

Cuatro personas despiertan en un ala de hospital abandonada, donde les espera una pesadilla viviente. Puedes emplear nuestros personajes pregenerados de horror (aparecen en *Cacería Salvaje*) o generar los tuyos propios.

El comienzo de la pesadilla

Las víctimas despiertan en un ala hospitalaria en penumbras. Las ventanas que dan al exterior tienen las contraventanas clavadas por el exterior y el aire es polvoriento. Los aromas gemelos de la podredumbre y suciedad flotan en el ambiente. Las víctimas están atadas a no ser que algún personaje tenga ya una incapacidad que le impida moverse de ella. Tiene pinta que, sin embargo, quien les haya atado no esperaba que despertasen tan rápido pues tampoco ha hecho un gran trabajo.

Todas las víctimas despiertan al mismo tiempo; recuperan la consciencia debido a un agónico chillido que parece provenir de otra de las habitaciones del ala, un grito aterrador que se corta de repente.

El hospital de los horrores

El Hospital Santa María Piadosa tiene un oscuro secreto, pues sirve como tapadera para una célula de sectarios, seguidores de Todoto, el Mutador, una oscura divinidad del caos. Aquellos pacientes que son llevados al hospital sin parientes cercanos son transferidos a un pabellón abandonado donde son transformados en criaturas caóticas y mutadas, que luego se sacan del hospital con los camiones que transportan la ropa sucia o los desperdicios. La pobre gente es transformada en "secuaces de Todoto", guardando desde ese momento los templos del Transformador Oscuro por todo el mundo.

El doctor David Jordan, un zelote sirviente de Todoto, bendecido por su oscura deidad con la capacidad de crear este tipo de retorcidos mutantes, se encarga de realizar el ritual de transformación.



La enfermera del turno de noche

Segundos después de que los héroes se liberen de sus ataduras, una sectaria, vestida con un uniforme de enfermera empapado de sangre y esgrimiendo un hacha, entra en la unidad médica. Es la hora de comprobar que los "pacientes estén cómodos". Recuerda aplicar la regla de **defensores desarmados** (un atacante armado gana +2 a Pelear cuando su objetivo solo puede combatir desarmado contra él) cuando las víctimas se enfrenten a la enfermera o el resto de ocupantes armados del ala hospitalaria.

Existen varios objetos en la unidad médica donde se encuentran que se pueden usar con facilidad como armas improvisadas: los calzadores de las camas, trozos de madera o tubería sueltas, fáciles de arrancar de las paredes, etc. Todos estos objetos causan FUE+d4, aunque debe aplicarse una penalización de -1 a Pelear y Parada cuando se usan. Si el usuario obtiene un uno natural en su dado de Pelear (da igual lo que obtengan en su dado salvaje), el arma improvisada se rompe tras el ataque.

En cuanto se deshagan de la enfermera, las víctimas pueden explorar la unidad hospitalaria a gusto. Lo más probable es que intenten arrancar las contraventanas y escapar por ahí. Desafortunadamente, todos los muros y ventanas del pabellón han sido salpicados con la sangre de Todoto. Esto les hace inmunes al daño. De hecho, si se ataca una pared o ventana intentando romperla, esta comenzará a sangrar. El daño causado se repara casi de forma instantánea. Un segundo ataque hace que el propio edificio responda: posee Pelear d8 y causará d8+2 de daño si logra impactar.

Atestiguar un comportamiento tan extraño obliga a realizar una tirada de Redaños/Miedo con una penalización de -1. Quien falle deberá tirar en la Tabla de Miedo (o, si no se tiene acceso, salir huyendo lo más rápidamente posible de la habitación). Estas pobres almas podrían perderse y quedar aisladas de los demás.

El laberinto del caos

Otro efecto de bañar el pabellón hospitalario con la sangre de un dios oscuro ha sido combar las mismísimas dimensiones del hospital. Es posible que, cuando abandonen su ala, las víctimas creen estar buscando la salida. Nada más equivocado, pues la única forma de acabar su pesadilla es alcanzar la sala de operaciones, donde se encuentra el Dr. Jordan.

Por cada diez minutos que las víctimas vaguen errantes por las salas y pasillos del hospital, saca una carta del mazo de acción. Es posible que las víctimas se separen entre sí: en ese caso, saca cartas separadas por cada grupo. Consulta la tabla siguiente para ver qué encuentran. Una tirada de Rastrear con éxito puede influir el resultado obtenido en la tabla, desplazando hacia arriba o abajo una hilera por cada éxito obtenido en tiradas de Rastrear. Si la carta sacada es un dos, no se puede modificar de este modo el resultado obtenido en la tabla.

- 2 Las víctimas regresan a la unidad hospitalaria donde comenzaron la aventura.
- 3-6 1d3 secuaces de Todoto.
- 7-10 Las víctimas se dividen de algún modo, quizás al formarse de repente un muro separándolas u ocurriendo algo que les obligue a realizar una tirada de Redaños/Miedo.
- J 1d4 sectarios armados con escalpelos.
- Q-K Todas las víctimas separadas se reencuentran.
- A Las víctimas se dividen de algún modo, quizás al formarse de repente un muro separándolas u ocurriendo algo que les obligue a realizar una tirada de Redaños/Miedo.
- Com. Llegan a la sala de operaciones. Consulta la entrada siguiente.

El doctor ¿quién?

Cuando las víctimas logren atravesar el aterrador laberinto creado por la sangre de Todoto, alcanzarán la sala de operaciones del Dr. Jordan. Llegarán justo a tiempo para ver como la última de sus víctimas completa su transformación. Ayudan al "buen" doctor en su trabajo tres sectarios armados con escalpelos y la pobre criatura que descansa en la mesa de operaciones también luchará por defender a su creador. Cualquier personaje que vagase errante por el laberinto y fuese capturado por los sectarios también habrá sido transformado en otro secuaz de Todoto y estará aquí presente. Los resultados de pánico provocados por tiradas de miedo no enviarán a la víctima de regreso al laberinto. En este caso, si no tienes acceso a la Tabla de Miedo, haz que los personajes que fallen sus tiradas de Redaños/Miedo queden aturdidas.

Consecuencias

Con la muerte del Dr. Jordan desaparece la influencia de Todoto sobre el pabellón hospitalario. Los secuaces de Todoto que aún no hayan sido destruidos quedan también destruidos, junto con el poder que los alimenta, explotando con grandes chorros de sangre (áreas de tamaño pequeño centradas en ellos).

Las víctimas que hayan sobrevivido podrán escapar del pabellón, huyendo al resto del hospital sin problemas, aunque lo más probable es que jamás nadie les crea si intentan explicar su experiencia.

Sectario

Atributos: AGI d6, AST d4, ESP d6, FUE d6, VIG d6.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.
Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Redaños d6, Sigilo d6.
Desventajas: Leal (al Dr. Jordan).
Equipo: Escalpelo (FUE+d4) o hacha de incendios (FUE+d6).
Capacidades especiales:

- **Fanático:** Cuando un sectario está adyacente al Dr. Jordan, puede optar por interponerse ante un ataque contra él. Resuelve el ataque sobre el sectario.

Secuaz de Todoto

Atributos: AGI d6, AST d4, ESP d6, FUE d8, VIG d8.
Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.
Habilidades: Intimidar d8, Notar d6, Pelear d6, Redaños d10, Sigilo d6.
Capacidades especiales:

- **Armas naturales:** Cada secuaz tiene su propio ataque natural, incluyendo mordiscos, garras, tentáculos, etc. Todos ellos causan FUE+d4 y se consideran armados.
- **Miedo (0):** Todo aquel que lo vea debe hacer una tirada de Redaños/Miedo.



Doctor Jordan, ávatar de Todoto

Atributos: AGI d6, AST d10, ESP d8, FUE d6, VIG d8.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.
Habilidades: Notar d8, Pelear d8, Redaños d10.
Desventajas: Arrogante.
Ventajas: Reflejos de Combate.
Capacidades especiales:

- **Dedos hipodérmicos:** Los dedos del Dr. Jordan han sido transformados en agujas hipodérmicas, llenas de sangre oscura. Puede usarlas como arma, causando FUE+d6 de daño. Con un aumento, inyecta sangre.
- **Miedo (-1):** Quien vea al Dr. Jordan sin sus guantes debe hacer una tirada de Miedo/Redaños con -1.
- **Sangre de Todoto:** Las víctimas deben hacer una tirada de Vigor con -2 o transformarse en secuaces de Todoto. El proceso lleva una ronda completa y es irreversible (la víctima no puede hacer acciones durante ella).

¿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 © 2006. Todos los derechos reservados. Producido bajo licencia por HT Publishers.

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP