

EL VALLE PERDIDO

Una aventura en una hoja para *Greenscape* de Jorge Coto Bautista "Tiberio".

El Valle Perdido es una leyenda, un lugar del que se habla con cierto temor y que, según se cuenta, guarda todo un paraíso. El camino hasta él es bien conocido pero es imposible recorrerlo pues, aunque nadie sabe por qué, Big Mamma colocó un enraizado en su único acceso y durante décadas el valle ha quedado aislado y perdido para todo el mundo.

Sin embargo, hasta nuestros héroes han llegado rumores de que el enraizado podría estar ahora dormido (o eso ha soñado una druida local). Esto indica que Big Mamma vuelve a permitir el viaje al Valle Perdido ¿se atreverán nuestros héroes a ello?

El camino hasta el valle pasa por un paso de montaña tremendamente estrecho por donde hay que avanzar prácticamente de uno en uno. El recorrido llevará unas horas, durante las cuales deberán sacar cinco cartas. En cada figura que saquen, encontrarán algún peligro según la siguiente tabla:

- ♦ **Picas:** Los héroes encuentran un cuerpo, un esqueleto cubierto por la vegetación que se encuentra tumbado y con una mano estirada y agarrotada, como si hubiera sufrido unos dolores atroces. Es un encuentro indiferente para la aventura, pero nuevamente, los héroes no lo saben.
- ♦ **Corazones:** Los personajes encuentran unas plantas curativas que, si son capaces de identificarlas (Naturalismo o Conocimiento: Herbolistería) permiten hacer una infusión capaz de recuperar un nivel de fatiga.
- ♦ **Diamantes:** Se produce un desprendimiento, pero delante de los héroes. Despejar el camino lleva unas seis horas de trabajo tranquilo o un par de horas de trabajo apresurado, obligando a perder un nivel de fatiga en el proceso. Lo cierto es que el tiempo que tarden los héroes es indiferente, pero eso ellos no lo saben.
- ♦ **Tréboles:** Se produce un desprendimiento. Los héroes deberán superar una tirada de Agilidad o sufrirán 2d6 daño.



Tras las cinco cartas encontrarán al enraizado que, efectivamente, está dormido. Se encuentra apoyado contra la pared y con los ojos cerrados, como una amenaza latente que les recordará lo que puede pasar si ofenden a la madre naturaleza. Es de esperar que los héroes pasen con un cierto miedo a su lado, pero no es una amenaza real. Si los jugadores despiertan al figurado dragón de su sueño... bueno tienes los valores en la sección de neoflora de *Greenscape*.

Otra cosa son los tiestos. Son tantos como los recuperadores menos uno. Están emboscados, a la espera de que alguien cruce el paso. El enraizado que les creó está dormido, pero ellos siguen activos vete a saber por qué.

- Tiestos (héroes menos uno).

El valle perdido



Tras el paso, el Valle Perdido se abrirá ante ellos, parece un lugar pacífico y tranquilo. Carece de árboles y solo es una gran explanada con cultivos y una pequeña aldea de donde salen amigables columnas de humo procedentes de varias chimeneas. La aldea está formada por cabañas de madera y sus habitantes son amistosos y agradables. Recibirán con sorpresa y alegría a nuestros héroes e incluso les invitarán a una fiesta en su honor.

Los héroes pronto empezarán a notar que algo no parece normal. Lo primero que percibirán es que las juventudes de sus sexos preferidos les miran con una cierta mirada de deseo que los recuperadores podrán interpretar como lasciva... y se equivocarán. Sí, son sus carnes lo que desean, pero en otro sentido mucho más literal.

Unos jugadores atentos empezarán a notar que los lugareños muestran una cierta ansiedad con ellos, como si ocultaran algo. Si alguien examina el pueblo podrá encontrar un vertedero donde se arrojan los desechos de comida donde, sospechosamente, pueden encontrarse restos humanos.

El plan de los lugareños consiste en desarmar a los visitantes («no necesitáis eso aquí») e invitarles a tomar unas bebidas con drogas para dormirles y poder guisarles a gusto esta noche. Y es que, estas buenas gentes quedaron aisladas en el valle con todo lo necesario para sobrevivir menos carne. Se vieron forzados a alimentarse únicamente de lo que producía la tierra, pronto empezaron a comerse a sus muertos y... bueno, a veces podía acelerarse un poco el trámite para la gente que, total, ya estaba enferma y vieja e iba a morir ¿no? Esto siempre les ha producido un cierto complejo de culpabilidad, al fin y al cabo estamos hablando de sus familiares y amigos. Otra cosa distinta será comerse a estos extranjeros que los dioses les han traído.

Como es probable que esta historia acabe violentamente, puedes utilizar para los lugareños las plantillas que indicamos a continuación. Si los jugadores son listos, se enfrentarán a ellos en pequeños grupos. Si no pues... bueno. ¡Suerte!

- Lugareño estándar (12).
- Líder (1).
- La bruta del pueblo (1).

Dramatis Personae

A continuación encontrarás las plantillas necesarias para jugar esta aventura, en orden de aparición.

Tiesto

Puedes encontrar más información sobre estos zombis vegetales en su propia entrada (y la de Enraizado) de *Greenscape*.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d12

Paso: 3, **Parada:** 5, **Dureza:** 8

Habilidades: Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6

Capacidades especiales:

- ♦ **Carcasa:** Ignoran los ataques apuntados, aturdimiento, el daño por envenenamiento y efectos que causen fatiga.
- ♦ **Garras y Dientes:** FUE+d6. Raíces astilladas crecen en el interior de sus bocas y bajo sus uñas.
- ♦ **Mente colmena:** Todos los tiestos creados por el mismo enraizado tienden a permanecer cerca unos de otros y mantienen una comunicación mental siempre que estén en contacto con la tierra. De esta forma, lo que sabe uno, lo saben todos.
- ♦ **Resistente:** No sufren heridas por acumular aturdimientos.

Lugareño

Los caníbales habitantes del Valle Perdido.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: -4; **Paso:** 6, **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Habilidades: Disparar d4, Forzar Cerraduras d4, Notar d6, Pelear d6.

Desventajas: Sanguinario.

Equipo: Hacha (FUE+d6).

Líder de la aldea

El líder de la aldea no solo es el más inteligente de ellos, sino también el mejor alimentado. Procurará mantener una distancia segura mientras sus "secuaces" despachan a los forasteros.

Tribu: Repoblador.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d4.

Carisma: -4; **Paso:** 6, **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Habilidades: Disparar d6, Forzar Cerraduras d4, Naturalismo d8, Notar d6, Pelear d4.

Ventajas: Mando.

Desventajas: Sanguinario.

Equipo: Pistola 9mm (Dist: 12/24/48, 2d6, CdF: 1), tiene tres balas para ella. Hacha de mano (FUE+d6).

Capacidades especiales:

- ♦ **Droga somnifera:** Trata esta sustancia como un veneno incapacitante (consulta **Peligros** en el manual de *Savage Worlds*). Las víctimas deben realizar tiradas de Vigor (0) al consumir la sustancia. Sus efectos no son inmediatos, pues tiene un tiempo de incubación de unos quince minutos.
- ♦ **Inmunidad:** Gracias a la lenta exposición diaria, el líder de la aldea es inmune a la droga somnifera que suministra a los héroes.

La bruta del pueblo

La mano derecha del líder de la aldea. Esta mujer es tan grande como fuerte y hará sin dudar lo que le diga.

Tribu: Repoblador.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d6.

Carisma: -4; **Paso:** 6, **Parada:** 6; **Dureza:** 6

Habilidades: Disparar d4, Forzar Cerraduras d4, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d4.

Ventajas: Fornido.

Desventajas: Sanguinario.

Desventajas: Despistado.

Equipo: Hacha de mano (FUE+d6).



¿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 encontrarnos 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.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.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.