

Los errantes llegan a una ciudad aterrada, con un oscuro secreto. Puedes emplear esta aventura con *El mundo salvaje de Solomon Kane* o como divertimento de horror.

Una antigua traición

A finales del siglo XIV vivió el abad de Santa María de Thornton; fue un buen hombre, consagrado al bienestar de su rebaño. Thomas de Gretham solo tuvo un pequeño desliz: un lío amoroso con la hija de un aristócrata local, Heloise Randle-Holme. Esta fue la munición que utilizó el dean –aliado con los bandidos locales– para provocar su caída en desgracia. Thomas fue acusado de conducta indecente y traficar con el Diablo y su castigo fue ser emparedado en una habitación oculta de la abadía para que muriese allí abandonado. Su espíritu permaneció en la Abadía de Thornton, contenido por la fe de sus ocupantes.

Allí quedaron sus huesos durante siglos, hasta que el rey Enrique VIII cerró la abadía durante la Reforma. Al cesar las plegarias, el espíritu despertó de su sueño y lentamente recuperó fuerzas. Lo que quedaba de Thomas era un ser consumido por la locura y la soledad. Ahora aterroriza, tortura y mata solo para detener el silencio.

Una aldea asediada

El lugar donde se alzaba la abadía fue pasando de manos hasta su actual propietario. Sir Robert Sutton, al no ser un hombre temeroso de Dios, planea demoler la vieja construcción y construir en su lugar una palaciega residencia, con huertas y jardines. Solo quiere conservar la impresionante portería. Los obreros que empezaron a dismantelar las paredes atrajeron al enloquecido espíritu de Thomas y este empezó a atacarlos, usando sus gritos de terror para apaciguar su soledad.

Tras un par de sangrientos accidentes, la demolición del lugar se detuvo en seco. Los guardias apostados para vigilar

el solar abandonaban sus puestos tras solo un par de noches y pronto comenzaron a circular rumores sobre que Satán había reclamado el lugar. Ningún mal amenazó la aldea hasta hace pocas noches, cuando el molinero fue asesinado.

Los errantes podrían verse implicados en estos sucesos al escuchar rumores sobre las muertes al viajar por las cercanías o llegar por casualidad a la aldea o abadía. También podían conocer la historia de manos de los aterrados obreros.

Thornton Curtis

La abadía descansa a kilómetro y medio de la aldea de Thornton Curtis, situada en el camino que lleva a la villa de Barton-Upon-Humber, en Lincolnshire. La aldea es hogar de unas cuarenta familias y tiene una gran posada, molino y excelentes campos de cultivo.

La posada Thornton Hunt tiene mucho tráfico y está bien cuidada. James Dougherty y su familia se encargan de ella. El negocio familiar empieza a verse afectado, pues los viajeros asustados por los rumores comienzan a dar un rodeo para evitar los alrededores de la abadía (y la aldea). Sir Robert Sutton está también viviendo actualmente en la posada.

La iglesia anglicana de la aldea está en manos de un anciano y bondadoso párroco, el reverendo Piers de Croft. Piers pretendía pasar sus últimos años en paz y está bastante intranquilo por lo que sucede. En uno de los muros de la iglesia hay una placa listando todos los sacerdotes al cargo de la parroquia desde su fundación, en tiempos de la abadía. Solo el nombre de Thomas ha sido tachado de la misma, aunque aun se pueden ver los años de su ministerio. Si se logra persuadir al bondadoso sacerdote para que permita investigar los archivos de la parroquia, estos revelarán la historia de Thomas y Heloise.

La mansión Randle-Holmes

Lo que antaño era un suntuosa mansión de una familia aristocrática ahora mismo muestra un estado ruinoso y necesitado de mil reparaciones. Colándose en la vieja casona y registrándola es posible descubrir varias pistas. En el ala este, que amenaza con venirse abajo en cualquier momento, hay una biblioteca, llena de moho y humedad. Allí, los errantes pueden encontrar la vieja biblia familiar.

En ella se revela que Heloise murió con el corazón roto tras la misteriosa desaparición de Thomas. Fue enterrada en la cripta familiar, situada en el mismo solar de la mansión.

La Abadía de Santa María

Pese a su antigüedad, los ladrillos y muros medievales del edificio se conservan bien, en especial los de la portería. Varios de los muros exteriores han sido dismantelados y aun pueden verse algunas herramientas abandonadas por los alrededores. El cementerio ha sido profanado y varias tumbas saqueadas.



El edificio principal de la abadía tiene cerca de treinta metros de largo y forma de cruz. Hay un gran claustro cerrado en uno de los laterales, que lleva a una torre almenada. Durante la Reforma y disolución de la abadía se extrajo todo el mobiliario y ahora mismo apenas queda poco más que cascotes y pequeñas deposiciones animales. Bajo la abadía principal hay un pequeño mausoleo, con las tumbas de algunos cruzados y los abades.

En el lado opuesto al claustro está la portería, cuyo tamaño es casi la mitad de todo anterior combinado. El abad, monjes y otros sacerdotes de importancia vivían aquí. Los obreros instalaron en el lugar sus petates para dormir y otros utensilios durante la construcción.

Quien entre en los terrenos de la abadía atrae la atención de Thomas, quien usará los zombis para intentar separar a uno o dos intrusos del grupo principal y matarlos, de forma lenta y ruidosa, en persona. Thomas tiene doce zombis a su disposición, repartidos en varios lugares del solar. Seis de ellos son obreros asesinados y los otros proceden de las tumbas profanadas. Thomas puede animar más cadáveres cercanos a la abadía cada noche si es necesario.

Quienes exploren la abadía verán señales de la soledad del fantasma: el nombre "Heloise" pintarrajeteado en sangre en los muros. En ocasiones también puede escuchar un discordante coro como de fondo.

Una vez los personajes descubran la historia de Thomas de Gretham, pueden buscar su prisión. Un registro en profundidad de la portería revela que una pequeña zona del sótano parece cegada. Al dismantelar la pared de ladrillo encalado se encontrará al otro lado un antigua mesa y una silla, con los huesos de un esqueleto reposando sobre una biblia medieval. El esqueleto pertenece a Thomas, quien intentará matar a los personajes por profanarlo. Si se llevan los huesos a la cripta familiar de los Randle-Holmes para que descansen en paz con los de su amada Heloise, su reinado de terror finalizará para siempre. En caso contrario deberá destruirse hasta el último trozo de hueso, por pequeño que sea, para acabar con la maldita existencia del spectral sacerdote.

Dramatis Personae



Thomas de Gretham

Thomas está completamente loco pero es muy astuto. Su esqueleto aún viste con una andrajosa y harapienta túnica de monje.

Atributos: AGI d8, AST d8, ESP d12, FUE d8, VIG d10.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.

Habilidades: Notar d10, Pelear d8, Sigilo d8.

Capacidades especiales:

- **Debilidad (Huesos):** Thomas no puede alejarse de su esqueleto; esto impide que pueda abandonar los terrenos de la abadía.
- **Etéreo:** Los fantasmas son inmateriales y solo los dañan las armas mágicas o los héroes de resolución acerada. Un héroe puede atacar al fantasma con las manos desnudas (un ataque desarmado) si vence al espíritu en una tirada opuesta de Espíritu durante esa ronda.
- **Garras espectrales:** ESP de daño.
- **Inmortal:** Thomas no puede ser destruido de forma permanente a no ser que sus huesos se entierren junto con los de Heloise o sean totalmente destruidos. En cualquier otra circunstancia, regresa a la no vida con la siguiente puesta de sol. Tampoco sufre penalización por heridas.
- **Maestría sobre la muerte:** Thomas puede animar y controlar una cantidad máxima de cadáveres dentro de los terrenos de la abadía igual a sus dado de Espíritu. No puede usar ninguna de sus otras capacidades a través de estos zombis.
- **Miedo (0):** Quien vea a Thomas debe realizar una tirada de miedo.
- **Rápido:** Thomas no tiene un cuerpo físico que enlentezca sus movimientos. Descambia cualquier carta de iniciativa recibida hasta que tenga un seis o superior.
- **Soledad aplastante:** Thomas puede imbuir el alma de una persona por turno con una pizca de su propia desesperación. El objetivo debe hacer una tirada de Espíritu (-2) o quedará aturdida.

Zombis

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

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

Habilidades: Intimidar d8, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

- **Garras:** FUE de daño.
- **Impávido:** Es inmune al miedo e Intimidar.
- **Muerto viviente:** +2 a Dureza; +2 a recuperarse del aturdimiento. Los ataques apuntados no causan daño extra. Inmune al veneno y enfermedades.

¿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