

UN PREMIO DEMASIADO DULCE

Una aventura en una hoja para *Greenscape* de Jose Antonio González.

La partida comienza *in media res*, con los héroes en mitad de la ciudad verde; en sus manos se encuentra un plano de esta parte de la urbe. Un buhonero llamado Darok vendió el mapa al jefe de un pequeño asentamiento al Oeste de donde se encuentran. Según el jefe, un meca empedernido, el edificio oculta una antigua máquina que proporcionaba luz a todo el edificio en la antigüedad. Necesita ciertas piezas de esa máquina (que no es otra cosa que un antiguo generador de electricidad), las cuales habrá detallado al mecánico del grupo en caso de haberlo, si no, las habrá dibujado en un papel.

El viaje desde donde se encuentran hasta el edificio que detalla el mapa durará unas tres horas. Saca una carta por cada hora de viaje, pudiendo ocurrir lo siguiente:

- ♦ **Picas:** Esta hora transcurre con tranquilidad, los héroes no se encuentran con nada que altere su camino.
- ♦ **Corazones:** ¡Que suerte! Los héroes encuentran un objeto de la tabla de saqueos de la página 134 del manual de *Greenscape* sin necesidad de realizar una tirada de saqueo.
- ♦ **Diamantes:** Al igual que la anterior los héroes han encontrado algo útil, pero es difícil llegar hasta ello, ya sea porque se encuentra entre los restos aplastados de un carricoche o atrapado en un pequeño derrumbamiento. Necesitarán una prueba de Agilidad o Sigilo para conseguir el objeto. Con un fallo, lo conseguirán igualmente pero habrán atraído la atención de un grupo de cárnicos que caza por esa zona.
- ♦ **Tréboles:** ¡Esto no venía en el mapa! Los héroes se han metido de lleno en el cubil de los cárnicos. ¡Tirad iniciativa!

La entrada

Una vez que hayan atravesado los barrios exteriores de la ciudad, encontrarán el edificio. Los recuperadores tienen dos vías principales de acceso: la entrada y las ventanas de los pisos inferiores.

La entrada principal está parcialmente anegada de agua, llegando a los héroes a la altura de la rodilla, más o menos. Si la utilizan (o salen por ella) se encontrarán con que uno de los coches no es lo que parece: ¡se trata de un cermitaño y tiene hambre de recuperador! Pueden evitar a la criatura superando una tirada de Sigilo de grupo.

Si intentan ir por las ventanas se evita al cermitaño. Pero hay que tener mucho cuidado pues las come Piedras han hecho su trabajo con las ventanas más cercanas al suelo y el derrumbe podría atraer a la criatura.

El interior

Dentro del edificio podrán ver que la mayoría de las plantas, de las diez que tiene, han sido ya saqueadas. El generador se encuentra en la última planta. A partir de la novena empezarán a ver los

zánganos de melificadoras, que revolotean entrando y saliendo del edificio. Podrán escurrirse sin alertarlos con tiradas de Sigilo pero de poco les va a valer...

Justo en la habitación del generador podrán ver panales, de los cuales rezuma la preciada miel de las melificadoras. Entre ellas y el premio que buscan se encuentra la reina, rodeada de su prole.

Una vez derrotadas las criaturas, es necesario extraer las piezas del generador que hacen falta. Para ello habrá que superar una tirada dramática de Reparar (con el -2 habitual). Aquellos personajes que conozcan la habilidad Mecanicismo pueden utilizarla en su lugar, reduciendo la dificultad de sus tiradas a 0.

Obtenidas las piezas, ya solo queda regresar a la aldea (¡cuidado por dónde salen del edificio!). Puedes repetir las tiradas de encuentro de la idea o hacer un fundido en negro y permitir que los recuperadores abandonen el lugar sin más encuentros.

Dramatis Personae

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

Cárnico

Un cruce feral entre león y lobo. Puedes encontrar más información en la página 110 del manual de *Greenscape*.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.

Habilidades: Notar d10, Pelear d6, Rastrear d6, Tregar d6.

Capacidades especiales:



- ◆ **Fauces:** Daño FUE+d4. Si atacan a un blanco apresado, golpean de forma automática en las zonas más desprotegidas, ignorando las armaduras que no sean completas.
- ◆ **Garras prensiles:** Con un aumento, además del daño adicional, habrán atrapado a la presa con sus garras. Para soltarse será necesaria una tirada opuesta de Fuerza o Agilidad contra la Fuerza del cárnico. Además, también ganan +2 a sus tiradas de Trepapar.
- ◆ **Manada:** Siempre atacan como mínimo dos a un blanco. Duplica el modificador por número de atacantes cuando ataquen.
- ◆ **Pies ligeros:** Tiran siempre d10 cuando corren en lugar de d6.

Cermitaño

Imagina un cangrejo ermitaño que use como cubierta protectora un coche, un contenedor de basura o, incluso, un familiar... Eso es un cermitaño.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 12 (3).

Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

- ◆ **Armadura +3:** Caparazón grueso.
- ◆ **Pinzas:** Dos grandes pinzas, es capaz de hacer FUE+d6 con cada una.
- ◆ **Tamaño +3:** Muchos especímenes son más grandes.

Comepiedras

Las comepiedras son un recurso narrativo más que una criatura con estadísticas. Es necesaria una prueba de Naturalismo para distinguirlas. Siempre que un personaje pase por una zona donde se encuentra una de estas enredaderas, saca una carta, con tréboles el suelo cede bajo sus pies. Posiblemente atrayendo a otras criaturas más peligrosas.

Melificadoras

Puedes encontrar más información sobre las melificadoras en la página 117 del manual de Greenscape.

HORDA DE ZÁNGANOS

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d8.

Paso: 1; **Parada:** 4; **Dureza:** 6.

Habilidades: Notar d6.

Capacidades especiales:

- ◆ **Horda:** Parada +2. Ocupan una plantilla de área mediana. Como el enjambre está formado por cientos de individuos, las armas cortantes y perforantes no le causan ningún daño. Los efectos de área funcionan con normalidad. Los personajes pueden revolcarse o pisotear una horda para causarle su FUE en daño por turno.
- ◆ **Picotazo:** El enjambre inflige cientos de pequeños mordiscos a sus víctimas durante cada ronda de combate, golpeando de forma automática y causando 2d4 de daño a todo aquel que se encuentre en la plantilla de tamaño mediano que ocupa. El daño se aplica sobre la localización con menos armadura de la víctima (quien lleve una armadura completamente sellada es inmune a este daño).
- ◆ **Vuelo:** Su paso es de 6 mientras vuela, Trepada +0.



REINA

Atributos: Agilidad d12, Astucia d4 (A), Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Notar d6, Pelear d10.

Paso: 1; **Parada:** 7; **Dureza:** 5.

Capacidades especiales:

- ◆ **Feromonas:** Todos los blancos adyacentes tienen que hacer una prueba de Espíritu para no quedar aturridos al comienzo de su turno.
- ◆ **Pequeño:** Aplica una penalización de -2 a todos los ataques contra la reina por su tamaño.
- ◆ **Picadura:** FUE de daño y no pierde el aguijón.
- ◆ **Tamaño -2:** Es del tamaño de una mano humana.
- ◆ **Vuelo:** Paso 6 volando, con Trepada +0.



¿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.

