

Donde los errantes combatirán un demonio procedente del Infierno al que no se puede juzgar por su diminuto tamaño. Puedes emplear esta aventura con *El mundo salvaje de Solomon Kane* o como divertimento de horror.

Los malhechores

La gente de Lincoln, en el fértil y llano Lincolnshire (Inglaterra), cuenta una historia sobre dos diablillos a los que el Diablo envió a la catedral gótica de la ciudad a causar todo tipo de problemas. Las diabluras exactas que causaron varían según cuente la historia pero todas coinciden en que uno de los diablillos entró en la catedral y empezó a lanzar piedras a un ángel. Este, enfadado, castigó al diablillo, transformándolo en piedra y parte de la decoración de la catedral. Hasta este día sigue atrapado entre el coro celestial de ángeles de la catedral.

También cuentan otra historia... cuando la luna es tan negra como el corazón del Diablo, este envía al segundo diablillo a liberar a su hermano. Tienen para campar a sus anchas hasta la aurora. En esas noches, la gente decente de Lincoln se encierra en sus casas y reza.

Un sacerdote desaparecido

Hará cosa de un mes o así, un joven sacerdote cargado de tareas atrasadas, estaba a altas horas de la noche limpiando el altar de la catedral cuando el segundo diablillo regresó a liberar a su hermano. Los demonios lo atormentaron y mataron junto al altar. Cuando se encontró el cadáver a la mañana siguiente, el obispo hizo enterrar con rapidez el cuerpo y exigió a quienes lo habían encontrado un voto de silencio, temeroso de que una prueba tan flagrante de la maligna presencia de los diablillos redujera su congregación. Contó a todo el mundo que el sacerdote había renunciado a sus votos y se había ido.

Sin embargo, Joseph, el sacerdote, era un hombre devoto y su madre no se cree la historia. Convencida de que está

pasando algo turbio en el lugar, busca ayuda para revelar la verdad. Y ahí es donde entran los errantes.

Una conspiración de silencio

El obispo estará "muy ocupado" para conceder ninguna audiencia relacionada con el asunto de Joseph y el resto de representantes de la iglesia simplemente afirman que el sacerdote abandonó el lugar. Aunque solo un puñado de gente está implicada en ocultar lo sucedido, gran parte del personal de la catedral ha oído rumores sobre que Joseph fue asesinado en el edificio.

Los errantes que pregunten por Joseph en la catedral deberán superar una tirada de Persuadir (-2) para descubrir que el joven sacerdote no se fue, sino que lo asesinaron. A parte de este rumor, poco más pueden descubrir que les sea de utilidad. Justo cuando parezca un callejón sin salida y estén a punto de abandonar la investigación, otro de los sacerdotes (Callum, el mejor amigo de Joseph) contacta con los errantes. Él les relatará cómo encontró a Joseph muerto junto al altar en esa desgraciada mañana, con numerosos cortes de cuchillo, y cómo el obispo ordenó silenciar todo.

Si se opta por investigar muertes similares en el área de Lincoln, los errantes pueden descubrir que casi cincuenta personas han muerto de "sangrientas cuchilladas" en las cercanías de la catedral, aunque las autoridades siempre han considerado que se debía a ajustes de cuentas, criminales extranjeros, etc. Todas las muertes han tenido lugar en noches de luna nueva.

Como es natural, los errantes podrían sospechar del obispo, pues es quien ha ocultado lo sucedido. En realidad es una pista falsa, con el objetivo de complicar la investigación. Con dedicar una noche a visitar las tabernas de Lincoln y hablar con los lugareños, mencionando extrañas idas o venidas en torno a la catedral, es suficiente para que alguien les relate la historia del diablillo. Si los errantes dan credibilidad o no a estas fantásticas historias cuando tienen un sospechoso mucho más cercano en el obispo, dependerá de los jugadores.

En una noche oscura...

Quedan veinticuatro horas para la siguiente noche de luna nueva, así que los errantes no tienen mucho tiempo para prepararse.

Es difícil conseguir entrar en la catedral durante la noche, pues el obispo ha ordenado cerrar a cal y canto el lugar. Un sacerdote y diez parroquianos de confianza, armados con palos y porras, vigilan la entrada para que nadie entre. Si los errantes matan a cualquiera de estos inocentes para entrar, serán perseguidos por asesinato durante el resto de sus días. El sacerdote ha realizado un voto de silencio sobre el tema, pero es una persona razonable y se puede convencerlo de que quieren ayudar mediante una tirada de Persuadir (-2). Con eso les permitirá unirse a los vigilantes. Con aumento, les permitirá entrar en la catedral. Para entrar a escondidas en el edificio es necesario superar una tirada de Sigilo.



Justo antes de la medianoche llega a escena el segundo diablillo. Entrará en la catedral forzando un tablón junto a una de las ventanas de la puerta trasera. Los errantes que estén en el interior del edificio pueden escuchar el ruido que causa con una tirada de Notar (-2), reaccionando en consecuencia. Si no se le descubre, el diablillo vuela en silencio hasta su hermano y pasa dos rondas usando su magia para liberarlo. Después, ambos demonios buscan nuevas víctimas en las cercanías de la catedral. Si los errantes siguen fuera, la primera pista podría ser un brillo sobrenatural procedente del interior del edificio, mientras la criatura lanza su hechizo. En ese caso, los guardias huirán aterrorizados.

Cuando los errantes atacan al diablillo antes de que pueda liberar a su hermano, la criatura invoca otros demonios menores (uno por errante) para contenerlos mientras continúa la tarea de liberar a su petrificado compañero. Una vez sea libre, ambos se unen al combate contra los errantes. Si parece que van a perder, el diablillo pétreo lucha hasta el final, pero su compañero huye. En cualquier caso, cuando estalle la violencia los diablillos pueden convocar la ayuda de hasta otro demonio menor por errante.

El diablillo de Lincoln es especialmente resistente al daño; anima a los héroes a que usen trucos, maniobras y el trabajo en equipo para derrotarlo.

Si se mata al diablillo de piedra, su cuerpo se convierte en humo y regresa a su lugar en el muro. Solo matando al diablillo de carne se puede detener para siempre a la pareja. Solo él puede liberar a su hermano de su pétrea prisión, un hecho que ambas criaturas conocen. Harán todo lo posible por asegurarse de que el hermano carnoso sobrevive, en especial porque el pétreo sabe que, mientras esté bajo la maldición del ángel no puede morir.

Dramatis Personae



El diablillo de Lincoln

Un diablillo tallado en piedra, similar a una gárgola.

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

Paso: 5; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (4).

Habilidades: Notar d6, Pelear d8, Sigilo d10, Tregar d8.

Capacidades especiales:

- **Demonio:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmunidad al veneno y enfermedades.

- **Garras:** FUE+d4.

- **Inmortal:** El diablillo se reforma en una nueva gárgola de piedra en la catedral cuando muere y es posible liberarlo de nuevo al transcurrir un mes.

- **Piel pétrea:** Armadura +4.

- **Tamaño -1:** Apenas supera el metro de alto.



El hermano

Una criatura escamosa y maligna.

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

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

Habilidades: Notar d6, Pelear d8, Sigilo d10, Tregar d8.

Capacidades especiales:

- **Ágil y escurridizo:** Aplica una penalización de -1 a todas las tiradas de ataque a distancia contra el diablillo.

- **Demonio:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmunidad al veneno y enfermedades.

- **Garras:** FUE+d4.

- **Magia:** Este diablillo conoce los poderes *desvío e invocación de espíritus*. Puede lanzarlos con Modificador de Lanzamiento 0 y usa Espíritu como habilidad arcana. Con *Invocación de espíritus* solo puede invocar otros diablillos menores (consulta a continuación).

- **Tamaño -1:** Apenas supera el metro de alto.

Diablillos menores

Similares al hermano de carne, pero mucho menos poderosos. Sin embargo, eso no hace de ellos criaturas menos malvadas.

Atributos: AGI d8, AST d4, ESP d6, FUE d6, VIG d6.

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

Habilidades: Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Tregar d6.

Capacidades especiales:

- **Ágil y escurridizo:** Aplica una penalización de -1 a todas las tiradas de ataque a distancia contra el diablillo.

- **Demonio:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmunidad al veneno y enfermedades.

- **Garras:** FUE+d4.

- **Tamaño -1:** Apenas supera el metro de alto.



¿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