agua de la fuente. El claro está salpicado de cadáveres, la mayoría nativos amazónicos de mucha edad armados con lanzas, pero también puede verse una buena cantidad de uniformes nazis. Los nativos están hechos literalmente pedazos por el fuego automático.

Teufelsbett ya ha entrado en el templo con varios guardaespaldas. El resto de su unidad (tres soldados por héroe) descansan cerca de la entrada del zigurat. Han acabado de descargar los barriles del zepelín y esperan nerviosos el regreso de su líder. Un voluminoso sargento está al mando del destacamento.

Los nazis están muy inquietos por los sucesos de la última hora y su moral está por los suelos. Caerán con facilidad en cualquier estratagema que los héroes empleen para acercarse (como hacerse pasar por nazis con uniformes robados). Si el sargento muere, el resto entrarán en pánico y huirán. Es muy fácil identificarlo: es el único que no está llevando casco.

La fuente de la vida

Una vez hayan logrado deshacerse o superar a los soldados que guardan la entrada, los héroes ya pueden entrar en el templo. Se encontrarán en un laberinto, pues parece ser mucho más grande en el interior de lo que daba a entender desde fuera. Deberán realizar una tarea dramática de Rastrear para atravesar el laberinto y llegar hasta la fuente.

Si los héroes no logran superar la tarea dramática, o no han sido especialmente astutos tratando con las tropas que guardan el exterior, Teufelsbett será consciente de la llegada de los héroes pese al tamaño aparente del laberinto. Sus guardias (dos soldados y dos sargentos) les emboscarán, mientras Teufelsbett remata al nativo al que han obligado a hacer de guía para llegar hasta allí. El nazi se inyectará agua de la fuente en sus propias venas (porque es un tipo muy raro y le gusta la sensación de dolor que causa). Este inortodoxo método de consumo sobrecargará su cuerpo, convirtiéndole en un ser inmortal.

Gozará con la sensación que le proporciona su nuevo poder unos segundos, manteniéndose aparte del combate hasta que sus tropas hayan muerto. Sin embargo, sí que podría ayudarles usando sobre ellos sus poderes, como *Mejora de Rasgo* o *Armadura*. Cuando entre en acción, empleará todos los trucos a su disposición para acabar con las vidas de los héroes.

La fuente tiene forma de una serpiente emplumada con un único ojo, tallado a partir de una gran aguamarina. El agua surge de su boca hasta caer en un gran cuenco de piedra a sus pies. Los héroes –si son inteligentes– pueden recurrir al truco de beber de la fuente: al hacerlo ganan una tirada gratuita de Vigor para sanar sus heridas, ignorando la penalización por heridas que tengan. Cada éxito y aumento obtenidos sanan una herida sufrida.

Cada vez que causen una o más heridas a Teufelsbett, este las sanará de inmediato, mientras el aguamarina de la fuente emite un leve fulgor. La única forma de derrotar a este nazi eterno es destruir el ojo de la serpiente de piedra. Golpearlo es un ataque apuntado con -4 y tiene Dureza 8. Al romper el aguamarina, el agua en el cuenco (y en el nazi) empezará a hervir, emitiendo enormes nubes de siseante vapor. Teufelsbett morirá, esta vez sí, de forma agónica y dolorosa.

Consecuencias

La fuente quedará destruida y el origen de su poder se perderá en lo desconocido, imposibilitando su reconstrucción. Al menos, a los héroes les quedará el consuelo de haber derrotado el mal. Ahora ya solo queda una caminata de tres días a través de la selva para regresar a la civilización... y celebrar con algo de retraso Año Nuevo.

Soldados nazis

- Atributos:** AGI d8, AST d6, ESP d6, FUE d8, VIG d8.
Carisma: -4; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.
Habilidades: Conducir d8, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d8.
Idiomas: Alemán (nativo), inglés, otro a tu elección.
Desventajas: Leal, Sanguinario.
Ventajas: ¡Rock'n'Roll!, Esquiva, Reflejos de Combate.
Equipo: Casco (+3, 50% cabeza), MP40 (12/24/48, 2d6, CdF 3, Mun. 32, PA 1), cuchillo (FUE+d4).
Capacidades especiales:
- **Baja moral:** Estos soldados de asalto sufren una penalización de -2 a todas sus tiradas de Espíritu.

- **Runas SS:** Las runas de la victoria que llevan tatuadas en sus cuerpos proporcionan al portador +1 a su Dureza.

Sargento nazi de aspecto imponente

- Atributos:** AGI d6, AST d4, ESP d6, FUE d10, VIG d10.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8.
Habilidades: Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d10, Notar d6, Pelear d10.
Idiomas: Alemán (nativo), inglés.
Desventajas: Leal.
Ventajas: Artista Marcial, Ataque Repentino, Fornido, Reflejos de Combate.
Equipo: MP40 (12/24/48, 2d6, CdF 3, Mun. 32, PA 1), cuchillo (FUE+d4).
Capacidades especiales:

- **Resistencia:** Los sargentos no sufren heridas por acumulación de aturdimientos.
- **Secuaz:** Aunque se trata de Extras (y, por tanto, caen con una herida), los sargentos añaden dado salvaje a sus tiradas.



Sturmbannführer Markus Ritter von Teufelsbett

- Atributos:** AGI d8, AST d10, ESP d12, FUE d8, VIG d10.
Carisma: -6; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8.
Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (Arcano) d8, Hechicería d10, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6.
Idiomas: Alemán (nativo), español, francés, inglés, latín y portugués.
Desventajas: Canalla, Exceso de Confianza, Sanguinario.
Ventajas: Fuerza de Voluntad, Mago, Mando, Nuevo Poder (x2), Puntos de Poder (x2), Reflejos de Combate, Temple, Trasfondo Arcano (Magia).
Equipo: Luger (12/24/48, 2d6, Mun. 7, PA 1), talismán mágico (+10 PP).
Capacidades especiales:

- **Invulnerabilidad:** Teufelsbett puede quedar aturdido, pero la fuente sanará inmediatamente todas las heridas que reciba.
- **Poderes (30 PP):** *Armadura* (se desvían las armas), *Marioneta* (voz imperiosa), *Mejora/Reducción de Rasgo* (palabras de poder), *Miedo* (amenazas), *Proyectil* (dardo de energía con forma de una calavera).
- **Runas SS:** Las runas de la victoria que lleva tatuadas en su cuerpo proporcionan al portador +1 a su Dureza.

¿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 encontrarlos en:

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 © 2006. Todos los derechos reservados. Producido bajo licencia por HT Publishers.

