

La Fuente de la Vida

Una aventura para 50 brazos

Por Michael “Noshrok Grimskull” Schau

Introducción

Los personajes recorren la villa y visitan los bebederos locales mientras su navío permanece anclado, reaprovisionándose y realizando las reparaciones menores que tanto necesita. La noche de diversión toca a su fin y los personajes regresan al barco en busca de una buena noche de descanso cuando un hombre sale dando tumbos de uno de los callejones para acabar en brazos de uno de los héroes. Está sangrando a borbotones por una herida de arma de fuego que tiene en el pecho, mientras aferra en su mano derecha lo que parece un mapa enrollado. Introduce el mapa a la fuerza entre las manos del héroe mientras dice con voz ronca:

“No dejéis que va... No vaya... Queda... Los simios”.

Y con eso, muere, justo en el mismo instante que un grupo de matones surge a la carrera por el mismo callejón del que surgió el hombre. Los matones exigirán a los héroes que les entreguen inmediatamente el mapa y no tendrán problemas por recurrir a la fuerza si los personajes se niegan a hacerlo.

☞ **Tipos sospechosos (1 por personaje):** Usa valores de pirata (50 brazos, página 308).

☞ **Líder de los tipos sospechosos (1):** Usa valores de pirata veterano, pero además es Comodín (pág. 309).

Los criminales huirán en cuanto caigan más de la mitad del grupo o su líder

quede fuera de combate. Los supervivientes informarán a su capitán, Joseph Porter, capitán del *Ángel Oscuro*, una fragata pirata, de lo sucedido.

¡Los siguen!

Si se estudia el mapa, este parecerá revelar una zona muy detallada de la costa sur de Torath-Ka. Hay varios puntos de referencia claros, indicando algo que está anotado como *“La Fuente de la Vida”*.

Si los personajes deciden levar anclas y dirigirse de inmediato hacia el lugar, pronto descubrirán que otro navío, el *Ángel Oscuro*, les está siguiendo. En caso contrario, y que los personajes decidan hacerse cargo de otros asuntos antes, no temas. Lo único que tienes que hacer es presentar al *Ángel Oscuro* y su tripulación más adelante. De algún modo habrán conseguido rastrear a los héroes hasta su actual posición.

El *Ángel Oscuro* se limitará a perseguirlos, sin atacar... a no ser que no le dejen otra opción.

☞ **Capitán Joseph Porter:** Capitán pirata (pág. 308).

☞ **Tripulantes del Ángel Oscuro:** 25 piratas (pág. 308) y 10 piratas veteranos (pág. 309).

☞ **El Ángel Oscuro:** Fragata (pág. 48).

☞ Si los héroes logran capturar la fragata, además del propio navío encontrarán un botín equivalente a una presa más un pillaje en sus bodegas.



El viaje hasta la ciudad de la Fuente

La duración del viaje por mar dependerá del puerto inicial y el lugar exacto donde quieras situar las ruinas. Puedes resolverlo de acuerdo a las reglas normales de viajes.

Una vez los héroes lleguen al punto exacto de Torath-Ka que indica su mapa, pueden explorar el interior en busca de la Fuente de la Vida. Haz dos tiradas en la tabla de encuentros de Torath-Ka (pág. 143) para ver qué se encuentran por el camino.

Si siguen las instrucciones del mapa (por el camino tendrán la sensación en todo momento de que les siguen), finalmente alcanzarán una antigua ciudad, en ruinas, con un gigantesco templo en su centro. En este lugar se encuentra la Fuente de la Vida.

Desafortunadamente, esta antigua ciudad está habitada por unas criaturas simiescas y muy inteligentes, quienes intentarán evitar que nadie se acerque a la Fuente de la Vida, atacando a todo

ser inteligente que se acerque al lugar. Haz que los personajes se topen con dos patrullas de monos, quienes les atacarán si les detectan, en su camino hacia el templo.

☠ Guardián de la Fuente de la Vida

Los guardianes de la Fuente de la Vida son una versión modificada del *simio mutante* que aparece en el suplemento *Savage Beasts* de Butch Curry.

Estos simios miden alrededor de 2,10 metros de alto y recuerdan a un gorila peludo, cubierto por una densa pelambrera gris blanquecina, aunque caminan un poco más erguidos. También tienen grandes colmillos y ojos hinchados en sangre.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d10.

Paso: 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 9.

Habilidades: Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Tregar d8.

Capacidades especiales:

- **Berserk:** Si es aturdido o herido, el simio debe tirar Espíritu con -2 o entrará en un

frenesí similar al de la ventaja Berserk. En este estado, reduce su Astucia a d6 (A).

- **Garras:** FUE+d4.
- **Mordisco:** FUE+d6.
- **Salto:** El simio puede saltar 4 pasos, más otro por cada éxito y aumento en una tirada de Fuerza.
- **Tamaño +2:** Grandes, enormes y peludos.

El enfrentamiento decisivo en el templo

Los personajes acabarán llegando al templo que se encuentra en el centro de la ciudad en ruinas, solo para encontrarse allí a Joseph Porter y parte de su tripulación, quien se les ha adelantado por minutos. Mientras sus tripulantes mantienen a raya a los héroes, Porter echa un trago de la Fuente de la Vida, con la esperanza de ganar la vida eterna. Siendo un auténtico villano, Porter dedicará un par de minutos a vanagloriarse tras hacerlo, burlándose de los héroes hasta, de repente, descubrir el auténtico “don” que otorga beber de la Fuente. ¡Porter rápidamente comienza a transformarse en una de esas monstruosidades simiescas que habitan la ciudad!

Esto debería ser suficiente para que los héroes comprendan que todos esos simios horribles que han visto antes también fueron humanos y, probablemente, exploradores y aventureros como ellos.

Esta aventura fue publicada por primera vez en la revista Shark Bytes (Volumen 2, número 1). Ha sido traducida al castellano y actualizada a la actual versión del reglamento con el permiso del autor, Michael “Noshrok Grimskull” Schau, por HT Publishers (www.htpublishers.es).

Fotografía de Peter Simmons. Usada con permiso.

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.

Justo entonces hará entrada en escena otra horda de simios, atacando a todos los presentes. Quizás con la ayuda de los mercenarios de Porter logren abrirse camino por la fuerza y huir de la ciudad. Los simios les perseguirán solo durante dos o tres kilómetros, pero pronto regresarán a las ruinas, pues no pueden alejarse mucho de la Fuente de la Vida a causa de su maldición mágica.

☠ **Capitán Joseph Porter transformado:** Usa los valores de un guardián de la fuente.

☠ **Simio/guardián de la Fuente (6):** Consulta más arriba.

☠ **Tripulación del Ángel Oscuro:** Diez piratas más otros cinco piratas veteranos.

Conclusión

Tras haber descubierto el auténtico secreto de la Fuente de la Vida y comprender que es lo único que van a sacar de la expedición como botín, quizás los héroes decidan capturar el *Ángel Oscuro* (si es que aún no lo han hecho). Puede ser buena idea si desean evitar que corra el rumor de que han asesinado al capitán Porter. La fragata tendrá como tripulantes veinte piratas (cinco de ellos veteranos) más los supervivientes que logren huir de las ruinas.

