

EL DÍA MÁS LARGO

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

Los personajes son un grupo de recuperadores que se encuentran en la taberna de un asentamiento, cercano a la ciudad verde. Han sido invitados por unos colegas: Pat, Neal y Harry, que han tenido la suerte de encontrar un montón de libritos mohosos en la peligrosa urbe. Los lectores les han dado una buena recompensa, que ahora convierten en un pequeño banquete. La diversión no tarda en truncarse al ser acusados de cecas.

Los llevan a la fuerza hasta la plaza del asentamiento donde se ha reunido la mayor parte de los recuperadores, allí un par de jóvenes los acusan de asesinato y robo. Aportan como prueba una lista que los lectores habían entregado a sus parejas ahora desaparecidas. Deberían haber ido con ellos pero cogieron unas fiebres. Los personajes podrán ver en la cara de todos los asistentes a la asamblea que sus amigos llevan las de perder, la mayoría ya ha decidido que son culpables, tal vez por viejas rencillas.

Los acusados repetirán la historia que han relatado durante el banquete, que deambulaban por la ciudad verde donde encontraron una bolsa raída entre restos de lucha. Dentro estaban los libros, nada más. Nadie parece creer esta historia, sobretodo porque hay acusación pero no defensa. Las normas del CindyKate son claras. Pat pide a los personajes que vayan a la ciudad verde a buscar pruebas de su inocencia y en la asamblea se pacta un día, ya que no hay representantes del CindyKate ahora mismo en el poblado, tienen hasta que lleguen desde el próximo asentamiento.

La ciudad verde no está demasiado lejos, un viaje de ida no les toma más de diez horas. Esto les deja unas cuatro horas para encontrar las pruebas de la inocencia de sus amigos. Las descripciones sobre la zona son algo vagas, así que es difícil (-2) encontrar el lugar correcto. Una vez allí les es fácil (+2) encontrar unos rastros. Aunque son débiles, claramente pueden imaginar como algo grande arrasó un par de cuerpos entre los edificios. Los rastros aparecen y desaparecen entre la vegetación y hasta un par de veces tienen que

tomarse una media hora de búsqueda por cada ocasión para volver a encontrarlos. La dificultad aquí es normal (0), por cada media hora de búsqueda saca una carta, con tréboles se encuentran con una manda cárnicos que merodean por la zona.

Tras no menos de una hora llegan a una elaborada verja que permanece incólume en mitad de un vergel. Los rastros llevan hasta una puerta en ese extraño jardín salpicado de pequeños edificios con rejas más pequeñas. En la puerta puede leerse una sola letra, la Z, grande y elaborada, forjada en el mismo metal de las rejas y cubierta por enredaderas. Entre la vegetación les resulta muy difícil (-4) encontrar los rastros, además deben tener cuidado ya que existen extraños fosos de más de siete metros que inundan todo el jardín, aunque difíciles de detectar por la gran cantidad de vegetación que los cubre. A esto hay que sumar que las comepiedras han dejado frágiles la mayoría de las estructuras en el jardín Z, por lo que un paso en falso puede crear un peligroso derrumbamiento.

Los rastros conducen hasta un foso del que proviene un leve quejido. En el foso crece un pequeño bosquecillo de bambú. El derrumbamiento de uno de los pequeños edificios ha creado una rampa por la que pueden bajar y descubren allí los restos de un cadáver completamente devorado hasta los huesos. Un individuo postrado junto al cadáver se queja lastimeramente. Sus piernas están dobladas en un extraño ángulo, antinatural. Nada más ver a los recuperadores suplica ayuda, aunque sin levantar mucho la voz. Dice llamarse Bram (juno de los recuperadores perdidos!) les pide que no alcen la voz, que el xionmao está cerca y, como si lo hubiera invocado, aparece por un lado del foso apartando el bambú para abalanzarse sobre los recuperadores.

Si logran rescatar a Bram y llevarlo al asentamiento antes del siguiente amanecer habrán salvado la vida de sus amigos. De lo contrario cuando lleguen se encontraran con que están siendo expulsados con sus mejillas marcadas con un par de letras CK.



Dramatis Personae



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

Cárnico

Una extraña mezcla de perros salvajes, lobos y, quizás, algo de grandes felinos. Con hocicos alargados y pelaje hirsuto y moteado que recuerda al de las hienas. Su característica más letal es que tienen pulgares oponibles en sus garras, lo que les permite apresar a sus víctimas y trepar con facilidad, haciendo muy difícil el huir de ellos.

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, Trepar 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 Trepar.

♦ **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.

Comepiedras

Estas plantas poseen multitud de raíces adventicias (crecen en cualquier lugar de la planta) con las que se adhieren a la roca, que después horadan con rapidez. Pueden destruir cualquier tipo de roca, cemento y hasta el hormigón. A menudo se las confunde con otro tipo de plantas trepadoras, por lo que será necesario un éxito

en Naturalismo para distinguirlas. Puede ser muy peligroso adentrarse en un edificio que esté plagado de estas plantas. En meros instantes, una carrera o un golpe contra una pared pueden provocar que toda la zona se desmorone, atrapando a los personajes



El Xiongmao

Enormes criaturas de más de cuatro metros de altura, procedentes del continente asiático; se asemejan a un gigantesco oso con un pelaje de color blanco y negro. Son extremadamente peligrosos y a veces puede encontrarse alguno de estos ejemplares gracias a los antiguos zoológicos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+5, Vigor d12.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 10.

Habilidades: Intimidar d8, Pelear d8, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

♦ **Abrazo de oso:** Si un xiongmao consigue un aumento a la hora de atacar, habrá inmovilizado al objetivo. Para librarse del abrazo, se deberá conseguir un éxito en una prueba de Fuerza enfrentada.

♦ **Garras y colmillos:** FUE+d6 de daño.

♦ **Tamaño +2:** Miden cerca de cuatro metros de largo.



¿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.

