

LOS PUENTES DE MADISON

Una aventura en una hoja para *Greenscape* de Iñaki Raya.

La partida comienza con los héroes en las pasarelas de Hattan a treinta metros del suelo. Han conseguido un antiguo diagrama meca en el que se detalla cómo activar las pasarelas que llegan al Triángulo, del que cuelga el Títere.

El Triángulo es en realidad el antiguo edificio Flatiron de New York, que en la actualidad se alza majestuoso en mitad del bosque de Madison sin que ninguna pasarela llegue hasta él. Todas se encuentran alzadas o a medio camino, siendo imposible acceder al edificio por ellas. De una de sus cornisas, a ochenta metros del suelo, cuelga un paracaidista enredado entre sus cuerdas como un macabro títere. Muchos recuperadores han soñado con acceder al cadáver, ya que lleva colgada una ametralladora M60 de antes del despertar con una ristra de munición, pero debido al enraizado que habita el bosque de Madison ningún recuperador ha logrado llegar jamás hasta él.

Gracias a los diagramas esperan poder activar las pasarelas y evitar al enraizado.

La ruta hasta el Triángulo

Tienen dos posibles rutas para acceder al Triángulo a través de las pasarelas desde donde se encuentran en este momento. El camino del oeste da un importante rodeo y, si llegan a primera hora de la tarde, tendrían entonces que pasar la noche en la ciudad verde. El camino del este, más directo, les permitirá llegar a media mañana, pero pasa muy cerca del territorio de Flame. Con tréboles en una tirada de encuentros, se toparán con una pequeña horda de devastadores activa por los alrededores.

A la hora de operar las pasarelas de la ciudad para hacer un camino directo, necesitan superar una prueba de Mecanicismo (-2) pero debido a su estado con tréboles la sección de la pasarela se vendrá abajo haciendo un estrepitoso ruido y atrayendo a una manada de cárnicos que merodea por la zona.

El bosque de Madison

Una vez lleguen al bosque de Madison deberán poner en funcionamiento las pasarelas, mediante una prueba de Mecanicismo (0), en función de las indicaciones de los diagramas que poseen. Mientras tanto, pueden observar el bosque desde lo alto, así como el Triángulo para advertir que por las ventanas de las últimas plantas pueden verse unas cortinas. Están de suerte, parece inexplorado. Una vez activadas las pasarelas, estas les llevan a la séptima planta del edificio (de un total de veintiuno). Una tirada de Notar con éxito les permitirá percibir que, tanto en esa planta como las inferiores, deambulan tiestos. Quizás se hayan sentido atraídos por el ruido y la vibración que han provocado las pasarelas al activarse.

Ya en el interior del edificio, descubren que las primeras plantas han sido ya saqueadas hace mucho. La vegetación inunda también el interior del mismo y asciende, aproximadamente, hasta la octava planta.

Hace tiempo que los ascensores fueron desmantelados, por lo que la única opción posible es subir las escaleras interiores. Realmente también pueden trepar por el hueco del ascensor, pero es una ascensión lenta y peligrosa, ya que las escalerillas de mano han desaparecido hasta la undécima planta.

Mientras deambulan entre la vegetación de las plantas séptima y octava, con una prueba de Notar (-2) o Naturalismo (0), pueden reparar en que la vegetación es peligrosa: varias come-piedras se mezclan con el resto de las plantas existentes. Deben evitar pasar por donde crecen estas plantas, pues son lo único que impide que se desmorone el suelo. Atravesarlas sin cuidado provocará a una dolorosa caída que acabará varias plantas abajo y quedar sepultados por los cascotes.

A partir de la undécima planta pueden encontrarse con algunos muebles y alguna cosa más que saquear (modificador de -4) pero cuanto más asciendan más mobiliario encontrarán (modificador de -2 a las tiradas).

Una vez lleguen a la planta dieciocho, pueden ver el Títere colgando fuera desde una de las ventanas a dos metros de la cornisa, desgraciadamente en la otra punta de la misma planta hay un nido de raviotas que se tomará a mal la presencia de los recuperadores en su hogar.

En el nido pueden encontrar: tira 1d6 por personaje.

1. Una jarra de plástico.
2. 1d6 cubiertos de metal.
3. Un teléfono móvil.
4. Un marco de fotos de cristal.
5. Un paraguas de mano extensible.
6. 1d10 engranajes.

Pueden intentar acceder al Títere desde la ventana o subir a la azotea, desde donde también es posible alcanzarlo. Sea como sea, en el paracaídas hay un nido de gusarapos que, si no tratan con cuidado, puede resultar mortal.

Una vez logren hacerse con el paracaidista, que ya no es más que un esqueleto, pueden recuperar la M60 con una ristra de cincuenta balas, así como un cuchillo de combate y un mono completo de paracaidista (aislante térmico).

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.

Raviotas

Pequeñas aves carroñeras con cuatro pequeñas patas de afiladas garras. Aunque se alimentan de criaturas pequeñas, son muy territoriales y defenderán hasta la muerte su nido.

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

Paso: 2; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Notar d8, Pelear d6.

Capacidades especiales:

- ♦ **Bandada:** FUE+d4. Atacan a la localización peor protegida del blanco, ignorando la armadura a no ser que esta sea completa o sellada. Además, duplican el modificador de número de oponentes cuando atacan al mismo blanco.
- ♦ **Garras prensiles:** FUE. Con un aumento habrán desgarrado terriblemente a la presa con sus garras (en lugar del habitual daño adicional). Al final de cada ronda, la víctima deberá hacer una tirada de Vigor para no quedar aturrido por la pérdida de sangre. Un aumento o una tirada de Sanar detiene el desangramiento.
- ♦ **Infecciones y enfermedades:** Cualquier herida provocada por una raviota se infectará rápidamente y será más difícil de curar que una herida normal, por lo que se aplica un -2 a cualquier tirada de curación natural.
- ♦ **Revoloteo incesante:** Tiran siempre d10 como dado de carrera volando.
- ♦ **Vuelo:** Las raviotas pueden volar como si tuviesen Paso 12, Trepada +0.

Gusarapos

Horribles gusanos peludos de treinta centímetros de largo y cinco de diámetro (aunque los hay de mayor tamaño). Crean nidos en lugares altos con finos hilos de seda blanca, formando una bolsa amorfa de unos tres metros de alto.

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

Paso: 1; **Parada:** 4; **Dureza:** 2.

Habilidades: Notar d8, Pelear d4.

Capacidades especiales:

- ♦ **Contacto irritante:** Resuelve sus tiradas de Pelear como ataques de toque.
- ♦ **Nube pilosa:** Cuando los gusarapos se ven en peligro son capaces de expulsar una parte de su pelaje, creando una explosión capaz de afectar una plantilla de área pequeña. Cualquier blanco afectado deberá realizar una prueba de Vigor, tal y como se explica en el apartado siguiente, aunque con una penalización de -2, debido a la gran cantidad de pelos suspendidos en el aire, que son casi imposibles de evitar. Estos pelos siguen siendo peligrosos una vez se han desprendido del gusarapo, por lo que si se entra con poco cuidado en una zona llena de ellos, pueden volver a quedar en suspensión en el aire con el mismo resultado que cuando el gusarapo los expulsa.
- ♦ **Pelaje venenoso (0):** Los pequeños pelos de esta horrible criatura son letales para la mayoría de los seres vivos. Ante cualquier contacto será necesario pasar una prueba de Vigor. Con éxito, el blanco quedará fatigado. Con un fallo el contacto se producirá en una zona sensible, como los ojos o la boca y en lugar de quedar fatigado se sufrirá una herida cuando la zona comienza a necrosarse. Si no se obtiene un éxito en Sanar en los siguientes asaltos, tratando la herida convenientemente, puede producirse la pérdida de la superficie afectada (aplicando desventajas como Tuerto, Ciego y/o Mudo).
- ♦ **Pequeño:** Cuando ataques a un gusarapo, aplica un modificador de -2 por su tamaño.
- ♦ **Tamaño:** -2

Devastadores de Flame

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

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (1).

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

Equipo: Armadura de retales de cuero (+1), pinchos y armas afiladas a una mano (FUE+d8), el que parece ser el líder lleva un arma a dos manos (FUE+d10, Parada -1).

Capacidades especiales:

- ♦ **Duro como un ladrillo:** +1 a su Dureza.

¿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.

