

Un grupo de estudiantes se ve atrapado por una repentina tormenta mientras investigan la desaparición de uno de sus profesores. Puedes emplear nuestros personajes pregenerados de horror (aparecen en *Cacería Salvaje*) o generar los tuyos propios.

Aviso de tormenta

Los héroes son estudiantes del Carthage College de Wisconsin y miembros del Club de Investigaciones Paranormales. Este se reúne con regularidad para discutir sobre avistamientos de fantasmas, OVNI y otras actividades paranormales. El club está dirigido por el profesor James Lindon.

Lindon pidió a los estudiantes que regresaran un par de días antes de que finalizasen las vacaciones de invierno, explicándoles que había hecho un descubrimiento increíble.

Prácticamente según los héroes llegan al campus universitario, estalla una brutal tormenta. En cuestión de minutos se acumulan varios centímetros de nieve y el viento aúlla como si fuera una bestia salvaje. Son altas horas de la noche y el campus parece un lugar desierto: la única luz que puede verse en la noche es la que arde en la oficina del profesor Lindon.

¡Desaparecido!

La oficina está patas arriba. La ventana está rota (los cristales indican que se rompió desde el exterior) y todos los antiguos tomos y artefactos yacen tirados por el suelo, arrancados de sus estantes. Una tirada con éxito de Notar con -1 permite descubrir una nota, escrita de forma apresurada por Lindon bajo su escritorio (consulta el *Apéndice 1*).

Una tirada de Conocimientos Generales permitirá a los estudiantes recordar tres muertes producidas durante el último año en el campus: un suicidio y dos trágicos accidentes. Sin embargo, para conocer los detalles exactos será necesario colarse en el club de periodismo y consultar su colección de números.



Pedir ayuda

Mucha gente en esta situación inmediatamente llamaría a las autoridades en busca de ayuda. Es desafortunado, pero los estudiantes no lo conseguirán si lo intentan. La tormenta ha derribado varios repetidores de telefonía, impidiendo el uso de teléfonos y el acceso a internet. Es más, hay constantes apagones de electricidad: las luces van y vienen en los momentos más inconvenientes.

La red de telefonía móvil aún funciona, pero no es operativa. Si los héroes intentan llamar, habrá un par de tonos antes de que se conteste la llamada, pero lo único que se obtendrá son gritos y risas dementes. Los estudiantes no sacarán nada en claro de las llamadas ni serán capaces de contactar con nadie mediante este método.

Todas las carreteras y caminos que salen del campus estarán bloqueados en cuestión de minutos por la intensa nevada o árboles caídos. Los estudiantes están solos.

El Aullador de Verdades

El profesor de arte del Carthage College, Ellis Fairchild, es sumo sacerdote de Jrikillmsg, una oscura divinidad del caos. Los dones de su patrón han guiado su arte, creado esculturas de pesadilla que se han vuelto muy populares en ciertos mercados decadentes. Su éxito artístico es lo que le otorgó a Fairchild un puesto entre el profesorado de la universidad.

Fairchild, cada vez más alejado de la realidad, ha decidido invocar a su patrón en nuestro mundo. Cree, en su demencia, que esto le permitirá esculpir el planeta, dándole una forma mucho más agradable.

Para tener alguna posibilidad de éxito en el ritual, Fairchild necesita realizar cuatro sacrificios, uno por cada uno de los cuatro elementos primigenios.

Ya ha realizado tres de estos sacrificios y esta noche pretende realizar el último, el relacionado con el fuego, completando así el ritual e invocando al Aullador de Verdades.

El Carthage Herald

La puerta del club de periodismo de la universidad (que publica su propio semanario, el *Heraldo de Cartago*) está cerrada, de tal modo que será necesaria una tirada de Forzar Cerraduras para entrar. Justo cuando los jugadores entren en los archivos se irá la luz. Incluso si recurren a mecheros u otras formas de iluminación improvisada, deberás aplicar una penalización de -1 a todas sus acciones por la escasez de luz.

Se puede descubrir la siguiente información mediante tiradas de Investigación:

- El estudiante William Jefferson se suicidó, ahorcándose desde el asta que sostiene la bandera de la universidad. Aparentemente logró acceder al asta desde una de las ventanas del departamento de arte.

- Jane Hellmsbrook, estudiante de bellas artes, murió asfixiada cuando estaba realizando sus prácticas en un pozo arqueológico, que se derrumbó sobre ella.
- La profesora Helen Jacobson, del departamento de arte, resbaló y cayó a la piscina de la universidad, ahogándose antes de que otro de los profesores de la especialidad, Ellis Fairchild, pudiera sacarla.

Tan pronto como se descubra esta información, los estudiantes serán atacados por los secuaces de Fairchild. Uno por cada jugador presente. Si ninguno de los estudiantes hace guardia, lo más probable es que sus atacantes les sorprendan.

La invocación

Con suerte, todas las pistas encontradas parecerán llevar a los estudiantes hacia el profesor Fairchild y la sala de escultura del departamento de arte.

Fairchild ha hecho colocar cinco de sus esculturas formando un pentágulo, de tal modo que cada una ocupe una de las puntas del dibujo. Al lado de cada estatua hay uno de sus secuaces y el propio profesor Fairchild se encuentra en el centro del mismo. Se pueden escuchar los aullidos del profesor Lindon procedentes del horno en donde se cuecen las esculturas, que se alimenta con gas.

De cada una de las esculturas nace un zarcillo de poder caótico, en constante cambio de forma y color, que se funden justo sobre la cabeza de Fairchild, como si se estuviese formando un portal a *algún otro lugar*.

Fairchild y sus secuaces intentarán mantener a raya y contener a los estudiantes, por la fuerza si es necesario. La única cosa que puede impedir ya la invocación de la oscuridad es rescatar a tiempo al profesor Lindon. Ni quiera romper las estatuas o incapacitar a Fairchild puede evitar el desastre. A Lindon no le queda mucho tiempo, pues está a punto de morir. Sucumbirá bajo el calor del horno en diez rondas de combate, si no se le saca antes.

Consecuencias

Si no se detiene de algún modo la invocación, todo el mundo (y queremos decir *todo* el mundo) muere. Por otra parte, si se logra detener a tiempo, tanto el profesor Fairchild como los estudiantes implicados tendrán muchas cosas que explicar a las autoridades.



Ellis Fairchild, sectario del caos

Atributos: AGI d6, AST d8, ESP d10, FUE d6, VIG d8.

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

Habilidades: Hechicería d10, Notar d8, Pelear d8.

Desventajas: Arrogante.

Ventajas: Nuevo Poder, Puntos de Poder, Trasfondo Arcano (Magia).

Equipo: Túnica ceremonial, daga maldita de Jjrikllmsg (FUE+d4, causa FUE+d4+2 con el *Castigar*).

Capacidades especiales:

- **Aullido del caos:** Fairchild gasta una acción en activar esta capacidad y coloca a sus pies una plantilla de área grande. Todos los afectados deben hacer una tirada de Espíritu o quedarán aturdidos.
- **Hechizos (15 PP):** Caos manifiesto (*Castigar*), Púas del Caos (*Proyctil*), Túnica caótica (*Desvío*).

Secuaces deformes

Atributos: AGI d6, AST d6, ESP d8, FUE d10, VIG d8.

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

Habilidades: Intimidar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Preparar d6.

Equipo: Cuchillo (FUE+d4).

Capacidades especiales:

- **Cojo:** Los secuaces emplean d4 como dado de carrera.
- **Fanático:** Todos los secuaces entrarán en un estado de furia berserker (como la ventaja Berserk) si ven a su maestro sufrir una herida.
- **Tamaño -1:** Son sectarios achaparrados y deformes.

Apéndice I: la nota

¡Todas las muertes están relacionadas!

El suicidio colgándose simboliza el aire.

El accidente tiene que ver con la tierra.

El ahogamiento se relaciona con el agua.

Quedaría el fuego. ¿Quizás usen el horno para cocer la arcilla?

¡¡¿Pretenderán invocar al Aullador de Verdades?!!



¿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 © 2007. Todos los derechos reservados. Producido bajo licencia por HT Publishers.

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP