

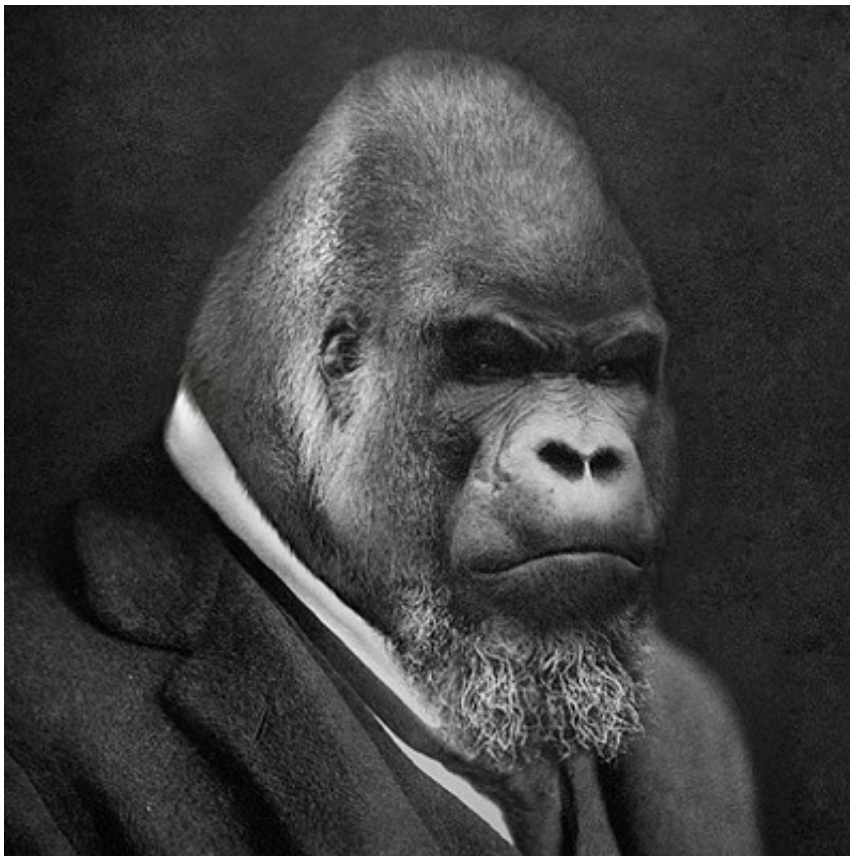
Gorilla Sapiens

Author : AOH/Raszczak

Categories : [Ayuda de juego](#), [Personajes](#)

Tagged as : [Savage Worlds](#), [Simios](#), [Weird War](#)

Date : julio 24, 2015



Gorillas Sapiens

Cuando, tras el final de la Gran Guerra y el reparto de las colonias alemanas en el centro de África, los ingleses se quedaron con el territorio de Camerún y se internaron en él no podían ni imaginar lo que encontrarían.

Casi en su centro, en lo que más tarde sería la Reserva Pangar Djérem, encontraron unas avanzadas instalaciones de investigación biológica del Imperio Alemán. En ellas descubrieron con horror docenas de experimentos en los que se intentaba dar cualidades humanas a ciertos animales, la mayoría auténticas monstruosidades cuyo propio sufrimiento era sólo comparable a su salvaje agresividad. Casi todos los sujetos de experimentación debieron ser sacrificados.

Casi todos. De entre todos los proyectos el “*Höheren Primaten*” había dado como resultado unos seres con el físico de gorilas pero un intelecto similar al de un ser humano. Y curiosidad, mucha curiosidad.



Un refinado baile no es obstáculo para un Gorilla Sapiens

Llevados al Reino Unido a primeros de los años 20 para evaluación, sólo su singular interés por todo lo que les rodeaba y su aguda inteligencia los salvó de convertirse en atracciones de show. En un acto sin precedentes (y que no se ha vuelto a repetir) Jorge V declaró, con no pocas voces en contra, que los gorilas sapiens, ya que podían entender la religión y adoptarla, tenían alma y, por tanto, debían ser tratados como personas y adoptar ese estatus social. La existencia del alma en los gorilas provocó no pocas controversias, creando un cisma dentro de

la iglesia anglicana y bastantes altercados por parte de las ramas más ortodoxas de la fe.

Las por entonces pocas docenas de gorilas sapiens se introdujeron poco a poco en la sociedad inglesa y fueron creando una pequeña comunidad creciente en Londres, extendiéndose a otras ciudades con el paso de los años. Por desgracia para ellos los humanos los han tolerado bien, pero no todos son capaces de aceptarlos como iguales y eso provoca ciertas tiranteces sociales.

Características

- **Tamaño +1 (+1):** los gorilas sapiens son seres mucho más voluminosos que un humano.
- **Pies prensiles (+2):** como otros simios, los gorilas sapiens tienen capacidad de agarrar con los pies, lo que les permite usar de forma indistinta manos y pies (aunque siempre necesitan tener al menos dos para sostenerse). Además, poder agarrarse con cuatro miembros, les otorga un +2 a las tiradas de Trepar.
- **Muy fuertes (+4):** como sus parientes animales, los gorilas sapiens tienen un físico poderoso. Empiezan con un d8 en Fuerza y pueden alcanzar un máximo de d12+2.
- **Dependencia (-2):** sólo la administración de un suero químico permite que el organismo modificado de los gorilas sapiens pueda funcionar con normalidad. Deben inyectarse a diario una dosis, que pueden adquirir en cualquier farmacia como un medicamento cualquiera en cajas de 30.
- **Parada -1 (-2):** las modificaciones químicas en el cuerpo de los gorilas sapiens los han hecho algo cortos de reflejos.
- **Forastero (-1):** aunque con el tiempo el número de gorilas sapiens ha ido en aumento, la mayoría de las personas todavía los mira con recelo debido a sus orígenes.

Ejemplos de personajes

Martin Gorilla



Martin Gorilla fue de los primeros gorilas sapiens que nació en el Reino Unido, siendo sus padres parte del grupo creado por los alemanes en sus instalaciones de Camerún. Como tal, sufrió en sus carnes inacabables horas de estudios anatómicos, biológicos y psicológicos, aunque desde el principio los fascinados científicos británicos lo trataron casi como a uno más.

Fue también de los primeros en ser liberados y en tener una audiencia con el rey Jorge V por la ocasión. Pero las personas de la calle siempre lo miraron como un monstruo de feria, así que daba igual que hubiera estrechado la mano del rey, que hablara como ellos, vistiera y trabajara como ellos.



Martin durante sus época luchando contra los nazis en África

La sombra de ser una creación de científicos del régimen del Kaiser Guillermo II planeaba sobre los gorilas sapiens, que estaban deseosos de poder integrarse en la sociedad del Reino Unido como ciudadanos de pleno derecho. Martin no lo pensó dos veces y se alistó junto a algunos de sus hermanos en el ejército en cuanto escuchó a Jorge VI declarar la entrada del reino en la guerra contra Alemania.

Martin y sus hermanos lucharon en los países del centro de África como comandos, demostrando la superioridad táctica de sus cuerpos adaptados al entorno. Una y otra vez cortaban las líneas de suministros nazis y atacaban los destacamentos avanzados, desapareciendo en la selva antes de que pudieran reaccionar. Pero la guerra se cobró su precio y la mayoría de los hermanos Gorilla acabaron cayendo ante las armas nazis. El propio Martin perdió un ojo por la metralla de una granada M24.

Pero la guerra acabó, los supervivientes volvieron a casa y las cosas no habían cambiado gran cosa. Suspicias y sospechas, unidas al miedo de un gorila con entrenamiento militar, hicieron que no pudiera encontrar ningún trabajo que no tuviera relación con la violencia. Entró en un circuito de peleas clandestinas en las que destacó, un miembro del Servicio de Seguridad aficionado estimó que podría ser un buen escolta para determinados miembros del parlamento y al poco Martin se ocupaba de ello gracias a su imponente físico y sus dotes sociales innatas. Llegó a ser condecorado por su trabajo (aunque todo lo relacionado es información clasificada).

Para la segunda mitad de la década de los 50 Martin estaba agotado del trabajo como escolta y seguridad, prefiriendo el análisis, pero no le permitieron cambiar de ocupación, así que pidió la baja y dejó el Servicio. Entonces comenzó a utilizar los conocimientos adquiridos como investigador privado: un trabajo poco agradecido, con un perfil bajo, pero que le permite sacar provecho de lo que realmente le gusta: husmear.

Raza: Martin Sapiens es un Gorilla Sapiens.

Atributos: Agilidad D6, Astucia D6, Espíritu D6, Fuerza D8, Vigor D8.

Habilidades: Disparar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Callejear d6, Investigar d8, Supervivencia d6, Persuadir d8, Tregar d6+2.

Carisma: -1; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7.

Ventajas: -.

Desventajas: Curioso, Un ojo.

Equipo: ropa normal (20), linterna (20), puño americano (20), esposas (200), Colt 1911 (200), 40\$.