

# LA ISLA DE LOS HOMBRES MONO

Aventura corta para Savage Worlds en la Era Hiboria de Conan.

Libremente inspirada en Los Dioses de Bal-Sagoth.

## 1. Tormenta y Sangre en el mar:

La aventura comienza "in media res", describe como un barco pirata de la Hermandad Roja del Vilayet ataca en medio de la noche y de una brutal tormenta, a un navío, envistiéndolo, en él van los PJs. Lee lo siguiente:

*Un relámpago os ciega y vuestros pies resbalan en charcos de sangre mientras os tambaleáis por la bamboleana cubierta. El clangor de los aceros rivaliza con el bramido del trueno, y los gritos de los moribundos se imponen al rugir de las olas y el viento. El incesante fulgor de los relámpagos ilumina los ensangrentados cadáveres, las gigantescas figuras de piratas, que no cesan de rugir y atacar cual demonios en medio de la tormenta nocturna, y la proa de la embarcación. El combate es veloz y desesperado. En la momentánea iluminación de un relámpago, un feroz rostro barbudo brilla y sonríe con dientes podridos mientras apresta su hacha...*

En este combate cada PJ tendrá dos piratas con los que enfrentarse. Aplica, además, lo siguiente con respecto a las cartas:

- Si la carta de iniciativa es de **Corazones**: un relámpago iluminará la escena en ese preciso momento y no habrá que aplicar el penalizador por **Penumbra** (-1).
- Si la carta de iniciativa es de **Tréboles**: el bamboleo del barco hará empezar a ese personaje tirado en el suelo y aturdido (en cualquier caso es Plataforma Inestable).
- Además el jugador que saque la **carta negra más alta** el primer asalto verá convertido a uno de sus dos enemigos en **Secuaz**.

**NOTA:** Divide a los piratas como poco en dos grupos de extras para minimizar la posibilidad de que todos empiecen tirados en el suelo y aturdidos.

Desarrolla el combate con normalidad, añadiendo un pirata a cada PJ cada dos turnos, y en cualquier caso en el turno sexto lee lo siguiente:

*Un trueno suena muy cercano, y la nave pirata empotrada en la vuestra cruje. De repente vuestro navío mecido por el mar*

*tormentoso con brutalidad divina se parte en dos y todos, comerciantes, guardias, viajeros y piratas, caéis a un mar embravecido con la fuerza de mil demonios...*

## 2. ¿Qué hacemos aquí?:

Aprovecha este cliffhanger para explicar a tus jugadores qué hacían en ese barco y a dónde iban:

El barco mercante en el que viajaban se llamaba "Dulce Saray" y partió de Aghrapur hacia la ciudad hirkania de Rhamdam hace dos días. Los jugadores viajaban en calidad de guardias de la hija de un Emir, **Aanisa**, una joven virgen que su padre entrega al Sátrapa **Vultar Khan de Rhamdam** en calidad de esposa y con intenciones de cerrar una importante alianza. Atravesando el Vilayet el barco comenzó a ser perseguido por un navío de piratas de la Hermandad, que les dio alcance justo al anochecer, cuando, además comenzaba una fuerte tormenta...

## 3. El Naufragio:


Para sobrevivir al naufragio habrán de obtener tres éxitos en tres turnos, en una mini tarea dramática (a 0) de Nadar. Habrá un -1 por cada punto de armadura en el torso que el PJ no se quite.

0-2 éxitos:	El PJ habrá muerto.
3-4 éxitos:	El PJ sobrevive, pero caerá inconsciente y exhausto hasta la mañana siguiente en la playa de una isla.
5+ éxitos:	El PJ sobrevive y llega consciente a la isla, y tendrá ventaja a la hora de recuperar equipo.

Las posibles **complicaciones** (tréboles) podrían ser una ola gigante, restos del barco cayendo encima del PJ, tiburones, un pirata tratando de quitarte el trozo de madera al que el PJ se aferra y rajarle el cuello, etc.

El cualquier caso cuando al día siguiente todos los PJs amanezcan verán que están en una playa de una isla desconocida. La marea ha arrastrado hasta aquí los restos





de parte del naufragio y muchos cadáveres (quizá incluso alguno de sus compañeros). El caso es que en la tormenta y el naufragio, todos los PJs habrán perdido su **"equipo importante"** (armas, escudos, armaduras, raciones de comida, etc). Cada jugador puede recuperar tres piezas de este "equipo importante" (ya sea suyo o rapiñado de los cadáveres y el naufragio). Con una salvedad, los jugadores que obtuvieran 5 o más éxitos en la tarea dramática de salvarse del naufragio, podrán recuperar cuatro piezas de este equipo a consta de una de las de sus compañeros inconscientes. Si no hay compañeros inconscientes suficientes para rapiñar estas piezas de equipo, supondremos que son rapiñadas de los restos del naufragio.

El DJ puede estimar oportuno estropear otras piezas de equipo como por ejemplo pedernal y acero, antorchas, etcétera.

El DJ, también, podrá empezar a solicitar tiradas de Supervivencia dada la situación de los PJs, tanto para buscar comida, como agua, refugio, etcétera.

En el campamento que monten pueden empezar a contarse su historia a través de Interludios, ya que van a necesitar Benis...

#### 4. Por allí se ve...

Si los personajes exploran los alrededores de la playa en la que han naufragado descubrirán lo siguiente: es una playa larga de arena fina, tras ella hay una densa jungla y el nivel del terreno se eleva poco a poco. A la izquierda de la playa, mirando hacia mar, hay un gran farallón acompañado de otros menores, que se hacen difícil de trepar (dos tiradas de habilidad). Si suben allí arriba podrán observar varias cosas con una **tirada de Notar**:

Con un **Éxito Normal** verán hacia el centro de la isla las torres y chapiteles, de lo que parece una inmensa ciudad en ruinas (construida en lo que parece jade, que, ahora, brilla al sol). A continuación de los farallones verán otra larga playa, y en ella más restos del naufragio al que ellos mismos han sobrevivido.

Con un **Aumento** entre los restos del naufragio, allá abajo, ven avanzar a tantas figuras como PJs, las figuras parecen hu-

manoides. Recogen un cuerpo de la playa y parten hacia la jungla. El cuerpo parece el de una mujer y la única que había en el barco era Aanisa (aparte de alguna aventurera si alguno de los personajes era femenino).

Con **dos Aumentos** o más, al final de la otra playa verán, muy lejos, un pequeño amarradero con varias naves pequeñas (esquifes) que parecen podridas y en desuso desde hace mucho tiempo.

#### 5. Evitando un rapto:

Si los PJs bajan del farallón corriendo e intentan interceptar a los raptos necesitan una tirada de Trepar y otra de Rastrear. No habrá persecución ya que los raptos no se saben vigilados. Una vez pasadas estas tiradas, con una tirada de Sigilo de grupo exitosa les darán alcance, si la fallan, los raptos serán conscientes de que los siguen y, entonces sí, habrá una persecución por la jungla.

Una vez alcancen a los raptos verán que se trata de una especie de hombres-mono de gran tamaño y fuerza. El que lleva a Aanisa la deja en el suelo y comienza el combate. Si los personajes vencen, se darán cuenta de que Aanisa solo está inconsciente, no ha muerto en el naufragio.


#### 6. Hacia la ciudad en ruinas:

Seguramente entre otras muchas cosas los personajes se planten dos cosas principalmente, ir a la ciudad que parece estar en el centro de la isla o ir al muelle abandonado y tratar de abandonar la isla en uno de los esquifes.

En este apartado trataremos lo que pasará si acuden, atravesando la jungla, a la ciudad en ruinas.

Encontrarán la ciudad tras atravesar la jungla y sacar una tirada de Supervivencia o bien de Astucia a -2 para orientarse. Es una ciudad grande, con torres y palacios enormes, la gran mayoría de la ciudad está construida en una especie de jade y los personajes no reconocerán el tipo de arquitectura como ninguno que conozcan. Desde el linde de la jungla verán que esta ha ocupado parte de la ciudad, y muchos de sus edificios están en ruinas. Y lo que es





peor, se ve muchos hombres-mono entre las ruinas. Si esto no convence a los aventureros de irse, pues adelante, explorarán la ciudad con las siguientes reglas:

Los personajes, nada más entrar en la ciudad en ruinas han de hacer tiradas de **Sigilo** (cada uno) **cada turno**. En el momento que uno falle, llegarán tantos hombres-mono como personajes. A partir de ese momento, cada asalto, antes de repartir las cartas de iniciativa saca una carta del mazo:

- Si es **Corazones** no llega ningún hombre-mono más.
- Si es **Diamantes o Picas** llegarán 1d4 hombres-mono al combate.
- Si es **Tréboles** llegarán 1d4 hombres-mono y uno más que, además, será Secuaz.
- Si es un **Comodín** se escucharán tambores y todos los hombres-mono que estén cerca abandonarán el combate y se irán corriendo. Pudiendo comenzar de nuevo con las tiradas de Sigilo.

Por si te lo preguntas (y quieres llevar la cuenta) hay unos cien hombres-mono en la ciudad. Si los personajes acaban con todos o se van escondiendo y dándoles esquinazo, podrán explorar la ciudad, cosa que dejo a tu entera improvisación, pero aquí van algunas ideas:

- Peligrosas trampas de foso que caen a viejas catacumbas y, también, aplastantes y cortantes.
- Restos de tesoros de un distante pasado que harán ricos a los PJs.
- La tumba de un brujo precataclísmico que puede despertar ante ciertas acciones de los PJs (usar la ficha de un liche).

#### 7. El pequeño muelle y la sierpe:

Por el contrario también pueden optar por ir hacia el muelle (con o sin Aanisa), inclusive pueden ir después de explorar un poco la ciudad verde en ruinas.

El pequeño muelle se encuentra en el lado más alejado de la segunda playa, en una zona en que ésta, comienza a convertirse en un terreno más escarpado. En el pequeño muelle que se adentra unos quince

metros en el mar, hay ancladas dos chalupas, ambas en un estado deplorable, pero navegables (aplicando un -1 a la tirada de Navegar).

Para desgracia de los personajes, en este muelle anida una poderosa sierpe a la que los hombres-mono temen (y de hecho de vez en cuando traen sacrificios animales). La sierpe anida en un complejo de grutas bajo la playa y el muelle. Este tiene dos salidas cerca, una en un pequeño escarpado del terreno y otro entre dos rocas, muy cerca del muelle. Ver el primero solo requiere una tirada de Notar, pero para ver el segundo hace falta un aumento.

Cuando lo estimes dramáticamente oportuno la enorme sierpe de escamas entre dorado y arena, surge como el rayo de cualquiera de los dos agujeros atacando al grupo. Intentará hipnotizar a uno y atacar a otro, para tratar de quitarse el mayor número de enemigos posible, si algo se tuerce, su inteligencia animal pero diabólica la insta a escapar por uno de los agujeros, volviendo a atacar como el relámpago cuando menos se lo esperen.

#### 8. Final:

Una vez acaben con la sierpe serán libres de coger (inclusive intentar arreglar) una de las chalupas y partir de la isla de los hombres-mono. ¿Hacia Rhamdam? Si quieren cobrar una succulenta recompensa por Aanisa, deberían. Pero se van a encontrar con un leve problema... Aanisa sumamente agradecida, caerá locamente enamorada del personaje que por este orden tenga:

- Muy Atractivo.
- Atractivo.
- Fornido.
- Carismático.
- Dado más alto en Fuerza.
- Dado más alto en Vigor.
- En caso de empate ver siguiente requisito.

Será sumamente insistente, y es muy difícil que llegue virgen al Sátrapa Vultar Khan.

¿Qué pasará con la princesa? ¿Engañarán al sátrapa? ¿La entregarán? ¿Quizás haya más piratas acechando? Todas estas cuestiones quedan en tus manos, pero eso... eso es... otra historia...



## 9. Enemigos:

### **PIRATAS DE LA HERMANDAD ROJA:**

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

**Carisma:** -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Intimidar d6, Navegar d6, Nadar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Tregar d6.

**Desventajas:** Avaricioso (menor), Canalla.

**Ventajas:** Truco Sucio.

**Equipo:** Cuchillo (FUE+d4), Espada larga (FUE+d8).

### **HOMBRES-MONO:**

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

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

**Habilidades:** Intimidar d10, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8, Tregar d8.

**Equipo:** Hacha de piedra (FUE+d6).

#### **Capacidades especiales:**

- **Frenesí:** Un hombre-mono puede hacer dos ataques por ronda con una penalización de -2 a cada.

- **Salto:** Pueden saltar dos pasos en horizontal, cuatro con carrerilla. Cada éxito y aumento en una tirada de Fuerza aumenta

esta cantidad en un paso adicional.

- **Tamaño +1:** Estos simios son igual de altos que un ser humano pero de mayor complejión.

### **LA SIERPE:**

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

**Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 14 (2).

**Habilidades:** Brujería d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d8.

#### **Capacidades especiales:**

- **Armadura +2:** Escamas.

- **Mordisco:** Daño FUE+d6.

- **Mirada hipnótica:** Con la habilidad Brujería, una vez por turno de forma gratuita, puede tratar de sosegar a una víctima. Harán una tirada enfrentada y si la serpiente gana la víctima quedará aturdida y paralizada durante un turno.

- **Grande:** Atacar a la serpiente conlleva una bonificación de +2 debido a su tamaño.

- **Tamaño +4:** La serpiente de la isla mide algo más de seis metros de longitud.

- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.

