



EL PESO DE LOS ACTOS

Los héroes llegan a un pequeño asentamiento y descubren que todos sus habitantes han sido masacrados. Al seguir un rastro fresco, darán con un grupo de pendencieros dispuestos a asesinar a una bella joven a quién retienen como prisionera. La situación parece un cliché, pero no es lo que aparenta.

Puños sobre el Darsham

Los héroes se encuentran a bordo de la barcaza de un humilde barquero que transporta un cargamento de artículos de cestería y vasijas de barro cocido río abajo. Los PJ son los únicos pasajeros y se dirigen hacia la ciudad de Yerorbelle.

La aventura comienza directamente con una pelea entre ellos. Puede que no se conozcan previamente o que se encuentren lo bastante borrachos como para pelearse sin motivo, pero el caso es que, al principio de la escena, ya estarán haciéndolo.

Permite que los aventureros luchen durante un buen rato aplicando daño no letal, y en cuanto aparezca la primera carta de tréboles, la mercancía, que se encuentra apilada de forma un tanto precaria, se vendrá abajo sobre los héroes.

Las vasijas estarán arruinadas y el escaso dinero que tengan no bastará para cubrir los daños, por lo que el indignado barquero los desembarcará en la ribera este, en tierras del Yoilak ocupado.

Un hallazgo macabro

Una vez en tierra, no tendrán más remedio que caminar. El terreno les obliga a dirigirse hacia el sudeste, separándose cada vez más del cauce del río Darsham pero, finalmente, podrán encaminarse al sur a través de una zona de bosque disperso.

Una tirada de Notar permite descubrir la débil presencia de un humo negro antes de que lleguen a un pequeño recinto protegido por una empalizada levantada más para retener dentro a los animales de cría que para defender el lugar. La puerta está abierta, y dentro hay varios edificios; dos granjas, un granero y un pequeño cercado para los animales.

El granero se ha derrumbado a causa del fuego, que ya se encuentra prácticamente extinguido pero, lo que llamará la atención de los recién llegados serán los cadáveres de los aldeanos y algunos animales, todos ellos degollados.

Trece cuerpos de distintas edades, pertenecientes a dos familias diferentes y probablemente emparentadas, yacen sin vida, diseminados por todo el asentamiento. Hay un cadáver más, con aspecto de guerrero, seguramente un mercenario davaekiano, y es el único que no ha sido degollado, aunque su muerte no ha sido menos horrible ya que tiene una horca clavada en el cuello.

¡Bandidos!

En ese instante, unos bandidos les atacarán por sorpresa con intención de robarles.

EL PESO DE LOS ACTOS

**Una aventura de una hoja para Savage Worlds
por
Gonzalo Durán**



Sakrynia

NÉBULA ROL
www.nebularol.es

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.





Después del combate, un éxito en una tirada de Rastrear permitirá descubrir las huellas de un pequeño grupo que ha abandonado el asentamiento hacia el sur. Con un aumento sabrán que se trata de cinco pares de botas y que, durante un buen trecho, parecen estar arrastrando algo o a alguien.

Los mercenarios

Si deciden seguir el rastro, solamente necesitarán dos horas para alcanzar a los asaltantes, que estarán terminando de montar su campamento.

Si los héroes consiguen acercarse sigilosamente, verán que se trata de cinco mercenarios de diversa procedencia que están en pie discutiendo entre ellos. También descubrirán a una joven inconsciente, desnuda, con un fuerte golpe en el rostro y una fea herida en el costado.

Uno de ellos está armado con un arco y lleva la voz cantante. Otro de los mercenarios es una mujer.

[Mercenario 1] *Esa zorra tiene una buena herida, ¡yo digo que la dejemos morir!*

[Mercenario 2] *No me importa si la matamos o no, pero me la voy a follar de todas maneras.*

[Mujer] *Y supongo que te da igual si está viva o muerta cuando lo haces ¿no? ¡Qué asco das!*

[Arquero] *¡Ya basta! Lo mejor será que la matemos, no podemos arriesgarnos a que siga con vida.*

Si los PJ quieren tomar partido para salvar a la joven herida tendrán que apresurarse y atacar. Los mercenarios lucharán hasta la muerte.

La joven en apuros

Se trata de una muchacha de cabellos largos y rubios, de unos veinte años de edad. Parte de su piel desnuda está manchada de sangre y tierra, y la herida tiene bastante mal aspecto. Si limpian la herida se despertará dolorida y asustada, no podrá moverse, y cuando comprenda que los héroes solo tratan de ayudarla, volverá a sumirse en una profunda inconsciencia de la que no podrán despertarla. Lo más apropiado es que la dejen descansar.

El Mal anda suelto

Al alba, todos los héroes despertarán de un profundo sueño. El PJ que haya curado a la joven, amanecerá apoyado en un árbol, profundamente dormido en lugar de estar vigilando. Todos serán conscientes de que el sueño que les ha invadido no es algo natural.

La joven ha desaparecido misteriosamente, no hay rastro de pisadas que se acerquen o se alejen del campamento y, el descubrimiento más desconcertante, es que, el héroe que estaba de guardia, tiene un minúsculo corte superficial en el cuello (si llevaba algún amuleto o colgante, éste habrá desaparecido).

Una tirada de Astucia permite comprender que quien le ha hecho esa pequeña herida, podría haberle matado de haber querido.

Tras caminar durante dos días, llegarán a un pueblo que cuenta con una pequeña guarnición. Serán bien recibidos en la posada El Veterano, y si los PJ hablan de la misteriosa joven serán detenidos y llevados a presencia de Ralnik, quien les explicará que los mercenarios habían sido contratados por él mismo para dar caza a Opara, una bruja malvada y muy peligrosa.

Fue ella quien acabó con los aldeanos y el mercenario en el asentamiento y ahora está libre gracias a las acciones de los PJ.

Si los héroes son discretos y no hablan de su encuentro con los mercenarios y la misteriosa joven, una tirada de Callejear les permitirá conocer esta información.

Bandidos (1x PJ)

Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6
Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1)

Disparar d6, Intimidar d4, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d4

Armadura de cuero, daga Fue+d4, clava Fue+d4 o arco 2d6

Mercenarios (5)

Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6
Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7 (2)

Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4, Supervivencia d6

Malla, brigantina o lamelar, escudo, maza, martillo o espada corta Fue+d6. Uno lleva un arco 2d6

