

# No SEMOS NAIDE

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

Los recuperadores, que pertenecen al asentamiento de Sevilla del Monte, se encuentran bajando la cuesta del caracol para adentrarse en la ciudad verde. Tienen una balsa lista esperándoles en el agua, con un bicho de luz atado a un poste del que sobresale una pértiga, atada al mismo. Su misión es sencilla, aunque muy peligrosa. Ana Farache les ha encomendado adentrarse en la zona seca para buscar un pequeño local con un letrero que reza «Nosomo». Según han podido averiguar en el último Derbí, durante la fase de intercambio de información, a la que todos llaman «peloteo» aunque ninguno recuerda porqué, los marismeños les comentaron que en un local de la zona seca pudieron ver numerosas imágenes amontonadas en anaqueles. Como todo el mundo sabe, los marismeños son más bobinitas que imagineros, «infieles», pero recuperar esas imágenes haría muy feliz a Burmecia la Imaginera, levantando la moral del asentamiento. Se desconoce por qué los que habitaban el local se definían por «No ser», aunque los marismeños especulan que es porque allí van a parar los que mueren, de ahí su nombre, los que ya no son.

El viaje por las aguas hasta la zona seca no está exento de peligros. Para averiguar la peligrosidad del trayecto saca una carta, si salen Rombos o corazones viajan silenciosamente evitando cualquier encuentro pero si salen Picas o Tréboles consulta la siguiente tabla:

**1-5:** Un ave de considerable tamaño que planea sobre la balsa se ha fijado en su bicho de luz. Si no se dan cuenta de ello con una prueba de Notar a -2 el ave bajará en picado y se lo llevará entre sus garras, dejándoles a oscuras el resto del viaje. Si se dieron cuenta del posible ataque del depredador pueden ahuyentarla con un éxito en intimidar o abatiéndola. El ave tiene Parada 3 y Dureza 3.

**6-10:** La pica que usan para navegar queda atascada en algo bajo el agua, si tratan de liberarla con una prueba de fuerza se romperá, ralentizando su viaje, haciéndoles llegar a medio día, por lo que tendrán que hacer noche en la ciudad. La pértiga puede liberarse con una prueba de Agilidad.

**Figura de Picas:** Algo sumergido bajo el agua araña el poco calado de la balsa haciendo separarse los troncos. Será necesaria una prueba de Agilidad para no caer al agua. Si caen recibirán 1d6+1 de daño por la pequeña muralla de carros de supermercado oxidados que descansa bajo el agua. Arreglar la balsa requiere una prueba de Reparar o tendrán que seguir a nado, complicando considerablemente el viaje.

**Figura de Tréboles:** Una bandada de perdigones que rondaba por la pajarera parece haberlos localizado. En la balsa no tienen ninguna protección contra ellos, por lo que va a ser un encuentro duro.

Una vez lleguen a la parte seca, también conocida como la Zona Chunga, tendrán que seguir las indicaciones que les dieron los marismeños durante el Derbí. Para ello serán necesarias tres pruebas de Notar exitosas para localizar los puntos de referencia que les dieron. Cada fallo representa una búsqueda infructuosa por las calles de no menos de media hora. Con lo que si acumulan fallos puede hacerseles de noche en la ciudad verde, lo que no es reco-

mendable. Cada hora que pasen buscando suma +1 a la prueba. Además saca una carta, si sale Tréboles un cuca los seguirá hasta que entren en Nosomo, momento en el cual atacará, pudiendo unirse a la refriega el cuca que ya hay dentro si hacen mucho ruido.

## Nosomo.

El pequeño local se encuentra en la calle de Zara. Presenta un frontal y puerta de cristal endurecido, pero completamente astillado, que más bien parece una enorme telaraña que no deja ver lo que hay en el interior. Pese a tratarse de la zona seca, esta parte de la calle se encuentra en una pequeña vaguada por lo que el agua inunda parte de ella. Los recuperadores tendrán que moverse por la calle y el local con el agua por los tobillos, dificultando en parte su movimiento al no estar nunca seguros del todo si pisan suelo firme.

El local apesta a podrido. La puerta se ha quedado atascada, por lo que para entrar hay que pasar una prueba de agilidad o tratar de ampliar el hueco con una prueba de fuerza -2. El interior es oscuro, húmedo y cálido. Se encuentra repleto de estanterías y anaqueles, que otrora estaban cubiertos de mamparas de cristal, pero que



ahora solo muestran esquirlas astilladas. La decoración de las paredes y estanterías es de un color gris apagado, mezclado con una especie de pulpa que chorrea de las estanterías y anega los suelos inundados. Con una prueba de investigar pueden averiguar que se trata de letra impresa dañada por el agua. Aquí se emplazaba antiguamente un templo lector. En las estanterías pueden encontrarse imágenes y figuritas muy extrañas, de personajes desconocidos, de piel verde, armados con escudos con estrellas o vistiendo capas con capucha con extrañas orejas. Sea como sea se trata de un gran tesoro para un imaginero. Desafortunadamente en la trastienda habita un cuca que no dudará en lanzarse contra los recuperadores a la primera de cambio.

## Dramatis Personae



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

### Perdigones

Pequeñas aves que atacan en bandadas lanzándose contra todo ser humano que encuentran en su camino. No demasiado brillantes pero si cojoneros.

**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d6, Vigor d10.

**Paso:** 2; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.

**Habilidades:** Notar d6.

**Capacidades especiales:**

♦ **Horda:** Parada +2, como la horda está formada por casi un centenar de perdigones que caen en picado desde el cielo a gran velocidad las armas cortantes y perforantes no les hacen ningún daño. Los efectos de área funcionan con normalidad y un personaje puede pisotear a los perdigones aturridos tras el picado para causarles FUE en daño por turno. Pueden caer sobre un área igual a una plantilla de tamaño mediano (2d4 adversarios si no usas tablero).

♦ **Kamicafres:** Tras cada ataque en picado, tantos perdigones como

1d10 más el número de objetivos en el área, quedan aturridos en el suelo, incapaces de volar hasta que no superen una prueba de Espíritu.

♦ **Perdigón:** Los cabezazos de estas aves producen FUE+d4 de daño a cualquiera en el área de ataque ignorando la protección de escudos y armaduras.

♦ **Vuelo:** Pueden volar como si tuviesen Paso 10.



Los cucas son una de las mayores amenazas de Sevilla Verde, son los cocos de los cuentos que se cuentan alrededor de las hogueras para evitar que los niños salgan del asentamiento. Enfrentarse a uno es temerario, si son más... corre killo, corre.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d12.

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

**Habilidades:** Intimidar d10, Nadar d8, Notar d6, Pelear d8.

**Capacidades especiales:**

♦ **Cuerpo quitinoso:** +2 Dureza.

♦ **Debilidad (productos químicos):** Se sabe que los cucas son vulnerables a determinados productos químicos sufriendo 2d10 de daño ante su contacto, si no mueren, sufren un nivel de fatiga al entrar en contacto con estas sustancias.

♦ **¡Muérete de una vez!** Cuando se asesta el golpe mortal a un cuca se debe sacar una carta, con tréboles pierde la cabeza o un miembro pero sigue vivo sin restricciones adicionales y se considera que no ha recibido la cuarta herida.

♦ **Patas de borde aserrado:** Daño FUE+d6.

♦ **Puede vivir sin cabeza:** Tienen un +2 para recuperarse del aturdimiento. Los ataques apuntados no causan daño extra, además no acumulan heridas a causa del aturdimiento.

♦ **Trepamuros:** Pueden moverse por superficies verticales con Paso 8.

♦ **Vuelo corto:** Los cucas pueden volar durante un asalto como si tuviesen Paso 8; para mantener el vuelo más de un asalto deben superar una prueba de Espíritu (-2 acumulativo cada asalto).

¿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](http://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](http://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.

