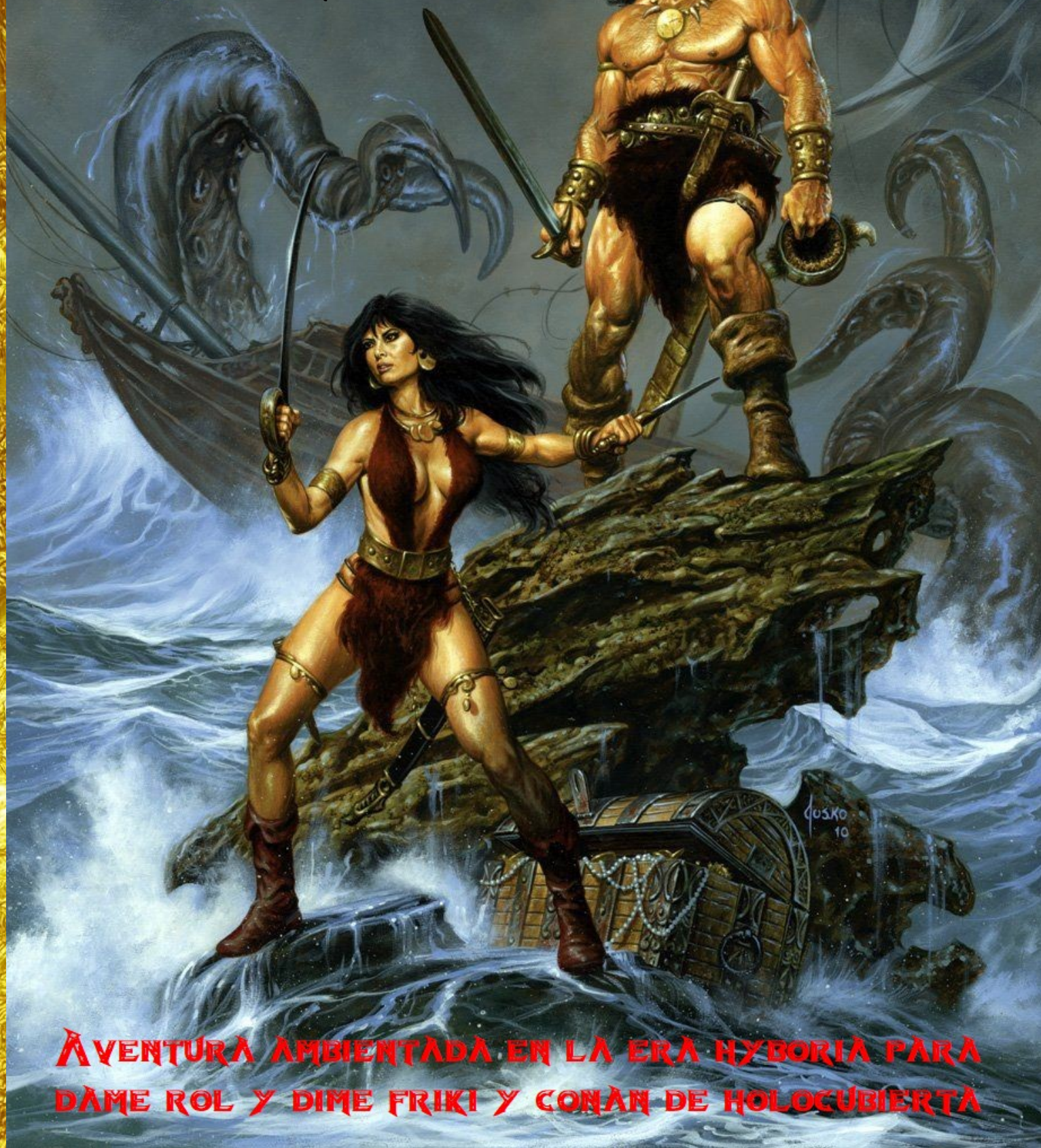


PERDIDOS EN EL MAR



¡AVENTURA AMBIENTADA EN LA ERA HYBORIA PARA
DAME ROL Y DIME FRIKI Y CONAN DE HOLOCUBIERTA

CONTENIDO

<i>Preparación.....</i>	<i>3</i>
<i>Ambientación.....</i>	<i>3</i>
<i>>>>Mar Vilayet.....</i>	<i>3</i>
<i>>>>La Isla de las Estatuas de Hierro.....</i>	<i>4</i>
<i>>>>La Hermandad Roja.....</i>	<i>4</i>
<i>Escena inicial.....</i>	<i>4</i>
<i>La Cosa Marina.....</i>	<i>5</i>
<i>Perdidos en el mar.....</i>	<i>7</i>
<i>La Serpiente de Mar.....</i>	<i>8</i>
<i>La Isla de las Estatuas de Hierro.....</i>	<i>11</i>
<i>>>>El Interior.....</i>	<i>11</i>
<i>>>>Guidos por la tribu.....</i>	<i>12</i>
<i>>>>Noche en la tribu.....</i>	<i>13</i>
<i>>>>El fin de una tribu.....</i>	<i>14</i>
<i>>>>Perdidos en la espesura.....</i>	<i>15</i>
<i>>>>El trofeo.....</i>	<i>16</i>
<i>>>>Que te den isla del demonio.....</i>	<i>18</i>
<i>Conclusión.....</i>	<i>18</i>
<i>Celebración en La Serpiente Marina.....</i>	<i>19</i>
<i>Recompensa y Recriminaciones.....</i>	<i>21</i>
<i>Experiencia.....</i>	<i>21</i>
<i>Bestiario.....</i>	<i>22</i>
<i>Detrás de la historia.....</i>	<i>26</i>

Perdidos en el Mar es una aventura para **Conan Aventuras en una era inimaginable**.

Los personajes jugadores empiezan la partida en un barco mercante por el Mar Vilayet.

Tras un percance en el mar, los jugadores son rescatados por el Capitán pirata Dashyin.

Este necio pirata Hirkanio de *La Hermandad Roja*, los arrastrará a una expedición suicida en *La Isla de las Estatuas de Hierro*.

PREPARACIÓN

Antes de dirigir esta aventura, el director de juego debería guiar a cada uno de los jugadores a través de la creación de personajes, tal y como se describe en el *Capítulo dos: personajes*. También puede

proporcionar personajes pregenerados como los que se presentan en la parte final del libro, o creados específicamente para la aventura.

El director de juego debe estar familiarizado con las directrices del *Capítulo cuatro: reglas* y el *Capítulo cinco: escenas de acción*, y tener un número adecuado de d20s, dados de combate y fichas de Inercia, Fortuna, y Perdición.

Para mayor comodidad, puede preparar notas que describan las inversiones de Inercia y las acciones de combate.

No es necesario que los personajes se conozcan entre ellos para empezar: hay mucho tiempo para presentaciones una vez que la partida haya comenzado.

Mar Vilayet



Este inmenso mar interior hiende el mundo oriental en dos. En su mayor parte el Mar de Vilayet está bajo dominio Hirkanio y Turanio, pero algunos barcos piratas desafían tal dominio haciendo incursiones regulares sobre los envíos. Estos piratas forman parte de la Hermandad Roja. Las orillas sureñas están recorridas por los pescadores yuetshi, pueblos aborígenes que se dice que

son descendientes de una antigua raza que una vez dominó la región.

La isla de las Estatuas de Hierro:

Es una isla misteriosa con una extraña ciudad oculta dentro de su bosque. El centro del pueblo es un templo lleno de estatuas de hierro negro que se parecen a hombres angelicales o demoníacos de forma perfecta, enervante y casi dotada de vida. Al menos un mono también vaga por la isla.

La Hermandad Roja:

Los piratas de la Hermandad Roja son de todo el Mar Vilayet y más allá, e incluye a varios anteriores kozakos entre sus filas así como a esclavos escapados y aventureros errantes de hasta Shem y los reinos hiborios. Quizás la única cosa que tienen en común es que todos consideran al Rey de Turán como su enemigo. Como tantos grupos de piratas, tienen reglas rápidas y duras para gobernar su conducta, aunque una interpretación precisa de estas reglas es a menudo tan dependiente de la habilidad de lucha de la persona en cuestión, como de unas palabras persuasivas. Las reglas permiten a cualquier miembro de la Hermandad Roja, incluso a un recluta novato que no haya sido probado en la batalla, a desafiar al capitán de la nave a un duelo por capitanía.

Matar al capitán de un barco es un medio legítimo para sustituirle pero, por supuesto, cuando alguien mata al capitán, el resto de la tripulación buscará cualquier tipo de debilidad en

el nuevo. Los perros del mar están sedientos de sangre, tesoros y acción firme. Existen reglas para duelos que involucran a tripulación contra tripulación, y para cuando la meta es usurpar el poder. Cada barco tiene su propia variación de las reglas de la Hermandad Roja, que pueden incluir castigos para ciertas ofensas y condiciones para celebrar elecciones a bordo, entre otras cosas.

ESCENA INICIAL

Los personajes jugadores empezarán la aventura dentro de una *Coca*, llamada *La Pluma Marina*. Ubicados al norte de *Shahpur*.

Ya sea porque los pjs hayan huido de alguna ciudad de manera apresurada o simplemente aprovechando que se dirigen al sur por mar, se encuentran en el océano occidental.

El director de juego debe leer o resumir el siguiente texto a los jugadores, personalizando la información como desee, siempre que se encuentre en este formato:

Elige a uno de los pj;

Vas deambulando e intentando mantener el equilibrio. El no haber cenado nada anoche fue un error y te acuerdas de las sabias palabras que te dijo el mercader; es mejor tener algo en el estómago para poder vomitar, hijo. Aún así corres por la cubierta y te apoyas en el costado de estribor y empiezas a largar.

Viendo en el estado que te encuentras, Nazim, el comerciante de la Coca se te acerca y te ofrece algo de vino.

- ¡Vamos muchacho, no hay nada que el vino no arregle! Toma algo de aire y ve a despertar a tus amigos! Esos vagos deberían subir y ayudarnos. Seguramente han encontrado el sueño debido a unas botellas que han desaparecido de mi bodega!

Nazim es un comerciante Turanio y dueño de La Pluma Marina. Metido ya en unos años, este rechoncho hombre navega de norte a sur moviendo su mercancía por toda la parte oeste del Mar Vilayet. Sus mercancías no son muy variadas aunque su producto talismán son sedas estigias que carga en el sur.

Pregunta a los pjs que los ha podido llevar a estar aquí para que tiren de imaginación y participen en elaborar esta historia.

Siempre es buen momento para que los personajes interactúen entre ellos, hagan preguntas sobre donde se encuentran, la piratería de la zona y todo lo que un mercante pueda saber. Si no te hacen preguntas muy directas sobre la piratería y altercados marinos no te molestes en dar información tan directa de lo que se aproxima, así los tienes al despiste.

La Pluma marina se dirige al sur y lleváis ya varios días con la pequeña tripulación.

LA COSA MARINA

El día transcurre de los mas normal, se ayuda en alguna tarea básica y sencilla y la rutina no varía demasiado hasta pasada la tarde.

El día ha estado fresco y las aguas parecen algo revueltas.

Superar una prueba Desafiante (D2) de **Observación** revelará a los jugadores que algo ha podido golpear la embarcación. El golpe ha sido mas bien leve, como algo que ha rozado el casco. Si el pj gasta algún punto de inercia para obtener información adicional, añade que quizás ha podido ser en la *quilla (parte baja del barco)*, lo que hará pensar que es algo submarino.

Si nadie ha superado la prueba anterior puedes volver a realizar una prueba Corriente (D1) de **Observación** para revelar que algo no va bien. Esta vez el golpe es mas fuerte, como si alguna fuerza bruta se hiciera presa de la embarcación. Esta vez no hay mucho margen de reacción ya que unos tentáculos gigantes emergen de las aguas y hace presa a partes de la coca.



Superar una prueba Corriente (D1) de **Acrobacias** evitará en un primer momento que los jugadores estén perjudicados por el Estado *Tambaleante*, descrito en la página 127 del libro básico de Conan.

Si alguno de los pj sufren alguna complicación o pifia, eres libre de lanzarlos por la borda.

El desenlace de esta escena es el siguiente: saca tantos tentáculos como heridas puede tener la criatura (**Némesis**). La idea es que la criatura nunca de la cara en la superficie, para evitar que muera y realice su función que es la de destruir el barco o dejarlo irreparable sabiendo que van a tener que lanzarse al mar.

A cada tentáculo que eliminan puedes hacerle una herida a la criatura, aplicándole las dificultades que conllevan.

Aquí tira de imaginación y haz que sientan el peligro de cerca. Que vean que cuando golpean a los tentáculos, otro agarre el mástil del barco y lo parta como una ramita y cosas del estilo. Tripulantes que son lanzados al mar, otros que caen debido a la inestabilidad, el agua chocando en sus rostros u objetos que se arrastran por la cubierta.

El final para ellos será un naufragio en algún tablón que parezca algo estable. El estado final del barco y sus otros tripulantes queda a elección del Director de Juego.

LA COSA MARINA (NÉMESIS)



Estas enormes bestias, que acechan en las profundas aguas, representan la furia y el salvajismo implacables de la naturaleza; Cada una de ellas es una pesadilla de furia bestial y poder monstruoso.

Atributos

Atención	Inteligencia	Agilidad	Músculo
7	3	10	16
Personalidad	Coordinación	Voluntad	
5	8	6	




Campos de competencias

Combate	2	Movimiento	1
Fortaleza	3	Sentidos	1
Conocimientos	-	Social	-

Estrés y absorción

- **Estrés;** Vigor 21, Resolución 10
- **Absorción;** Armadura 6

Ataques

- **Tentáculos gigantes (c)**; Alcance 2, 11 , Apresadora, Área, Derribar
- **Fauces gigantescas (c)**; Alcance 2, 11 , Temible, Cruenta
- **Belicosidad monstruosa (A)**; Distancia C, 4  mental. Área, Cruenta

Aptitudes Especiales

- **Bestial**; la cosa marina, como los animales salvajes, puede hacer una prueba de Fortaleza (usando Voluntad y Fortaleza) en vez de una prueba Social cuando intenta un ataque de Amenaza.
- **Criatura espantosa 3**
- **Músculo inhumano 2**
- **Miedo 2**
- **Tentáculos viscosos**; la viscosidad de los tentáculos de la cosa marina son casi invulnerables a todas las armas que no tengan filo, y pocas cosas significativas pueden hacer daño a esta criatura. Cualquier efecto que reduciría la Absorción de armadura solo es la mitad de efectivo contra la criatura; cada punto de Inercia usada en la inversión Penetración solo ignora 1 punto de Absorción en vez de 2, y los ataques físicos con la Cualidad Perforante X reducen la cantidad de Absorción ignorada a la mitad (redondeando al alza).

PERDIDOS EN EL MAR

La cosa marina no parará hasta cumplir su objetivo de destruir la Pluma Marina.

Recuerda que la habilidad de *acrobacias* se usa para saltar y bucear

entre otras y la habilidad de *atletismo* para nadar.

Llegada la hora de saltar es hora de despedirse de todos los objetos pesados de los personajes; bolsas de joyas, monedas, armaduras pesadas, armas... si tuvieran algún objeto personal como una espada o algo similar permite le que lo conserve, si es algo más pesado o difícil de portar coméntale que con algo de fortuna encuentras como mantener el objeto en tu posesión (con su coste de 1 de Fortuna). Aplica incrementos de Dificultad si son codiciosos con objetos más pesados.

Superar una prueba Desafiante (D2) de **Observación** revelará un trozo de madera lo bastante útil para los jugadores.

Si no es superada, con algo de fortuna podrían encontrar algo similar.

Realiza algunas pruebas Corrientes (D1) de **Resistencia** para fatigar a los personajes mientras van a la deriva.



LA SERPIENTE DE MAR

Lejos ha quedado el bullicio y el fuerte olor a sudor del lupanar donde estuvisteis por última vez, aunque el leve viento acaricie vuestro rostro como la morena, el agua os salpique como la pelirroja y los primeros rayos del sol os desvelen como la rubia.

La noche ha sido lo peor. Los jugadores se encuentran bastante fatigados debido a la sed, falta de sueño y sobre todo porque la muerte los ha estado observando toda la noche. Los dioses se han estado riendo, pero quizás uno de ellos no... Superar una prueba Desafiante (D2) de **Observación** revelará a los jugadores la figura de un barco que poco a poco parece acercarse a vuestra dirección.

El barco finalmente termina interceptando la balsa. Superar una prueba Desafiante (D2) de **Náutica** revelará a los jugadores que la embarcación es un *Dhow*, de origen Estigio. Si alguno de los personajes es Estigio baja la dificultad de la prueba a D1. A simple vista no ondea ninguna bandera. Del costado del barco lanzan unas cuerdas y veis algunas cabezas que, poco a poco, se van asomando. Sus pieles son marrones azotadas por el sol y algunos rostros son morenos color ébano. Sin mucha dificultad son ayudados a subir y ven una tripulación de lo mas variopinta.

Estos lobos de mar tienen pintas de ladrones, asesinos y la peor calaña de cada rincón apestoso del Mar Vilayet. Su tripulación se estima sobre treinta hombres. Algunos tienen pinturas por la cara, otros tienen afilados sus dientes para inspirar miedo a sus adversarios, no llevan armaduras y casi todos portan cimitarras o sables.

Entre la multitud, que no os quita el ojo, aparece un moreno alto y esbelto que os sonríe y comienza a hablar en Hirkanio. Si no responden lo hará en Turanio.

¿Qué dioses se ríen de vosotros para que acabéis en La Serpiente de Mar? Mi nombre es Shanaka, de los reinos negros, primer oficial y contramaestre del navío. -Lanzando un pellejo de vino al jugador más adelantado-

Shanaka os hará unas primeras preguntas de quiénes sois y como habéis acabado de esta manera. Si no ocurre ningún drama, este accederá a presentaros ante el capitán en su camarote.

La Serpiente de Mar está formada por Dashyin (Capitán pirata Hirkano), Shanaka (primer oficial y contramaestre de los reinos negros), Angharzeb (carpintero Hirkano), Shah (médico Hirkano), Natara (esclava Zamora), Kanika (niña de nueve años de los reinos negros) y sobre treinta piratas de procedencia Hirkana y Turania en su mayoría.



La ambición de la capitanía; Dashyin es un hombre calculador. Pertenece a La Hermandad Roja. Sus primeros recuerdos ya formaban parte de un navío. Unos decían que era hijo de una ramera de algún barco, otros alimentaban su ilusión y les decía que era hijo de un famoso pirata, sin duda una pequeña infancia llena de mentiras.

Con más de treinta años en la mar, ha visto crueldades y traiciones dignas de crear un curtido capitán pirata. Pero como todo en la cruel Hiboria, un hombre con poder solo quiere emborracharse de ello. Piensa que ya es hora de liderar tal Hermandad y retar a su actual líder.

Tras escuchar unas historias sobre una ciudad perdida en la Isla de las Estatuas de Hierro, pone rumbo a buscar una leyenda que tal vez podría ser un cuento para espantar a todo aquél que se atreva a ir. No es mas que la figura de un simio primigenio lo que este necio capitán Hirkanio busca. Ni tesoros ni fama, la cabeza de este animal para que sea un buen inicio para retar al líder de La Hermandad.

Sois conducidos ante la puerta del camarote del capitán. Dentro se escuchan unas risas y el arrastrar de unas cadenas. Las risas suenan ahora más fuerte, algo parece divertir al capitán. Tras dar unos golpes de advertencia, Shanaka abre la puerta y entráis.

Dentro, el capitán bebe y ríe a carcajadas mientras una hermosa mujer está sentada en sus piernas y susurra cosas a los oídos de este. Llama la atención su rostro viperino, el de tono de piel marrón que hace debido al color de sus collares y enormes pendientes de oro. La mujer es de pelo largo y negro, joven y muy hermosa. Y cuando os observa os sonríe con dulzura.

-¿Qué pasa? ¿qué pasa? ¿Por estos perros habéis detenido mi barco? ¿Quiénes sois y que mierda os ha pasado? Ja ja ja! -Ladra el capitán-



Después de una larga charla y un primer contacto con el Capitán Dashyin, a los personajes se les ofrece que participen en su empresa.

-¡Bueno tu! Ando buscando un trofeo en una isla! Ayúdame a sacarlo de allí y lo que encontréis es vuestro! Yo solo quiero mi trofeo, tú! Luego os dejaré donde os plazca! Palabra de Capitán! Si no os gusta la idea... ya podéis iros por donde vinisteis! Aquí no me servís! Ja ja ja!

Si los jugadores se niegan, las cosas se pondrán feas. Ya sea porque son lanzados al mar o si consiguen vencer se harán con los mandos del navío. Por supuesto, ningún tripulante accederá a sus deseos, al menos a coste cero. Si optan por esta vía la aventura habrá llegado a su fin, con el desenlace que el director de juego vea oportuno según los supervivientes que haya.

Si los personajes acceden este se levantará de su sillón de madera con una gran carcajada mientras Natara se retira a la cama arrastrando su cadena que porta en el pie. Y vino para todos!

Superar una prueba Desafiante (D2) de **Observación** revelará a los jugadores la figura de una joven niña de color ébano que los observa escondiéndose, es su juego. Será difícil que se exponga para tener alguna charla con los jugadores en un principio. Puedes utilizar a Kanika para la espía del capitán, de este modo estará todo bajo control. Su vínculo con Dashyin es como padre e hija.



Cualquier pregunta sobre el trofeo será evitada y escurrirá el bulto con la frase de; Todo a su debido tiempo! Solo tenéis que seguir las indicaciones de Shanaka! Él está al tanto! Hasta llegar a la Isla de las Estatuas de Hierro los jugadores serán tratado como uno más a bordo.

Recordatorios;

- Los personajes son tratados como uno más a bordo.
- Kanika no se expondrá a los personajes a no ser que sea buscada.
- Shah es un médico por si hubiera heridos.
- El camarote del Capitan Dashyin está siempre cerrado. Natara nunca sale de allí y aunque no desea esta vida no se la va a jugar a exponer sus deseos de escapar. En un principio.
- Trata a todos los piratas como esbirros a excepción de Dashyin y Shanaka, ver al final.

LA ISLA DE LAS ESTATUAS DE HIERO

Tras navegar varios días por el extenso Mar Occidental, la Serpiente Marina llega a la deseada isla. El taconeo de toda la tripulación sobre la madera advierte a los jugadores de que la isla se divisa a lo lejos. Es el momento que más feliz ven al capitán, sus máximos deseos están más próximos y mira con orgullo como por primera vez en todo el trayecto la bandera del navío iza con esplendor. Una hermosa bandera negra con una calavera escarlata que advierte a la isla de la llegada de unos completos desconocidos del lugar.

La tripulación prepara dos botes para llegar a la isla. Es el momento en el que los personajes se enteran de que la expedición la van a formar ellos, Shanaka y diez hombres más. Se les dará provisiones para varios días y objetos de supervivencia como antorchas, cuerdas, mantas y algunas tiendas. Si se les ocurre algún objeto de supervivencia no los prives de ello.

Una vez en la playa será cuando los personajes ven la magnitud de la isla. Se trata de una isla con una abrupta cadena de montañas cubiertas de tapiz selvático. Debido a su magnitud y densa vegetación poco se aprecia lo que puede albergar su interior, lo que inquieta a los incursores.

Tres de los hombres que os acompañan van a montar un pequeño

asentamiento en la playa para vigilar los botes y para lo que pudiera pasar.

EL INTERIOR

El trayecto por el interior se hace pesado. Su enormes árboles y la alta vegetación hace que sea incómodo; calor, insectos que os pican, ruido de todo tipo de pájaros y el caminar por tierras indómitas.

Si encuentras a los personajes deseosos de lanzar sus dados de combates, has de saber que en la isla hay gran variedad de bestias y desafíos que podrías añadir; arañas gigantes, cocodrilos, serpientes venenosas gigantes y simios, son ejemplos de los que se pueden encontrar (Ver libro básico pag 322).

Aunque Shanaka aparenta tenerlo todo controlado, va algo perdido. Superar una prueba Corriente (D1) de **Perspicacia** advertirá a los personajes que Shanaka no tiene claro a dónde va. Si los personajes le preguntan, este responderá que no se preocupen por eso, si nosotros no encontramos el trofeo, él nos encontrará.

Tras dar un par de altos para beber y comer sobre la marcha, la desesperación empieza a rondar por los miembros de la incursión. Algunos piratas van protestando y otros juran que la selva se los podría tragar en cualquier momento.

Superar una prueba Desafiante (D2) de **Observación** alertará a los

personajes de la presencia de unos seres humanoides que los observan.



Entre la maleza y la alta hierba, ves por un momento como estáis siendo observados por unos seres que bien podrían ser hombres y mitad simios. Están inmóviles, sin quitarnos ojo, a simple vista parecen inofensivos aunque ahora que empiezas a analizar la situación te das cuenta de que portan armas muy primitivas; Garrotes, piedras, clavas de piedra.

Llegados a este punto, pueden ocurrir varias opciones, hay unos seis primitivos (un jefe primitivo y cinco primitivos).

Si los jugadores optan por la opción de atacar a los primitivos y no dejar a ninguno vivo, sigue la aventura por el capítulo "Perdidos en la espesura". Si quieres jugar todas las escenas el camino a seguir es continuar por el capítulo "Guiados por la tribu".

Si quieres encaminar la aventura por la opción "Guiados por la tribu" cuando se esta produciendo el combate, puedes hacer que un chillido monstruoso resuene por el interior de

la selva. En este momento los primitivos se inclinarán dejando el combate y se vuelven neutrales sin intenciones de seguir luchando. Mas adelante se sabrá el por qué de este alto a las armas. Se incorporarán y harán señales a los jugadores para que los sigan.

En la espesura de un territorio que pocas veces ha sido explorado, donde lo salvaje reina y la supervivencia es la única anfitriona y modo de vida; Se encuentran tribus milenarias donde el tiempo parece congelado.

Quizás incluso de antes de la Era Thuria.

Con una legua muerta ahora, que no se le parece a ninguna en toda la Hiboria conocida.

Tribus que se asientan en las montañas, otras en la espesura de la selva, en colinas, llanos y cuevas. Con sus disputas tribales y guerras civiles. Se alimentan de frutos silvestres, raíces y semillas, huevos, caracoles e insectos, cazan aves y otros animales. Veneran al Gran Dios Mono, al que obsequian con regalos, entre ellos a miembros de su propia tribu y abandonados a su suerte.

GUIADOS POR LA TRIBU

Los jugadores son guiados por la selva por estos seres. Andan algo encorvados pero llevan un ritmo apresurado, quizás porque la noche pronto pronto los alcanzará.

Si los personajes intentan dialogar con ellos no entenderán mucho, pero si sus estados de ánimos.

“Kra-Garr” “Nadda trodon!” “Nadda kra-garr” “Ni dikta” “Iztan hialmar”

Llegados a un pequeño claro entre la selva, los jugadores llegan al asentamiento de esta tribu. Todos los observan con curiosidad. Veis, que los más pequeños son cogidos en brazos por sus madres, otros más adultos se os acercan y algunos intenta tocaros llamados por la curiosidad. En este asentamiento hay entre treinta y cinco o cuarenta primitivos. Llama la atención la escasa minoría de los varones adultos.

Sus chozas son de ramas y hojas. En el centro del claro hay una fogata, y junto a ella un anciano que parece estar ciego. Se ve bondadoso y solo sonrío al escuchar como el líder le pone al tanto.

Otros os ofrecen cuencos con frutos y raíces, agua e incluso algunas aves crudas.

Mientras el jefe de la tribu se dirige al grupo, otros empiezan a tocar unos tambores con un ritmo muy animado, casi intenso. Éste, os mostrará la oscuridad en el cielo, las estrellas y la luna, y después os señala la montaña. Beberá de un cuenco que le acercan y acto seguido se unirá a un baile frenético junto al fuego con otros varones que se van sumando.

Los jugadores pueden unirse a este festejo en cualquier momento aunque no sepan que se celebra.

Las bebidas llevan alguna toxina que causa efectos de éxtasis al principio y luego relajación y somnolencia.

NOCHE EN LA TRIBU

Los personajes se encuentran en un profundo sueño después de todo el festejo.

Superar una prueba Desafiante (D2) de **Observación** alertará a los personajes de un grito. Reduce la dificultad a D1 si algún jugador no haya probado la bebida.

Escucháis un grito y algún que otro chillido y os incorporáis rápidamente sin saber qué demonios pasa. Veis como el resto de la tribu se va incorporando y corren con palos y piedras. A simple vista parece como si la tribu se estuviera peleando entre ella, hasta que llegas a la conclusión de que hay mas varones que antes. Lo que os hace pensar es que os están atacando otra tribu.

Superar una prueba Desafiante (D2) de **Observación** debido a la poca iluminación, revelará a los jugadores de que los invasores tienen una capa de barro desde las orejas hasta los antebrazos. Quizás por alguna costumbre de guerra.

En esta escena deberás ajustar el nivel de dificultad según los jugadores de la aventura. Poner a dos jefes primitivos con sus cinco esbirros para los jugadores puede que sea algo razonable. Ver al final.

Esta escena preséntala como un caos.

Tras la batalla pueden observar el caos. Algunas chozas destrozadas, alguna hembra muerta y junto a ellas el cuerpo sin vida de su pequeño, otros que lloran, y llama la atención como el líder de la tribu corre hacia un punto en concreto.

Lleno de rabia y dolor empieza a chillar cuando ve en el suelo al anciano muerto. Pero hay algo más, señala a un montón de piedras que hay no muy lejos del anciano y que forma una pequeña pirámide. Señala y maldice. Parece que se han llevado algo.

Si intentan comprender el qué, éste señalará su cabeza y luego al cielo, así varias veces.

El director de juego es libre de eliminar a tantos piratas en la batalla como desee. Con Shanaka puede hacer lo mismo. Si Shanaka sobrevive a todo esto se producirán escenas al final de la aventura. Si quieres jugar todas las escenas es aconsejable que Shanaka sobreviva.

Tras lo ocurrido, el jefe de la tribu tomará sus armas y a cinco varones de la aldea y se pondrán en marcha para abandonar el lugar en busca de venganza. Os hace gesto para que los sigáis y os señalará las estrellas y la montaña.

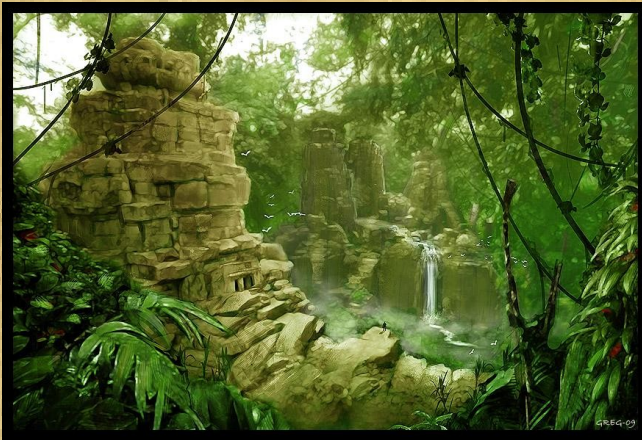
En cualquier momento los jugadores son libres de seguir el guion que va sucediendo o son libres de abandonarlo. Si optan por seguir por su cuenta en cualquier momento,

sigue la aventura en “perdidos en la espesura”.

EL FIN DE UNA TRIBU

Guiados por los primitivos a marcha forzada, a eso de media mañana, los incursos toman una posición de sigilo y avanzan. Shanaka o algún superviviente pirata (según la resolución del combate anterior) comenta a los personajes que es mejor seguir a estos seres mitad hombres y mitad simios, quizás con algo de ayuda nos dirán dónde podemos encontrar el trofeo. Esta vez no se van a privar de ocultar que buscan a un gran simio. Si en alguna ocasión han escuchado su chillido como para interrumpir la pelea si decidieron atacar a los primitivos en el primer encuentro, también dirán que en un principio creían que eran historias de marineros borrachos y comerciantes mentirosos, pero al escuchar el chillido confirmaron esas historias.

El viaje se está haciendo bastante cansado, la fatiga empieza a aparecer. Los pies os pesan y están mojados, debido al terreno por el que os movéis. Poco a poco empiezan a aparecer pequeños montones de rocas que en su día formaron alguna estructura. Seguíis avanzando en sigilo y empiezan por aparecer algunos muros que se mantienen en pie y más al fondo se empiezan a ver unas pequeñas ruinas.



Llegados a este punto los jugadores deberán realizar una prueba de **Observación**; Superar una prueba Corriente (D1) revelará que por esta parte empiezan a ver pisadas. Es un lugar muy transitado y reciente. Ven que el fondo hay una pica con una cabeza aún fresca de un primitivo. Superar una prueba Desafiante (D2) revelará que hay un par de primitivos escondidos entre la maleza. El resto estarán escondidos tras los muros esperando el momento para la emboscada.

Añade en esta escena tantos esbirros como esbirros acompañen a los personajes y uno o dos jefes primitivos según el potencial de combate de tus jugadores. La idea de esta escena es que no supongan un desafío para el grupo. Pero deberán tener cuidado con el veneno que usan en sus cerbatanas.

Tras el combate uno de los primitivos que os acompaña, a ser posible el jefe de la tribu, interrogará a alguno de los enemigos. Tras escuchar lo que quiere, tumbado en el suelo encima de

él, cogerá una roca y golpeará a su rostro hasta hacerlo una masa de sesos, huesos y sangre.

El resto de supervivientes de la tribu toman a las hembras de la tribu que se encuentran no muy lejos de allí y se las llevan a su asentamiento para agrandar el numero de ellas. A toda la progenie de diferentes edades los van matando en el mismo instante.

Las tribus en la Isla de las Estatuas de Hierro están constantemente en guerra entre ellas.

Tras este último ataque fugaz, los atacantes se han llevado el cráneo de su anterior líder. Este cráneo lucía en el asentamiento para que el líder, ya en el otro mundo, pueda ver como prospera su tribu.

Este cráneo ha sido llevado al templo del Gran Dios Mono como ofrenda para que sean bendecidos y obtengan la fuerza para vencer a sus oponentes.

Con la ubicación de dónde se encuentra, el jefe de la tribu se dirige a estas antiguas ruinas a recuperar el cráneo.

PERDIDOS EN LA ESPESURA

Jugar esta parte es dar un salto a los acontecimientos lineales de esta aventura. Tras el abandono de los personajes y decidir seguir su búsqueda por su cuenta, éstos se encuentran sin un camino elegido a seguir.

Puedes poner encuentros de combates con las criaturas que

pueden aparecer en la isla expuestas al final de la aventura.

Tras estar algunas horas perdidos en la selva puedes elegir que aparezcan en el combate de ambas tribus en el capítulo de “el fin de una tribu” o directamente pasar al capítulo “el trofeo”, que darán con él siguiendo el chillido del Gran mono.

EL TROFEO

Los personajes jugadores, ya sea por encontrar el lugar siguiendo el chillido o porque son guiados por el jefe de la tribu, terminan encontrando la entrada a un antiguo templo abandonado por los siglos.

El templo ha sido engullido por la vegetación de la isla, y solo la entrada parece estar a la vista. Quizás porque los primitivos entran a dejar ofrendas al Gran Dios Mono.



Desde la boca de la entrada se puede escuchar del interior del templo como una cantidad de sonidos de monos habitan en su interior. Es recomendable que describas estos sonidos como sonidos de animales que los personajes nunca han oído o vistos.

Guiados por un pequeño pasillo lleno de musgo y ramas que ocultan la piedra, llegan a una estancia amplia con algunas columnas que se mantienen en pie. Parte del techo se ha derrumbado y se puede ver el cielo. El sonido de estos animales se magnifican en esta zona ya que en la parte superior de esta estancia está cubierta de ramas y vegetación y una gran cantidad de estos animales viven aquí.

Miráis la parte superior de esta estancia y podéis ver a unos cincuenta animales que saltan de una rama a otra, otros comen, otros copulan y otros os observan. El sonido que hacen llega hasta molestar. Son como niños pequeños y peludos que por alguna maldición parecen haber abandonado su parte humana.

Al fondo se abre la boca de otro pasillo largo muy parecido al de la entrada.

El pasillo es largo hasta que se abre en dos, izquierda y derecha. Si van iluminados podrán ver que el camino de la derecha parece estar derruido al final, lo que dejará como única opción seguir por la izquierda.

Siguiendo como única opción por la izquierda, un olor fuerte a putrefacción se va magnificando. Los personajes terminan el trayecto en una amplia habitación cuadrada. En el centro de la estancia están los restos de una antigua figura humana, quizás de algún Dios antiguo. Hay cuencos vacíos, otros llenos de frutas, algunos


tótems como ofrendas y entre ellos un cráneo que el líder de la tribu se apresura a coger. Se puede apreciar algún que otro hueso humano por la estancia.


Si los jugadores quieren buscar algo de valor en la estancia deberán ver el apartado de Saqueo.

Superar una prueba Desafiante (D2) de **Observación** advertirá a los jugadores del silencio que han dejado de emitir los monos en el patio principal. Es un momento incomodo.

SAQUEO

Cualquier personaje jugador que *intente saquear* la estancia debe hacer una prueba Corriente (D1) de Observación, cada intento tomará cinco minutos.

Cada intento superado de saqueo permite conseguir 1  de Oro, y cada efecto obtenido permite tirar un d20 adicional en la tabla inferior.

Tirada	Objeto	Descripción
1	Objeto de valor	Puede ser una pequeña bolsa de piedras preciosas valoradas en 1D20 monedas de oro o un talismán de propiedades mágicas menores a determinar por el Director.
2-4	Equipo Superior	Un arma, escudo o pieza de armadura de artesanía superior. Visualmente poco llamativo. Superar una prueba Corriente (D1) de artesanía revelará la autentica excelencia del artículo. A discreción del director, ya sea un  adicional, una cualidad mejorada en +1 o reducción de carga.
5-7	Equipo bueno	Un arma, escudo o pieza de armadura adornada en oro, plata o piedras preciosas que incrementa su valor en 2 de oro.
8-16	Suministros	Botella de vino, licor fuerte o provisiones secas, frutas o bayas que sirven para provisiones de un día.
17-19	Objeto personal	Un amuleto religioso, talismán, anillo, unos dados de la suerte o alguna prenda personal sin propiedades mágicas. El objeto no vale casi nada.
20	Objeto maldito	Objeto similar a los anteriores. Vuelve a repetir el dado pero ignorando el 20. Alimento envenenado, arma que suma en 1 la dificultad o reduce los puntos de Fortuna del jugador en 1 punto.

Finalmente los jugadores acabarán pasando por el patio principal. No se escucha ni un alma. Por unos momentos los jugadores se miran porque la tensión aprieta y en ese mismo instante el silencio se rompe por un chillido atronador de la parte superior del techo que aún se conserva. Es ese mismo instante, el primitivo se inclina ante su deidad.

Poca reacción tienen los jugadores, porque desde el hueco que hay en el techo se lanza la criatura hasta parar en el centro de la estancia (ver descripción al final de la aventura).

La entrada la puedes hacer lo espectacular que quieras, desde que la criatura caiga encima del primitivo que está adorando o que se descuelgue por alguna rama gruesa. Cuando empiece el combate, si el primitivo está vivo, intentará coger el cráneo y saldrá corriendo. Eres libre de que se lleve un golpe del Gran Mono cuando intenta salir del rango de combate en el que se encuentra.

QUE TE DEN ISLA DEL DEMONIO

Tras el combate y con la cabeza del Gran Mono en vuestro poder, los jugadores ponen rumbo a la playa para regresar a La Serpiente Marina. Según hayan transcurrido los acontecimientos pueden cerrar hilos que hayan dejado abierto si quieren; desde entregar el cráneo a la tribu o algún otro hilo abierto.

Si los jugadores se han quedado con ganas de combatir, puedes generar algún encuentro con las criaturas que aparecen en la isla al final de la aventura, aunque esto puede hacerse pesado. A tu criterio. Al mismo tiempo que puedes ajustar la dificultad de los combates a tu grupo de juego.

CONCLUSIÓN

En esta aventura cada personaje no jugador ha podido sufrir la desgracia de morir o no. Altera los finales según vivan o mueran pero siguiendo la línea de acontecimientos.

Empezando por los mercaderes de La Pluma Marina, los tripulantes de La Serpiente Marina y finalmente los primitivos.

Los personajes terminan llegando a La Serpiente Marina donde son recibidos con halagos y vítores.

Para celebrar la victoria de la empresa, esa noche habrá un gran festejo a bordo. Dashyn estará muy participativo y amigable con los personajes. Puede ser un aliado futuro si consigue su objetivo personal que quedará en manos del Director para futuras aventuras.

El Capitán Dashyin los dejará en cualquier lugar como prometió a los personajes.

Si Shanaka ha sobrevivido a la expedición y te apetece vivir otra escena dirígete al capítulo "Celebración en La Serpiente Marina".

CELEBRACIÓN EN LA SERPIENTE MARINA

No todos los hombres celebran con vino la victoria de los personajes. Hay un hombre que se mantiene sobrio. Sus intenciones son oscuras como su piel.

Los mejores barriles de vino son retirados de la bodega para celebrar el triunfo de la empresa. El trofeo está presente en la celebración, celebración que no quiere perderse nadie. Kanika da prequeños brincos bailando con torpeza a la par que los piratas cantan y ríen tan fuerte que algunos hasta esputan. Natara, el máspreciado tesoro del capitán, también se deja ver por la borda. Brilla tan fuerte como las estrellas. Su pelo negro y ondulado parece bailar como las olas de las islas barachanas y su traje de seda trasparente deja ver hasta su alma.

Superar una prueba Corriente (D1) de **Observación** advertirá a los personajes de cierta información.

- 1 éxito; parte de la tripulación se mantiene sobria. Tal vez por si hubiera problemas que haya personal en buena forma.
- 2 éxitos; Shanaka se mantiene sobrio y está atento a todo el festejo. Puede que esté controlando por si algo se se descontrola.
- 3 éxitos; veis a un par de piratas, que siempre que pueden beben, y no lo hacen, cosa que es de extrañar.

Llegados a este punto los personajes pueden moverse e interactuar con quienes quieran. Desde beber hasta caer inconscientes, bailar, jugar a los dados sin apostar dinero, cosa que está prohibida en el código pirata de este barco, saber más de Natara con discreción, interrogar a Shanaka o lo que les plazca.

La celebración continua. Dos horas han pasado desde que comenzó y la comida y el buen vino hace que se vaya elevando el tono de voz: Dashyin se encuentra sentado en las escaleras de popa y asiente a las felicitaciones de sus tripulantes. Es entonces cuando Natara aparece entre la multitud y se coloca frente a él. Sus pies van besando la madera del barco, y como un relámpago, agita ligeramente su cabeza hacía atrás dejando su largo y ondulado pelo unos instantes en el aire. Su gesto ha congelado por un momento a todo aquél que la observara. Un gesto digno de una diosa. Mira con lujuria y deseo a su capitán y baila como un torbellino en el desierto.

La sangre arde en el interior de Dashyin mientras el silencio reina ahora en toda la tripulación y solo se escucha el agua chocar contra la madera del barco. Éste, lleno de deseos de copular con su máspreciado tesoro, se levanta y la toma de la mano y se pierden rumbo al camarote de éstos.

Muchos desearían estar en la piel de su capitán, pero no todos.

Tras un silencio incómodo, algunos hombres empiezan a cantar, el vino está haciendo de las suyas.

Superar una prueba Desafiante (D2) de **Observación** advertirá a los jugadores pasados unos minutos de que Shanaka no está por la cubierta. Reduce la dificultad a D1 si el jugador no ha bebido.

Lo que se propone ahora es que Shanaka y diez de los treinta piratas a bordo hagan estallar un motín. Por supuesto los piratas que se han mantenido sin beber o han bebido lo justo para que no se sospeche estaban a favor de esto.

Shanaka no ha estado conforme con realizar los trabajos sucios del capitán, tal vez por mucho tiempo, y el detonante de esto ha sido que el propio Dashyin no se haya molestado en dar caza al animal de la isla.

Llegados a este punto se barajarán varias opciones a gusto del Director.

- Si los jugadores han estado avisados y buscan a Shanaka, pueden evitar que éste mate al capitán mientras yace con Natara.
- Los jugadores pueden ser alertados por Kanika de que Shanaka se dirige al camarote de Dashyin. Recuerda que Kanika siempre juega a estar escondida y en esta opción se deja libertad al Director de que los jugadores lleguen cuando Dashyin esté muerto o no.

- Si los jugadores están entregados totalmente al festejo y solo quieren beber se darán cuenta en la cubierta, cuando los diez piratas sacan sus armas y empiezan a atacar, a ellos por supuesto también. Esta opción se da por hecho de que Dashyin muere.
- Otra opción es que los jugadores en su camarote escuchen la masacre de la cubierta.
- Puedes añadir como Director de la partida alguna otra opción que se te ocurra.

En ninguna de las opciones Natara, la esclava Zamora, se interpondrá a que esto no ocurra.

Natara es cómplice de las intenciones de Shanaka a cambio de su libertad.

Según el trágico desenlace de esta escena deberás poner un final a corde que lo que ocurra. Desde que los personajes se mantengan al margen de lo que ocurre en la tripulación y por tanto Shanaka tomará el control. Si esto ocurre se mantiene de dejar a los personajes donde quieran o la invitación de formar parte de su tripulación.

Si los personajes evitan la muerte de Dashyin y Shanaka sobrevive, lo atarán al mascarón del barco y quedará en el olvido y todos los rebeldes serán arrojados al mar. Si el plan de Shanaka fracasa, Natara tiene lengua de serpiente y negará todo. No tiene por qué saberse su implicación. Tiene enamorado al capitán. Amores que matan.

RECOMPENSAS Y RECRIMINACIONES

El director de juego debe determinar cualquier posible modificación del Renombre de los personajes jugadores tras el resultado de esta aventura. Si derrotaron o ayudaron a los primitivos, si mataron ellos al Gran Simio o no, si evitaron el motín o dejaron que Shanaka tomara el control... Todo influye.

Si el final de la tripulación es con Dashyin como capitán, éstos serán recompensados con joyas de plata y monedas. Tienen permiso de navegar por el Mar Vilayet en La Serpiente Marina hasta que ellos quieran y serán tratados como héroes.

A términos de juego, los jugadores ganarán 10 de oro y todos sus traumas y heridas serán restablecidos. Si vencieron al Gran Simio y Dashyin sigue como capitán también ganarán 1 o 2 puntos de Renombre.

Si los personajes evitaron todo peligro y no se involucraron en la aventura, además de que Shanaka se hiciera con el control de la nave, pueden perder 1 o 2 puntos de Renombre debido a la traición rastrera de pasar a cuchillo a una tripulación bajo una celebración y rompiendo las leyes piratas por capitanía, ya que los rumores les pisan los talones y dificultan sus relaciones sociales.

EXPERIENCIA

La parte que más gusta a los personajes.

Los personajes que sobreviven a esta aventura deben recibir 200 puntos de experiencia cada uno. Además, el director de juego puede conceder hasta 50 puntos más a cualquier jugador que interpretara especialmente bien a su personaje, que resolviera problemas con inteligencia o que contribuyera a la experiencia general de alguna otra manera.

El director de juego también debe preguntar a los jugadores qué harán sus personajes a continuación. Los resultados de cualquier Manutención pueden determinarse en base a las pautas sugeridas en el *Capítulo nueve: dirección del juego*.



BESTIARIO

CAPITÁN PIRATA (NÉMESIS)

Dashyin y Shanaka forman este apartado.

Atributos

Atención	Inteligencia	Agilidad	Músculo
9	9	9	9
Personalidad	Coordinación	Voluntad	
10	9	9	




Campos de competencias

Combate	1	Movimiento	2
Fortaleza	2	Sentidos	1
Conocimientos	1	Social	2


Estrés y absorción

- **Estrés;** Vigor 11, Resolución 11
- **Absorción;** Armadura 1 (Ropa), valentía 1


Ataques

- **Alfange (c);** Alcance 2, 5 , Desequilibrada, Temible, Cruenta 1
- **Cuchillo (c);** Alcance 1, 4 , 1M, Oculta 1, Improvisada, Despiadada 1
- **Mirada de acero (A);** Distancia C, 4  mental. Aturdir.

Aptitudes Especiales

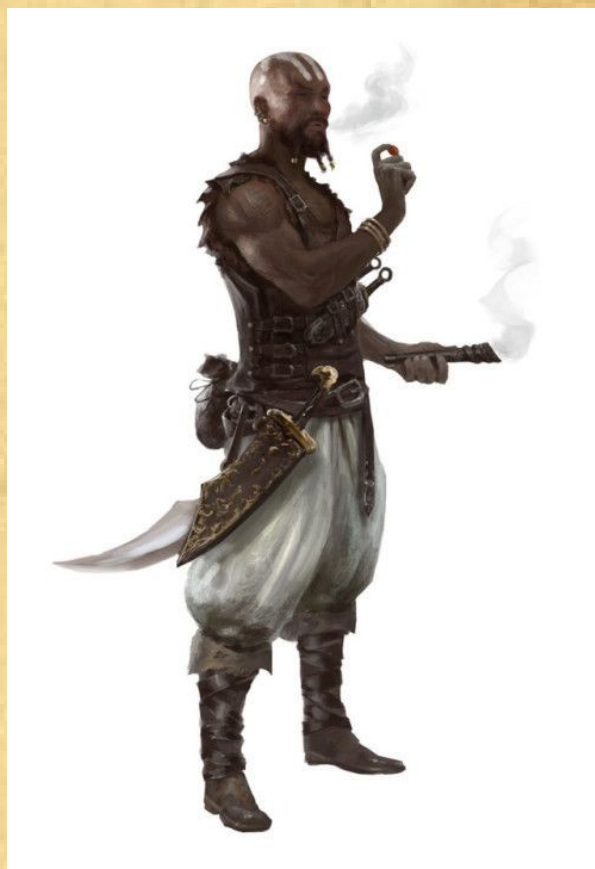
- **Fuerza del mar;** los piratas están acostumbrados a combatir a bordo de embarcaciones y solo sufren penalizaciones en las condiciones meteorológicas más duras.
- **Mi barco es mi castillo;** en su propia embarcación, un capitán pirata siempre tiene Cobertura Ligera, con 2  de Absorción contra armas a distancia.

Inversiones de perdición

- **Reputación temible;** en cualquier punto de un encuentro, el capitán pirata puede gastar 1 punto de Perdición (Repetible) para añadir 1  al daño mental del ataque Mirada de acero.

PIRATA (ESBIRROS)

Estos perros marinos surcan el mar Vilayet, saqueando a los mercaderes que se atreven a compartir sus aguas. Son generalmente bandidos sin escrúpulos y oportunistas de las aguas, temidos por todos los que surcan los ríos o mares para viajar o transportar mercancías.



Atributos

Atención	Inteligencia	Agilidad	Músculo
9	7	9	9
Personalidad	Coordinación	Voluntad	
7	8	7	




Campos de competencias

Combate	1	Movimiento	-
Fortaleza	-	Sentidos	1
Conocimientos	-	Social	-


Estrés y absorción

- **Estrés;** Vigor 5, Resolución 4
- **Absorción;** Armadura 1 (Ropa), valentía 1

Ataques

- **Alfange (c);** Alcance 2, 5 , Desequilibrada, Temible, Cruenta 1
- **Cuchillo (c);** Alcance 1, 4 , 1M, Oculta 1, Improvisada, Despiadada 1
- **Mirada de acero (A);** Distancia C, 2  mental. Aturdir.

Aptitudes Especiales

- **Acción de abordaje;** los piratas son expertos en abordar embarcaciones hostiles y conocen los mejores lugares donde encontrar cobertura. Cuando abordan, obtienen 2  de Cobertura contra las armas de proyectil.
- **Fuerza del mar;** los piratas están acostumbrados a combatir a bordo de embarcaciones y solo sufren penalizaciones en las condiciones meteorológicas más duras.

JEFE PRIMITIVO (NÉMESIS)

Cuando el intelecto de un genio se mezcla con el salvajismo de un primitivo, nace un enemigo peligroso. El jefe primitivo, tan capaz como cualquiera de sus súbditos, gobierna sobre la tribu. Este liderazgo puede obtenerse a través de toscos trucos alquímicos transmitidos de generación en generación, o mediante una astucia brutal y una gran roca. Independientemente de cómo mantengan su poder en la tribu, a menudo, los jefes están amenazados por sus aliados, los guerreros primitivos, ansiosos por reclamar la posición para ellos mismos.

Atributos

Atención	Inteligencia	Agilidad	Músculo
10	8	10	11
Personalidad	Coordinación	Voluntad	
9	9	9	


Campos de competencias

Combate	1	Movimiento	2
Fortaleza	3	Sentidos	2
Conocimientos	-	Social	-

Estrés y absorción

- **Estrés;** Vigor 14, Resolución 12
- **Absorción;** Armadura 1 (Cuero), valentía 2 (demencia de nacimiento)

Ataques

- **Clava tachonada de piedra (c);** Alcance 2, 7 , 2M, Derribar, Aturdir, Cruenta 1

Aptitudes Especiales

- **Con rocas y abandono salvaje;** si un grupo de primitivos golpea a un enemigo derribado y un jefe primitivo está dentro del Alcance de ese enemigo cuando ocurre, el jefe puede llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo inmediatamente contra ese enemigo como una Reacción.
- **Olfato;** un jefe primitivo puede usar su Campo de competencia Sentidos para rastrear a presas o amenazas, y puede volver a tirar un d20 en todas las pruebas de Sentidos realizadas para detectar a un objetivo por el olfato.
Además, un jefe primitivo puede elegir una de las dos aptitudes siguientes:
- **General brutal;** el jefe primitivo conoce todos los sitios donde se pueden preparar emboscadas en sus dominios. Si puede organizar una de tales emboscadas, obtiene dos puntos de Inercia adicional en la prueba. Se anima al director de juego que use Perdición para simular las trampas y los trucos de este astuto enemigo (ver página 274 del libro básico para conocer más información sobre las trampas).
- **Sabiduría antigua;** el jefe primitivo conoce plantas y bayas que pueden aplastarse fácilmente para usarlas como reactivos alquímicos. En cualquier momento, el director de juego puede gastar una cantidad de Perdición igual a la Dificultad de un encantamiento menor para que el jefe fabrique y utilice dicho encantamiento.

PRIMITIVO (ESBIRROS)

Estas criaturas que viven muy al este, se han deslizado más allá de la barbarie hasta el punto de que son más animales que humanos. Los más poderosos miden más de dos metros, con los brazos largos y peludos, y las piernas arqueadas de un simio de montaña. Los primitivos pueden ser desesperanzadoramente humanos en su crueldad, tanto víctimas como perpetradores de crímenes horribles y dementes. No es raro que aquellos a los que les queda algún vestigio de astucia se vistan con las antiguas ropas de sus víctimas en una burda parodia del comportamiento humano. Una tribu de primitivos está formada en su mayoría por estos pobres desgraciados, aunque a menudo les dirige una banda de guerreros primitivos y su jefe.

Atributos

Atención	Inteligencia	Agilidad	Músculo
9	5	9	9
Personalidad	Coordinación	Voluntad	
9	9	9	

Campos de competencias

Combate	1	Movimiento	2
Fortaleza	3	Sentidos	1
Conocimientos	-	Social	-

Estrés y absorción

- **Estrés;** Vigor 5, Resolución 5
- **Absorción;** Armadura -, valentía 2 (demencia de nacimiento)

Ataques

- **Clava pesada de piedra (c);** Alcance 2, 6🐾, 2M, Derribar, Aturdir
- **Cerbatana (M);** Alcance M, 3🐾, 1M, Andanada, Perforante 1 (Veneno; Hace que todas las acciones físicas incrementen su Dificultad en 1 paso).

Aptitudes Especiales

- **Con rocas y abandono salvaje;** si un grupo de primitivos lanza al suelo a un enemigo, puede hacer un ataque adicional inmediatamente contra el enemigo derribado usando el ataque de Garras, aumentando la Dificultad en un paso, exactamente como si hubieran usado la inversión de Inercia de Acción rápida.
- **Olfato (opcional);** un primitivo puede usar su Campo de competencia Sentidos para rastrear a presas o amenazas, y puede volver a tirar un d20 en todas las pruebas de Sentidos realizadas para detectar a un objetivo por el olfato.

GRAN SIMIO GRIS (NÉMESIS)

Esta bestia salvaje tiene un tamaño mucho más grande que el de un simio adulto y es más fuertes y más rápido. Son feroces y muy agresivos. Se dice que los simios son los precursores primitivos de la humanidad, en un estado envilecido, y se encuentran en todos los reinos haborios. Pertenecen a los simios caníbales grises de las islas perdidas del Vilayet.

Atributos

Atención	Inteligencia	Agilidad	Músculo
9	5	10	13
Personalidad	Coordinación	Voluntad	
8	10	10	



Campos de competencias

Combate	2	Movimiento	2
Fortaleza	-	Sentidos	1
Conocimientos	-	Social	-

Estrés y absorción

- **Estrés;** Vigor 14, Resolución 10
- **Absorción;** Armadura 1 (Cuero), valentía 2 (demencia de nacimiento)

Ataques

- **Roca arrojadiza (D);** Distancia C, 5🐾, 2M, Aturdir, Arrojadiza 1
- **Puños enormes (c);** Alcance 2, 6🐾, 1M, Aturdir
- **Rugido de la selva (A);** Distancia C, 4🐾, Mental, Área, Perforante 1

Aptitudes Especiales

- **Criatura monstruosa**
- **Fuerza inhumana 1**
- **Miedo 1**
- **Braquiación;** los simios son capaces de moverse a través de los árboles con notable agilidad, balanceándose de rama en rama. Un simio puede ignorar el terreno desafiante cuando se mueve a través de zonas que incluyen árboles, y puede volver a tirar cualquier d20 que no genere un éxito al hacer una prueba relacionada con el Movimiento al trepar o moverse a través de los árboles.

Detrás de la historia

He de admitir que me ha costado mucho atreverme a escribir esta aventura por el gran respeto que le tengo al mundo Hyboreo de Howard. Sin duda alguna Conan es mi personaje favorito.

En estos tiempos en los que uno intenta desconectar, la lectura evasiva de espada y brujería es necesaria. Y aunque el Cimerio tiene un público muy fiel me atrevería a decir que está de moda.

He intentado escribir una historia llena situaciones donde poder elegir el destino de cada personaje que he creado.

Haciendo algunas referencias de cómo introducir a los jugadores en la partida cuando empiezan en el barco mercante. En *La Reina de la costa Negra*, el Cimerio cuenta a Tito como ha tenido que huir de la ciudad por

ciertas leyes. No podían faltar piratas en el mar y sus aventuras de sal. Primitivos como el relato de *El Jardín del Miedo*, con su lenguaje perdido y volviendo al relato de *La Reina de la Costa Negra* y el ritual de apaleamiento, con ese baile como un torbellino en el desierto a bordo de La Serpiente Marina. Y por supuesto no podía faltar tentáculos lovecraftiano, aunque fueran del plano Hyborio.

Si os soy sincero, el verano sevillano me ha confinado bajo el aire acondicionado para escribir, cosa que espero que sea de vuestro agrado y podáis disfrutar de esta aventura con vuestro grupo. Al igual que podéis darle vuestro toque personal a la aventura y ajustar la dificultad con vuestros personajes.

Sin más, me despido e intentaré teneros una aventura inimaginable cada mes. Un saludo sureño.

-Francisco Javier Sánchez Montes-

“Jarto”

de “Dame Rol y Dime Friki”



Síguenos;

<https://www.youtube.com/channel/UC9dm9yjOCkRV7YTP-BWcZIA>

<https://discord.gg/Uj3sn8r>