

El Cuaderno de Loke



El Cuaderno de Loke. Colección de 15 aventuras escritas por Juan F. Donoso. Primera edición: Junio 2012 © Juan F. Donoso.

Se prohíbe toda reproducción, manipulación y distribución comercial del documento. Se autoriza su impresión y fotocopiado únicamente para uso personal.

Para cualquier consulta o duda, podéis poneros en contacto con el autor desde la web oficial del proyecto Tauradk (www.tauradk.com), a través del [foro](#) o nuestro email de contacto (tauradkps@gmail.com).



INDICE DE CONTENIDOS

1.	<u>CUSTODIA DE COMERCIO EN ADABIL</u>	04
2.	<u>PROTECCIÓN PERSONAL</u>	06
3.	<u>REFUERZO DE SEGURIDAD EN ADABIL</u>	08
4.	<u>LA RAÍZ DE MANDRÁGORA</u>	10
5.	<u>VIOLACIÓN EN OLAW</u>	12
6.	<u>RUINAS FAMILIARES</u>	14
7.	<u>LOS 3 ENIGMAS</u>	16
8.	<u>ORDEN DE CAPTURA</u>	18
9.	<u>VIGILANCIA FRONTERIZA</u>	20
10.	<u>MÂRED, EL LOCO</u>	22
11.	<u>RECUPERAR UN OBJETO ROBADO</u>	24
12.	<u>EL DEMONIO PAZUZU</u>	26
13.	<u>KÛNGRAQS EN POEV</u>	28
14.	<u>ESCOLTA DE MERCANCÍA URGENTE</u>	30
15.	<u>INCURSIÓN EN KURSUK</u>	32

~ Custodia de comercio en Adabil ~

Condiciones del contrato.

Encargo de primer nivel presentado por Mubârak Abugoh y con una recompensa de cuarenta y tres monedas de plata, las cuales se entregarán una vez finalizado el trabajo.

Ubicación del contrato.

El o los interesados habrán de personarse en la Plaza del Comercio de Adabil, uniformados con atuendos rojos y con el emblema de la Cofradía bien visible para ser identificados.

Descripción del encargo.

Se solicita los servicios de la cofradía para ejercer las tareas de vigilancia y custodia nocturna.

Las mercancías habrán de mantenerse a salvo y fuera del alcance de los rateros hasta que finalice la Fiesta del Comercio.

Anotaciones.

Todos los desperfectos y/o extravíos serán restados de la recompensa final.





Información de la aventura.

La aventura está pensada para ser jugada por un grupo de mercenarios de los Cazadores de Loke de nivel bajo, aunque puede ser fácilmente adaptada a un nivel de veteranía mayor ajustando los efectos colaterales de la novatada.

Los jugadores, que podrán pertenecer a cualquier arquetipo y/o raza, serán mercenarios de nuevo ingreso en la Cofradía (*allegados*) y por ello se verán expuestos a un encargo falso perpetrado por dos PNJs *iniciados*, aunque en un momento dado la novatada se irá de las manos a sus artífices y la situación se complicará bastante.

Preparativos.

La aventura empieza y se desarrolla en Adabil, dentro de la sede de la Cofradía y con los jugadores firmando el contrato de misión, por lo que tendrán de atajar los preparativos que consideren oportunos antes contactar con el mercader. Las calles de Adabil no son muy seguras, por lo que se puede introducir algún pequeño contratiempo.

Mubârak Abugoh.

El mercader y su guardaespaldas son en realidad dos iniciados de Loke disfrazados. El encuentro debería ser bastante llamativo y vergonzoso para los jugadores, que destacarán sobre el resto a causa de sus prendas. Tras las presentaciones, se les explicará nuevamente su cometido, haciendo especial hincapié en que nada se rompa o se extravié, para ello enumerará el valor de cada pieza de mercancía.

La novatada.

Todas las mercancías, salvo una, pertenecen a un mercader sobornado por los PNJs detrás de la novatada. Ésta se trata de un jarrón con un valor económico que triplica la recompensa (falso) y un grabado alquímico oculto que se puede activar a distancia para romper el jarrón en mil pedazos... cosa que ocurrirá pasada la media noche y que se sumará a los inevitables encuentros y desencuentros con matones, rateros y malhechores que rondan la zona para hacerse con un buen botín bajo el amparo de la noche.

Llegados a este punto, el Narrador tendrá de presionar a los jugadores para hacerles sentir el agobio de no poder sufragar semejante gasto, por lo que tendrán que ingeniárselas para salir del entuerto antes de que despunte el alba. ¿Cómo se ha roto? ¿Quién lo ha roto? ¿Cómo pueden repararlo?

Las cosas se complican.

Al alba, llegará Mubârak seguido de un guardaespaldas y descubrirá lo ocurrido y después de gritar durante un buen rato a los personajes, se descubrirá la novatada entre carcajadas. Pero en ese momento aparecerá la guardia de Adabil, los rodeará y arrestará a todos.

El verdadero Mubârak Abugoh murió asesinado durante la noche en su domicilio y ellos son los principales sospechosos. Los PNJs porque fueron los últimos en tratar con él, le pagaron por una actividad comercial no registrada y suplantaron su identidad durante el día de ayer. Y los PJs por supuestos cómplices de los anteriores.

Si los jugadores son hábiles dialogando con la guardia, podrían verse rápidamente en libertad (tienen un contrato que les avala como víctimas de la estafa), pero su deber y honor para con la Cofradía les obligará a investigar lo ocurrido y ayudar a sus hermanos antes de que sean condenados a la pena capital.

¿Quiénes eran los enemigos de Mubârak, qué asesinó lo mató, querían inculpar a los Cazadores de Loke o fue pura casualidad? ¿Se trata de una guerra de intereses, mercado negro o una acción organizada por los iarians de Kalos?

La presa se convierte en cazador.

Toda la acción se desarrollará en Adabil. Investigar la escena del crimen, hablar con otros comerciantes o con los familiares y amigos les irá acercando poco a poco al asesino y la verdad, que debería ser más o menos compleja y peligrosa en función de lo poderosos que sean los PJs.

El asesino todavía está en Basadí y se oculta en un fumadero de opio de los bajos fondos. Llegar a él, apresarlos y destapar lo ocurrido no será fácil, pero Loke podría concederles una succulenta recompensa o ascenderlos al nivel de *allegados* por haber salvado a unos hermanos en apuros y limpiado el nombre de la Cofradía.



~ Protección personal ~

Condiciones del contrato.

Encargo de primer nivel presentado Sirio Gores. Se pagarán veinticinco piezas de plata a o los mercenarios que firmen el contrato. Cantidad fija por día a repartir.

Ubicación del contrato.

Puerto de Adabil, buscar el Cisne Negro, embarcación mercante que arribará a puerto en el primer cuarto de Derlud.

Descripción del encargo.

Cumplir las labores de guardaespaldas de Sirio Gores, respetado mercader bédack precedente de Asithia y que permanecerá, durante todo el segundo cuarto de Derlud, en la ciudad de Adabil para atender negocios.

Anotaciones.

A los mercenarios firmantes únicamente se les paga por brindar protección personal, no por pensar o hacer preguntas, por lo que será motivo de incumplimiento de contrato cualquier comentario o muestra de interés impropio por los asuntos personales de Sirio Gores.





El Cisne Negro.

Cuando llegue a puerto el barco mercante (al final de la tarde), los personajes serán llevados hasta el camarote del capitán, Sirio Gorel, un bódack al que le gusta hablar en tercera persona sobre sí mismo y presumir de sus muchas virtudes y logros. La conversación no debería aportar nada relevante más allá de que estará una semana en Adabil y espera que los personajes lo protejan de toda la calaña que pasea por las calles de la ciudad. Puede hacer o no comentarios acerca de otros mercenarios que contrató en visitas anteriores, con resultados y anécdotas de lo más dispares... y es que por lo que parece, Sirio tiene una especie de imán para los problemas. El contrato finalizará pasados los 7 días o cuando los personajes fallen en su misión, por lo que habrán de estar MUY atentos a TODO para que Sirio salga de Adabil de una pieza y así puedan cobrar la recompensa.

Día 1.

Una vez fuera del barco, mandará a sus hombres descargar las mercancías mientras él se dirige a su alojamiento habitual para descansar. El camino lo hace cruzar todo el puerto y las callejuelas próximas a él antes de adentrarse en la zona rica de la ciudad, por lo que la presencia de rateros está servida. Llegado a su destino, se pasará lo que resta del día y la noche durmiendo a pierna suelta.

Día 2.

Ya recuperado, Sirio querrá ir directamente a la plaza de comercio, donde estará ejerciendo su profesión hasta el medio día y los jugadores podrán estar más o menos tranquilos. Aquí se encontrará con un mercader conocido que lo invitará a la fiesta que celebra al día siguiente. Por la tarde, buscará algún local donde descansar un rato, pero la diosa fortuna hará que caiga en una taberna en la que no tardará en estallar una pelea.

Día 3.

Nuevo día de comercio y fiesta de alta alcurnia por la noche, por lo que los personajes habrán de ingeniárselas para poder vestirse adecuadamente si quieren entran en la mansión donde se celebra. La fiesta se desarrollará sin más incidentes, pero a mitad de la velada aparecerá un comensal (comerciante) muerto en los jardines y cundirá el pánico entre los invitados. Los personajes habrán de escoltar a Sirio para que salga de allí de una pieza y sin sufrir un solo rasguño.

Día 4.

La ciudad de Adabil se despertará conmocionada con la muerte de anoche, que finalmente resultó ser un dramático accidente: “salió a pasear por los jardines y murió atragantado”. En señal de luto, no se celebrará fiesta de comercio en el día de hoy, por lo que Sirio dedicará el día a atender asuntos personales por la ciudad, lo que lo llevará a tratar conversación con gentes de muy dudosa moral en los barrios bajos... y el consecuente peligro que ello siempre implica.

Día 5.

La fiesta de comercio se reanuda y, al ser el último día estipulado, el ambiente está mucho más revuelto que de costumbre, por lo que los rateros estarán por doquier para intentar hacerse con algún botín de los incautos comerciantes y viandantes. Para Sirio, ser robado es lo mismo que ser agredido.

Día 6.

Tras la resaca de la fiesta del comercio, Sirio pasará la mayor parte del día descansando y organizando los preparativos para el viaje de vuelta. Tendrá que cerrar negocios, adquirir y transportar al barco las mercancías adquiridas y/o pactadas... y los regateos o desmanes de última hora pueden llegar a provocar más de un malentendido y presencia de matones.

Día 7.

En el séptimo día habrán de ultimarse y repasar todos los preparativos para partir al día siguiente. Comprobar que las mercancías y víveres están en su sitio, que todos los acuerdos y pagos han sido efectuados, etc. Cualquier incidencia será tratada personalmente por Sirio y, ante la falta de posibles peligros humanos, sería un buen momento para introducir la aparición de accidentes por motivo de las prisas y así obligar a los jugadores a estar más atentos que nunca a los movimientos de Sirio si no quieren quedarse sin cobrar por confiarse el último día.



~ Refuerzo de seguridad en Adabil ~

Condiciones del contrato.

Encargo de segundo nivel presentado por la Junta Militar de Methos. Se pagarán sesenta y cinco piezas de plata a los mercenarios que firmen el contrato, un cuarto de la recompensa por adelantado y las tres cuartas partes restantes finalizado el contrato.

Ubicación del contrato.

Ciudad de Adabil. Los interesados habrán de personarse ante el puesto de reclutamiento de la puerta Norte con la hoja de contrato debidamente firmada y sellada.

Descripción del encargo.

La guardia miliciana de Adabil precisa de los servicios de mercenarios competentes para reforzar las guardias nocturnas en las calles bajas de la ciudad. El servicio se extenderá un mínimo de tres días y un máximo de siete, aplicándose la misma recompensa independientemente del tiempo que se requiera los servicios de los mercenarios firmantes. Todos los mercenarios estarán organizados en grupos y supervisados por un capitán de la guardia.

Anotaciones.

Queda terminantemente prohibida la utilización de armamento propio. La guardia proporcionará equipo reglamentario a los mercenarios para evitar confusión entre los ciudadanos, el cual habrá de ser devuelto en perfecto estado al final del contrato para poder cobrar la recompensa. Todos los desperfectos se descotaran de la cuantía a cobrar.





Cofradía de la Daga Negra.

La ciudad de Adabil es una ciudad portuaria y, como tal, esconde más de un pozo negro. El por qué hacen falta refuerzos para patrullar las calles es por la reciente aparición de una Cofradía de Ladrones que ha desestabilizado el precario equilibrio de fuerzas y concesiones que había hasta la fecha.

La Cofradía de la Daga Negra, regentada por Marek “el tuerto” eliminó o absorbió hace escasas semanas hasta el último miembro la Banda de Org y la Moneda Carmesí, dos grupos criminales que se repartían las labores de robo y extorsión en la ciudad baja de Adabil y que tenían, hasta cierto punto, ciertos acuerdos y pactos con la guardia para hacer la situación sostenible. Pero al romperse el equilibrio con la intrusión de Marek, las cosas se han puesto realmente feas en Adabil.

Objetivo de la misión.

Los personajes habrán de patrullar la sección de la ciudad baja que les encomiende su capitán, con el objetivo de controlar las actividades ilegales, actuar cuando “sea necesario” y controlar posibles actividades de la Daga Negra... con el fin último de obtener toda la información posible sobre los miembros que la componen, pisos francos, guarida y planes en curso, de ahí que haya un plazo de tiempo tan poco definido para completar la misión. Cuanto antes averigüen algo interesante, antes terminarán... siempre y cuando no se requieran sus servicios para una misión extra con la que profundizar en la investigación.

Encontrar problemas en los pozos negros es fácil, más si el equipo los identifica rápidamente como mercenarios al servicio de la guardia, por lo que habrán de preocuparse por mantener cierto anonimato durante sus patrullas y únicamente delatarse cuando sea necesario. Y es que ser miembro de la guardia también tiene sus ventajas, por lo que podrían llegar a cobrar algún soborno u obtener cierto respeto o información de una manera más rápida, siempre y cuando los jugadores jueguen bien sus cartas ante las personas indicadas en el momento indicado.

Posibles encuentros.

Estos son algunos ejemplos de encuentros que pueden tener los personajes durante sus patrullas:

1. *Trifulcas*: Peleas callejeras, asesinatos y abusos de poder.
2. *Apuestas*: Peleas de gallos, peleas humanas organizadas y apuestas a vida o muerte.
3. *Delitos*: Robos, extorsiones, contrabando y violaciones.

Actividades de la Daga Negra.

Marek está planeando un gran golpe con el que desestabilizar la Junta Militar y así obtener una posición de poder dentro de la ciudad. Su intención es promover, simultáneamente, una serie de actividades delictivas y trifulcas en puntos aleatorios de la ciudad para dispersar a la guardia y los mercenarios contratados y generar el caos, momento que aprovecharán sus hombres de confianza para realizar una serie de ataques certeros contra cargos destacados y actividades comerciales (no relacionadas con los bódacks) de la Junta Militar y así instigar el terror entre sus filas. Momento que aprovechará para mandar una misiva en la que se les invite a una negociación por el control en exclusiva de “ciertas” actividades y zonas de la ciudad... bajo riesgo de seguir con los atentados.

Durante sus patrullas, los personajes deberían encontrarse con algún agente de la Daga Negra ya sea uno reglamentario o terceros con los que tratan, obteniendo así las pistas suficientes con las que ir sacando nombres y ubicaciones donde investigar y así averiguar lo que está tramando Marek. Pero cuanto más sepan, más estrecha será la vigilancia que ejerce Marek sobre ellos.

Desenlace.

A los personajes únicamente se les paga por patrullar una sección de la ciudad baja y averiguar cualquier cosa que puedan sobre la Daga Negra, es decir, por un contrato de nivel dos. Cualquier otra cosa que hagan será por voluntad propia, ya sea llevados por la curiosidad o con la esperanza de obtener un contrato de nivel cuatro si son capaces sorprender a su capitán. Así que una vez hayan informado a su capitán sobre lo que han averiguado, sea en el tercer día o el séptimo, recibirán su recompensa y se dará por concluido el encargo.



~La raíz de mandrágora~

Condiciones del contrato.

Encargo de segundo nivel presentado por el alquimista Kovan Ghuvosky. Se pagarán setenta piezas de plata a los mercenarios que firmen y finalicen el contrato.

Ubicación del contrato.

Ciudad de Kiván, Asithia. Los interesados habrán de buscar al caballero Ghuvosky en su residencia de Kiván, próxima al templo de "la Rueda de la Fe".

Descripción del encargo.

Se precisa de los servicios de los mercenarios de Loke para ayudar al alquimista a buscar ciertas materias primas vegetales en las Montañas Iggsen próximas a la población.

Anotaciones.

Existe un plus de media pieza de plata por: "cada componente entregado en exquisito y perfecto estado de obtención" y diez piezas de plata adicionales si alguno de los mercenarios contratados fuese alquimista: "por evitarse así las laboriosas molestias de instrucción".





Consideraciones previas.

Los personajes empiezan la aventura en Adabil, por lo que habrán de desplazarse hasta Kiván. Por suerte, el camino suele ser muy transitado por viajeros y caravanas mercantes, de modo que no deberían tener problemas de ningún tipo para llegar al destino. Si los jugadores son novatos o están familiarizándose con el universo de Taura, puede ser una excelente opción para que conozcan distintos elementos de la ambientación aprovechando las gentes con las que se crucen, ya sea mediante conversaciones con ellos, lo que oigan o directamente explicaciones con voz en off.

Kovan Gluosky.

Gluosky es un humano alquimista de aspecto bizarro y enormemente excéntrico, desconfiado pero desesperadamente hablador cuando se menciona alguno de sus trabajos publicados. Si alguno de los jugadores es alquimista, puede que haya leído algo de Gluosky, pues se trata de un alquimista con varios libros y tratados publicados sobre botánica alquímica, además de profesor titular en la universidad de Uksvery.

La primera reacción del alquimista será desconfianza y examen completo para ver si han dejado hasta la última de sus armas en los muros de la ciudad. Odia la violencia. Después los invitará a pasar, les servirá unas tazas de té y les explicará qué quiere que le consigan.

El encargo.

El alquimista necesita que los personajes le consigan una serie de plantas que crecen en las montañas Iggsen para poder elaborar pociones y cataplasmas que se le han acabado: **10 raíces de gentiana** (útil para los parásitos intestinales), **50 pétalos de eléboro** (ayuda contra el insomnio), **50 flores de madreSelva**, teniendo especial cuidado con el tallo y las hojas debido a su alta toxicidad (se utiliza para combatir la gota, enfermedades del pulmón y antitusivo) y **7 plantas de celidonia** (tiene grandes propiedades curativas, tales como depurar los riñones y combatir problemas hepáticos, además de ser un potente analgésico e incluso útil para paliar la calvicie). Todas ellas crecen en las faldas de la montaña, por lo que no deberían adentrarse mucho para obtenerlas, por lo que la mayor dificultad consiste en realizar pruebas de conocimiento de botánica, extracción de las plantas para saber cuán bien toman las muestras y alguna prueba de trepar puntual.

Lo único que puede resultar más peligroso es conseguir la **raíz de mandrágora**. Según les dirá Gluosky, ésta crece en un pequeño valle elevado que forman dos picos. Les dará las indicaciones para que no se pierdan y les advertirá que tengan cuidado con los lobos, los lince y los osos pardos, pues habrán de cruzar un pequeño bosque y, por lo que cuentan los cazadores, se han visto varias manadas de lobos por la zona y algún que otro lince y oso en el valle.


Montes Iggsen.

La cadena montañosa de Iggsen presenta unas características muy similares a los montes Aúrales de nuestra realidad, por lo que los Narradores pueden inspirarse en ellos para saber qué introducir y qué explicaciones dar a sus jugadores.

Lince: Salud 10, Aguante 14, Iniciativa +10, Movimiento 18 (en carrera multiplica x3). Atributos físicos: Fuerza 2, vitalidad 3, resistencia 3, agilidad 4, coordinación 4, velocidad 5, percepción 5, intuición 5. Salvaciones: Fort. 2, Ref. 3, Vol. 0. Tocado 1 (tamaño pequeño). Ataques: Mordisco; PA 3, daño 1d4+3 / x2 C2 o P, ataque 5. Garra; PA 3, daño 1d4+1 / x2 C2, ataque 6.

Lobo: Salud 12, Aguante 15, Iniciativa +8, Movimiento 18 (en carrera multiplica x3). Atributos físicos: Fuerza 3, vitalidad 3, resistencia 3, agilidad 3, coordinación 3, velocidad 4, percepción 5, intuición 5. Salvaciones: Fort. 3, Ref. 2, Vol. 0. Tocado 2 (tamaño mediano). Ataques: Mordisco; PA 3, daño 1d4+3 / x2 C2 o P, ataque 6.

Oso pardo: Salud 18, Aguante 18, Iniciativa +5, Movimiento 16 (en carrera multiplica x2). Atributos físicos: Fuerza 5, vitalidad 4, resistencia 5, agilidad 3, coordinación 2, velocidad 3, percepción 5, intuición 5. Salvaciones: Fort. 5, Ref. 2, Vol. 0. Tocado 5 (tamaño grande). Ataques: Mordisco; PA 3, daño 1d4+5 / x2 C2 o P, ataque 5. Garra; PA 3, daño 1d6+5 / x2 C2, ataque 6.



~ Violación en Olaw ~

Condiciones del contrato.

Encargo de segundo nivel presentado por un embajador dacurush de Olaw. Se pagarán cincuenta piezas de plata a quien logre identificar y traer ante Ömar da Olaw al delincuente que violó una joven dacurush en la metrópolis dacurush de Olaw.

Ubicación del contrato.

Los interesados han de personarse en Olaw, Asithia y contactar con Ömar da Olaw.

Descripción del encargo.

Se solicita la presencia imparcial de los mercenarios de Loke, preferentemente dacurush, para solucionar un conflicto grave. Recientemente apareció violada una joven dacurush y se sospecha de un ikefsk humano alojado en la metrópolis. La noticia estalló rápido y se bloquearon todos los accesos de entrada y salida de la metrópolis, por lo que el violado está atrapado en Olaw y los dacurush únicamente conceden a Asithia permiso para que entre un grupo reducido de mercenarios de Loke dentro de sus fronteras para mediar en el conflicto y localizar al delincuente... antes de que todos los humanos residentes en Olaw paguen las consecuencias.

Anotaciones.

Abstenerse mercenarios xenófobos e ikefsks enemistados con los ténpanos negros. Se priorizará a todo aquel hermano de Loke perteneciente a la noble raza de los dacurush.





Llegada a Olaw.

Llegar a Olaw, identificarse y conseguir que los daourush les dejen entrar no será complicado, por lo que la verdadera misión debería empezar con los personajes una vez dentro de la ciudad subterránea... a no ser que el Narrador quiera introducir algún evento por el camino.

La violación se produjo hace dos días más el tiempo que hayan tardado los personajes en llegar a Olaw, por lo que dependiendo del tiempo que haya pasado, se encontrarán un ambiente que puede ir desde el simple recelo hasta la crispación o un auténtico polvo a punto de estallar entre los daourush de Olaw y los humanos que residen en el nivel superior y que han sido puestos bajo vigilancia constante y encerrados en una especie de gueto... para mantenerlos vigilados y a salvo de la ira de los daourush más radicales.

Una vez dentro de la ciudad, los recibirá Ömar da'Olaw y les expondrá la situación actual y lo que se espera de ellos, además de alojarlos en su casa para que puedan descansar del viaje y contactar con él cuando sea necesario.

Población daourush.

Los daourush de Olaw se encuentran divididos en dos facciones: Recelosos y radicales. Los primeros sospechan de los humanos, pero ante la falta de pruebas concluyentes no se atreven a tirar la primera piedra por miedo a desatar un conflicto como el de Íldat y enemistarse con los bódacks de Asithia. Por su parte, los radicales mantienen posturas cercanas a las que promulgan los daourush de Íldat a través del Daharka y sostienen que todos los humanos varones del nivel superior deben ser ejecutados y las mujeres y los niños expulsados de sus tierras.

La aparente unidad de pensamiento daourush está rota y eso es algo con lo que deberán aprender a jugar los personajes para resolver la misión con éxito, es decir, con las dos caras de los daourush: mente colectiva e individualidad, aunque ellos realmente estén convencidos que su sociedad se rige únicamente por la primera.

Población humana.

Los humanos del gueto (nivel superior) están asustados y enfurecidos con los daourush, por lo que las opiniones están igualmente divididas entre los que se dan por muertos, los que buscan desesperadamente una cabeza de turco, aunque sea inocente, con tal de salvar el cuello y los que claman venganza contra los daourush de Olaw por condenarlos por un crimen que no cometieron o que se les atribuye como excusa para encerrarlos.

Iblethë da'Olaw.

La joven violada se encuentra en estado de shock y la comunicación es imposible. Únicamente se ha conseguido rescatar algo de información mediante el uso de la disciplina psiónica de empatía y, en el vórtice de su mente, lo único que se llegó a vislumbrar fueron unas manos blancas (aparentemente humanas) rasgándole las ropas y separándole las piernas.

Las claves de la misión.

Los personajes tendrán libertad parcial para moverse por los niveles daourush y acceso total al nivel humano. Y al ser el único elemento neutral, todos intentarán convencerlos de "su" verdad, por lo que desenmascarar al delincuente será una pelea constante contra las pistas falsas y neutralizar los intentos de unos y otros por provocar el derramamiento de sangre (acusaciones en falso, provocación de accidentes, fugas, agresiones, etc.).

El violador es Afdwe da'Temis, un daourush aislado que manipuló la pigmentación de su cuerpo mediante bioempatía y que se encuentra en la influyente metrópolis de Olaw para provocar la enemistad entre esta metrópolis y los humanos, elemento que desestabilizaría la balanza de opinión global daourush, arrastrando a otras muchas y acercándolas a la opinión de las metrópolis de Íldat.

Afdwe se encuentra entre los radicales y si preguntan por el registro de entradas y salidas de la ciudad, verán que llegó un daourush aislado de Temis el mismo día de la violación. Además, en los recuerdos de Iblethë la pigmentación de las manos no es 100% uniforme y se aprecia una excesiva prominencia de los nudillos (pruebas de percepción, lógica o instinto para caer en la cuenta). Ahora bien, ¿cómo reunirán las pruebas necesarias para descubrirlo y atraparlo?



~ Ruinas familiares ~

Condiciones del contrato.

Encargo de tercer nivel presentado por Su'ud Morehbid. Se establece como recompensa todo lo que puedan encontrar los mercenarios en las ruinas, a excepción del objeto de la misión.

Ubicación del contrato.

Los interesados han de personarse ante el dueño de la "tienda de licores Morehbid", dentro del distrito comercial de Adabil, Methos. La misión se desarrollará en los Montes K'hoi, dentro de la frontera de Kalos.

Descripción del encargo.

Se precisa los servicios de un grupo de mercenarios para adentrarse en un complejo subterráneo que esconde unas antiguas ruinas familiares. Su ubicación exacta se facilitará cuando se presente el contrato de misión y se cede a los mercenarios firmantes la propiedad de todo lo que puedan encontrar y llevarse de las ruinas, a excepción una pieza de vajilla de mithrill envuelta en un paño de seda que se encuentra en uno de los sepulcros del nivel inferior.

Anotaciones.

Ninguna.



Información previa.

Esta aventura constituye la primera parte de una campaña corta dividida en tres capítulos: “ruinas familiares”, “los 3 enigmas” y “orden de captura”.

Llegar a las ruinas.

Cuando los personajes se presenten ante Su'ud con el contrato, éste les detallará la ubicación exacta de las ruinas y les mostrará un dibujo a carboncillo del objeto que desea que recuperen para él “por su importante valor familiar”. El resto no le interesa para nada y pueden quedarse con todo o enterrarlo para siempre volando las ruinas.

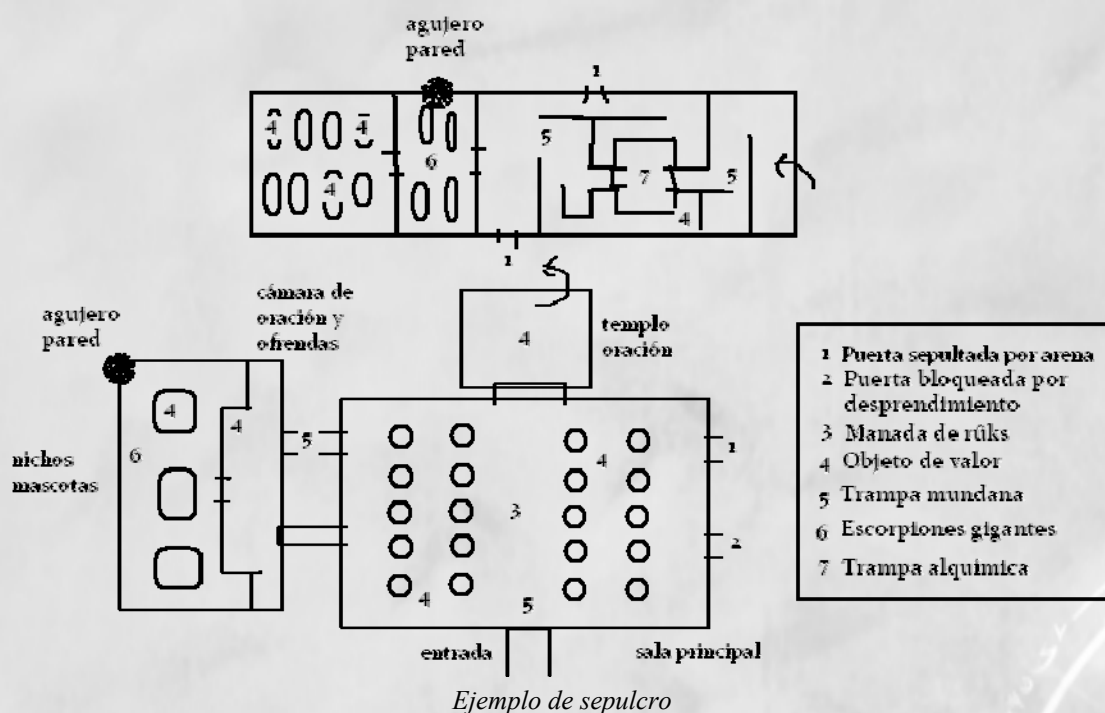
La noticia buena es que las indicaciones son muy exactas y no les será difícil localizar la entrada de la cueva que da acceso a las ruinas (un templo funerario sepultado por las arenas del Kálim). La noticia mala es que la entrada se encuentra en la falda sur de los montes Khoy, dentro del territorio iarian, de modo que o se internan en las tierras de Kalos por el desierto o por las montañas y ninguna de las dos opciones está libre de peligros ambientales, criaturas salvajes y patrullas humanas.

Introduce todos los eventos que consideres oportunos para dificultar el viaje de los personajes y hacerles sentir que se han embarcado en una misión realmente peligrosa de principio a fin.

Las ruinas.

Explorar las ruinas, robar sus tesoros y localizar el objeto clave de la misión es una típica experiencia *dungeon crawl*, por lo que lo único que has de hacer es tomar el mapa de ejemplo, dibujar uno nuevo o tomar cualquiera de internet que poder plagar de trampas mundanas, alguna que otra alquímica para profundizar la experiencia, todo tipo de criaturas salvajes del desierto y los montes que puedan haber tomado las ruinas como su madriguera y/u hogar (ver Crónicas de Taura)... y un surtido aleatorio de objetos de valor con los que incentivar a los personajes a explorar hasta el último rincón de las ruinas.

Lo único que se tiene que tener en cuenta es que el templo se divide en dos niveles (superior e inferior) y que el objeto que están buscando se encuentra en los sepulcros del nivel inferior, por lo que habrán de profanar las tumbas de los antepasados de Su'ud para dar con él y tener mucho cuidado con las puertas que abren para no quedar sepultados por las arenas del Kálim.



Nota: Acceder a las [Crónicas de Taura](#) para consultar las fichas de los rúks y los escorpiones gigantes.

~ Los 3 Enigmas ~

Condiciones del contrato.

A negociar una vez concluido el contrato. Consultar al delegado de ingreso para ponerse en contacto con el cliente una vez finalizado el trabajo.

Ubicación del contrato.

Adabil y Uksvery

Descripción del encargo.

"Tres enigmas esconden tres personas, la primera en Adabil, la segunda en Uksvery y la tercera en el camino". La pista para encontrar al primero es "Plato". El cliente plantea un reto de honor a todos los Cazadores de Loke y jura por Dahba y ante testigos, ofrecer una recompensa digna a aquellos mercenarios que demuestren, mediante sus dotes de astucia y observación, resolver los 3 enigmas.

La respuesta que habrán de presentar ante el delegado de ingreso de la Cofradía, además de la resolución de los 3 enigmas, es: ¿Quién soy?

Anotaciones.

Dadas las características de la misión, se hace imposible adjudicarse un nivel, por lo que se insta a los mercenarios interesados en ella, que extremen las precauciones.





Primer enigma.

Por todas las gentes de Adabil es conocido un beduino apodado “el Plato” (nadie conoce su nombre ni rostro) en referencia a un extraño plato de mithrill que siempre lleva encima y que posee un puñado de tierras en los extramuros. No les será difícil localizarlo. Una vez den con él, les dará un pergamino con el enigma (Percepción Difícil para percibir que huele como los embalsamadores).

LA HUIDA IMPOSIBLE

Un preso languidecía solitario dentro de su celda. Rejas, pestillos, cerrojos y guardas armados cerraban la salida. Los muros eran de cemento armado y de un metro de grosor, apoyados sobre fundamentos de más de seis metros de profundidad; el suelo era de tierra firme apisonada. No había ninguna ventana, tan solo entraba luz por un tragaluz en el techo, suficientemente grande para pasar una persona, pero a dos metros y medio de altura. El preso ya la miraba, pero no disponía de ningún mueble donde encaramarse.

Un buen día el preso vislumbró la posibilidad. A la mañana siguiente el carcelero encontró la celda vacía. ¿Qué plan había ideado el espabilado preso?

Pista para encontrar el segundo enigma: Oscuro de día, luminoso de noche.

Solución: Hizo un montón de tierra con la que estaba en el suelo, lo suficientemente alto como para llegar al tragaluz.

Segundo enigma.

La segunda pista hace referencia a uno de los altares con motivo religioso que levantaron los conquistadores y que salpican el camino entre Adabil y Uksvery. Durante el día, uno de estos altares o montículos se encuentra bajo la sombra de una palmera y, al caer la noche siempre hay alguien que enciende la vela de su interior. Detrás de la vela se encuentra el pergamino con el segundo enigma.

EL TESTAMENTO DEL JEQUE

Al morir el jeque, ordenó que se distribuyeran sus camellos entre sus tres hijos de la siguiente forma: la mitad para el primogénito, una cuarta parte para el segundo y un sexto para el más pequeño. Pero resulta que el jeque sólo tenía once camellos, con lo que el reparto se hizo realmente difícil, pues no era cosa de cortar ningún animal. Los tres hermanos estaban discutiendo, cuando ven llegar a un viejo beduino, famoso por su sabiduría, montado en su camello. Le pidieron consejo y este dijo: “Tomad mi camello, haced el reparto y no os preocupéis que nada perderé yo en la operación”. ¿Por qué?

Pista para encontrar el tercer enigma: Soy lo que no soy.

Solución: El beduino cede su camello, con lo que habrá doce; el primogénito recibe la mitad (6 camellos), el segundo una cuarta parte (3 camellos) y el tercero la sexta parte (2 camellos). Como 6, 3 y 2 suman 11, el beduino recuperará su camello y todos contentos.

Tercer enigma.

La tercera pista implica investigar Uksvery a conciencia para hallar “algo” que esté siendo tomado por algo que no es en realidad (dice qué, no quién). Desorienta a los jugadores con varias pistas sobre monumentos, edificios y objetos hasta que den con la pista correcta: Ubicación 19, unas ruinas que antes eran un hospital. El pergamino lo tiene el beduino, que les estará esperando en las ruinas.

SI LO COMES... MUERES


¿Qué es mayor que los dioses, más maléfico que los demonios, los pobres lo tienen, a los ricos no les hace falta, los muertos lo piensan y si lo comes... mueres?

Solución: La nada.

¿Quién soy?

El beduino les pedirá la solución de los tres enigmas y si los aciertan al primer o segundo intento, dirá: ¿Quién soy? **Solución:** Un *beduino* con un *montón de tierra* y *nada* más.

Si aciertan la pregunta, les cederá todas sus posesiones... pero antes habrán de traerle Aaminah, una psiónica de Kali, ¿su amada? La psiónica no opondrá resistencia y abandonará su hogar para acudir a la llamada del beduino... y todo ello pondrá a los jugadores en el ojo de mira de los Cazadores de Loke ¿Por qué? Esa es otra historia.



~Orden de captura~

Condiciones del contrato.

Encargo de tercer nivel presentado por Ignus Hicelte, Maestro de los Cazadores de Loke. Se establece una recompensa de una pieza de oro por capturar vivos o muertos a cada uno de los Allegados de Loke que han deshonrado el nombre de la Cofradía. Para cobrar la recompensa habrán de traerse los cuerpos ante el Maestro que firma la oferta.

Ubicación del contrato.

Los interesados habrán de contactar con el Maestro Ignus Hicelte, en la sede de la propia Cofradía. La última ubicación conocida de los traidores fue Uksvery.

Descripción del encargo.

Los Allegados (insertar el nombre de los PJs de los jugadores aquí) han deshonrado el código de Loke por práctica deshonestas y tratos delictivos de alta traición contra Methos y la iglesia de Dahba mientras se encontraban bajo firma y contrato de misión. Por lo que se llama a todos los Hermanos de Loke a cumplir su deber moral para con la Cofradía y firmar el presente contrato de misión, para que los traidores puedan ser capturados y llevados ante la justicia, limpiando así el nombre de todos los mercenarios que se cobijan bajo juramento de Loke.

Anotaciones.

Ninguna.





Información previa.

Se recomienda jugar la aventura de las “*ruinas familiares*” y “*los 3 enigmas*” (en este orden) antes de abordar la presente aventura, pues sus tramas están encadenadas.

Perseguidos por la ley.

Los jugadores estarán durmiendo en alguna posada de Uksvery cuando serán víctimas de un intento de asesinato en mitad de la noche. Tras neutralizar a los asaltantes, los identificarán como mercenarios de Loke y, ya sea porque dejen a uno de los mercenarios de Loke y les diga o porque los maten y vean el contrato de misión, será en ese momento cuando descubran que un Maestro ha puesto precio a sus cabezas por deshonor el código y supuesta alta traición. No tendrán mucho tiempo de reacción, pues el alboroto ha hecho que alguien llame a la guardia, de modo que tendrán que tomar una decisión rápida, huir y esconderse en los bajos fondos (las puertas de la ciudad están cerradas).

Una vez escondidos y a salvo, habrán de valorar sus opciones. Han puesto precio a su cabeza, pero no saben el por qué. Mientras vagan por los bajos fondos, se cruzarán con un beduino que los reconocerá y se negará a dar su nombre y revelar su rostro (Percepción normal para notar en él un olor propio de los embalsamadores). Sabe que sus cabezas tienen precio, unos mercenarios estuvieron preguntando por ellos hace unas horas. Les ofrecerá su ayuda si aceptan su invitación para formar parte de *los Ladrones de Cuerpos* (Memoria Difícil para saber que es una sociedad secreta de la que no se tienen buenas referencias... tumbas profanadas, vagabundos que desaparecen, jóvenes extraviados, etc.). Si los personajes dudan, introduce ruido de armadura por los callejones y la voz de 2-3 mercenarios conocidos. Si siguen dudando, introduce varios eventos durante la aventura inducidos por el beduino para forzarles a aceptar. ¿Huir eternamente o ingresar en una sociedad podrida para salvar el pellejo?

Ladrones de Cuerpos.

Una vez juren el código y roben su primer cuerpo (secuestrar una prostituta audaz del lupanar y llevarla ante el beduino), el beduino sin nombre les ofrecerá un salvoconducto con el que escapar de Uksvery en barco y esconderse en Kursuk junto a otros *ladrones de cuerpos*.

Ya en Kursuk, los recibirá y esconderá un beduino idéntico al primero y les pedirá robar tres cuerpos (un cadáver, un niño entusiasta y un miliciano joven) antes de contestar cualquiera de sus preguntas. Entregados los tres cuerpos, contestará sus preguntas sobre Kursuk y nada más. Si quieren progresar en la sociedad y convertirse en beduinos libres, han de robar 13 cuerpos cada uno.

El Gato de Shechire.

El beduino no está siempre en el piso franco, por lo que si en una de sus ausencias deciden investigar la casa, terminarán encontrando la cámara secreta donde guarda *los cuerpos robados*. Los cadáveres están embalsamados y los vivos... también. Entre la pila de cuerpos está su primer *robo* (la prostituta) y reconocerán también a Su'ud Morehbid (Percepción Normal para ver que esconde algo en su puño izquierdo). Si le abren la mano, encontrarán un pergamino escrito en helavés antiguo. En él aparece dibujado el “plato” (joya en realidad) que recuperaron para Su'ud y que portaba luego el beduino y un ritual con el que traer de vuelta el alma del *Gato de Shechire* (símbolo grabado en el plato), apodo que recibió un nigromante del pasado que descubrió cómo burlar la Rueda de la Vida y vivir eternamente mudando su alma de un cuerpo a otro, por lo que parecía que estaba en todas partes no estaba en ninguna.

Los personajes saben que un Maestro de Loke estaba investigando algo acerca del *Gato de Shechire*, por lo que eso debería hacerles entender el por qué fueron acusados de traición y puesto precio a sus cabezas. Y si enlazan acontecimientos e investigan los cadáveres entenderán que Su'ud invocó el *Gato de Shechire* pensando que le beneficiaría (murió) y que el beduino que les encargó el enigma es realmente el nigromante que los ha estado usando para conseguir cuerpos (recipientes) con capacidad para el mentalismo (reduce el riesgo de rechazo y corrupción) para ocupar hasta que fallen, de modo que la psiónica Aaminah fue el primer cuerpo que robaron para el nigromante (también está en la pila). El único cuerpo que no tiene aptitudes psiónicas es el de Su'ud.

Ahora que saben la verdad, ¿qué harán? Si deciden hacer frente al *Gato de Shechire* habrán de ingeniárselas para derrotar el alma de un nigromante poderoso, viejo y astuto que ha burlado la Rueda durante siglos... además de tener que escapar con vida de Kursuk, cruzar el Kálim, la frontera de Kalos y presentar pruebas convincentes ante Loke para demostrar su inocencia. Por el otro lado, pueden aceptar el destino que ha planificado el beduino y convertirse en sus ladrones de cuerpos ante la perspectiva de que cumpla su promesa y que, al robar el cuerpo número 13, los convertirá en beduinos inmortales como él.



~ Vigilancia fronteriza ~

Condiciones del contrato.

Encargo de tercer nivel presentado por el teniente Qtub Nihë. Se pagarán diez piezas de plata por día de trabajo y cincuenta monedas de plata al finalizar el encargo a todos aquellos mercenarios que acepten el contrato y presenten una copia debidamente firmada y sellada ante la milicia de Adabil.

Ubicación del contrato.

Los interesados habrán de personarse ante el puesto de reclutamiento de la puerta Norte para partir, en el décimo día del segundo cuarto de Ackstro, a los puestos fronterizos de los montes Khey, donde serán puestos a las órdenes del teniente Qtub Nihë.

Descripción del encargo.

Servir a la milicia de Methos con honor y acatar las directrices del teniente Qtub Nihë, destinado a los montes Khey para vigilar posibles actividades hostiles y eliminar los espías iarians de Kalos, sofocar las revueltas que se produzcan en las aldeas próximas y requisar las caravanas mercantes ilegales que crucen la zona.

Anotaciones.

La junta militar de Methos se compromete a sufragar los costes de la manutención básica de los mercenarios contratados, no así de su equipamiento y seguridad.





Preparativos.

Dependiendo del tiempo que se haya dejado de margen a los personajes cuando se presenten ante la puerta Norte de Adabil con el contrato de misión, tendrán más o menos tiempo para prepararse. El oficial al cargo del reclutamiento responderá a todas las preguntas que le hagan los jugadores sobre la situación en la frontera, etc. (la milicia está obligada por contrato a informar de todo a los Cazadores de Loke, no así a los mercenarios libres).

Teniente Qtub Nihë.

El viaje hasta el campamento fronterizo no debería tener complicaciones, pues viajarán por caminos seguros y en formación militar. Una vez en su destino, se realizará el relevo de soldados y se indicará a los mercenarios las tiendas que tienen asignadas para que puedan dejar sus enseres y puedan personarse ante el teniente para que les asigne sus tareas en el campamento. Una vez estén junto al teniente, verán que es un hombre de gran porte, de autoridad indiscutible y capaz inspira respeto y temor con la mirada.

Qtub Nihë: Soldado occidental-sureño, respeto 6. Salud 15, Aguante 15, Espíritu 5. Cuerpo 4 (2/3/3), Destreza 5 (4/2/3), Inteligencia 5 (2/5/3), Presencia 5 (4/3/3), Instinto 4 (3/3/2), Aura 3 (1/1/1). Rasgos: Orientación perfecta, estómago de acero, Aura amenazante, Infatigable II. Disciplinas: Maestro de armas occ., Erudito. Sendas: Armas de fuego 3, Espadas 2, Letras 1. Técnicas: Estudioso 2. Dotes: Protocolo II, Derecho I, Iniciativa superior. Destino 2, Iniciativa +8, Esquiva 3, Parada 2, Tocado 3, Fortaleza 3, Reflejos 2, Voluntad 2, Carga 40, Movimiento 10.

Segundo turno de vigilancia.

A los personajes les será encargado el segundo turno de vigilancia, es decir, el de tarde. Los primeros dos días serán de relativa calma, pudiendo introducirse cualquier tipo de evento con el que entretenerlos, ya sea con competiciones dentro del campamento o algún incidente menor por los alrededores. Pero en el tercer día, según las acciones que acometan y su interacción con el teniente, la historia tomará diversos rumbos, pues tres sucesos ocurrirán de manera casi simultánea:

- *Incendio en la aldea próxima.* Se producirá al final de la tarde y, aunque a primera vista parecerá una reyerta entre familias enfrentadas, a poco que investiguen los personajes verán los indicios de que ha sido un incendio provocado.
- *Caravana de contrabando.* Una hora después de que se declare el incendio, una caravana con productos de contrabando, fuertemente protegida y procedente de Kalos, cruzará un paso de montaña próximo al campamento. Si derrotan a los guardaespaldas y confiscan la caravana, verán que dentro de ella hay poco más que baratijas y algún que otro documento sin importancia militar.
- *Espía en el campamento.* Con todo el revuelo montado por el incendio y la caravana de señuelo, las tropas del campamento estarán dispersas y pocos serán los que se hayan quedado para proteger el puesto, incentivado también por el teniente, que mostrará desde el principio una gran preocupación porque sus soldados se apresuren a solucionar esos entuertos... facilitando la entrada de un espía en el campamento en las primeras horas de la noche.

Traidor.

Tanto el incendio como la caravana no son más que distracciones orquestadas para que el teniente pueda recibir un informe militar de Kalos, en el cual se notifica de las últimas noticias y movimientos que están realizando las tropas... y así asegurarse de que su puesto de vigilancia esté en el sitio errado en el momento correcto, para que el ejército iairan pueda entrar en Methos sin complicaciones. Al día siguiente ordenará levantar el campamento para ubicarlo varios kilómetros al Oeste, en una región rocosa de difícil acceso. Los mercenarios reaccionarán con sorpresa y muchos dirán abiertamente que es absurdo ubicar un campamento en un punto por el que nadie va a entrar, pero las tropas regulares, acostumbradas al comportamiento errático de su teniente, no protestarán ni un ápice.

Desenlace.

¿Dónde estarán los personajes cuando ocurran estos tres eventos simultáneos? Si no se quedaron en el campamento y atraparon al espía, les inspirará desconfianza el incendio y/o la caravana y las repentinas órdenes del teniente? ¿Investigarán sobre ello? ¿Serán capaces de destapar al traidor?



~Mâred, el loco~

Condiciones del contrato.

Encargo de tercer nivel presentado por su ilustrísima eminencia, el Cardenal Grockver. Se pagarán cincuenta piezas de plata a quien demuestre, ante un tribunal de la Inquisición, haber completado satisfactoriamente el contrato.

Ubicación del contrato.

En la mansión de Mâred el loco, al sur de la ciudad fortificada de Ismah, siguiendo el camino de piedras que nace al cruzar el oasis.

Descripción del encargo.

Limpiar la impía huella dejada en el edificio por el perturbado alquimista que la moraba, condenado a muerte por practicar la alquimia con fines pecaminosos. La mansión, un hermoso edificio de más de cien años de antigüedad, se encuentra infestada por todo tipo de quimeras y abominaciones surgidas del enfermizo laboratorio de Mâred. Por lo que se requiere los servicios de mercenarios de honor para una única labor: eliminar hasta el último rastro de vida de estas criaturas que pueda haber en la mansión.

Anotaciones.

Se prohíbe terminantemente, bajo riesgo de condena inquisitorial, la manipulación y/o usurpación de cualquier texto, manuscrito, libro o documento presente en el edificio. Todos ellos han sido declarados propiedad de la Inquisición y la iglesia de Dahba para su pertinente valoración y destrucción.

Se permite a los mercenarios tomar posesión de cualquier otro objeto material que allí encuentren, a fin de engrosar la recompensa por sus servicios.





Tribunal de la Inquisición.

Los jugadores, vayan por libre a la mansión o habiendo hablado previamente con el Primero del templo de Dahba presente en Adabil, se encontrarán siempre con un tribunal de la Inquisición en las puertas de la mansión de Mâred el loco. Allí aguardarán hasta que sea completado el encargo y puedan valorar la veracidad de las palabras de los mercenarios y comprobar que no portan ningún texto alquímico de Mâred encima.

El trabajo de Mâred.

Tras la muerte de su mujer y su hija, Mâred Jebolan perdió la cordura y se entregó a la investigación alquímica, con el fin de encontrar una forma de resucitarlas. Su primer único éxito consistió en encontrar el alma de su mujer y atarla a un continente físico para evitar su pérdida por el Éter... como le ocurrió con su hija, a la que nunca consiguió encontrar. La siguiente parte de su investigación se tornó mucho más complicada, pues había de hallar un cuerpo vivo y sin alma al que atar el espíritu de su mujer, pues atarla a un cuerpo con alma provocaría automáticamente una corrupción sombría de efectos totalmente aleatorios.

Los años pasaron y muchas fueron las quimeras creadas por el alquimista, pero ninguna parecía capaz de contener un alma humana por mucho tiempo. Entonces, una de las quimeras creadas por Mâred logró escapar de la mansión y el grito de alarma provocó que fuera descubierto por la Inquisición y condenado a muerte por prácticas oscuras... sin llegar a saber nunca si su última transmutación logró atar definitivamente el alma de su mujer a una quimera de tercera especie con éxito o no.

Con Mâred muerto, la mansión infestada de quimeras y una cantidad enorme de documentos y tratados sobre alquimia y transmutaciones de seres vivos y ligaduras post-mortem, la Inquisición necesita de alguien que haga el trabajo sucio para así hacerse con esos valiosos documentos, tomar los que interesen para ser enviados a Albión y destruir los sobrantes.

La mansión de la locura.

El trabajo de los personajes es fácil de decir, pero no de hacer: Entrar en la mansión, matar hasta el último ser vivo que habite en ella y robar todo lo que quieran... dejando de lado lo que tenga algún tipo de naturaleza alquímica, claro. Planos de mansiones y edificios en Google hay muchos, por lo que el Narrador únicamente habría de preocuparse de buscar uno de su agrado e introducir en él todas las quimeras y trampas alquímicas que desee, siempre teniendo en cuenta el nivel de desarrollo de los personajes y el enfoque que se le quiera dar a la aventura, que puede ir desde el típico dungeon crawl hasta todo un survival horror digno del maestro Lovecraft.

También se puede introducir un gran componente argumental a la aventura y así facilitar un gancho con el que continuarla. La mansión estará habitada principalmente por quimeras, pero encontrar a la mujer de Mâred u otra quimera con una gran humanidad podría suponer para los personajes un fuerte golpe y prueba a su escala moral. ¿La matarían sin más o simpatizarían y la ayudarían a escapar con vida? La línea que diferencia un monstruo de un humano puede ser muy fina, y a veces los monstruos suelen estar representados por lo que a primera vista parecen personas normales, de modo que jugar con los valores morales de los jugadores y obligarlos a tomar decisiones complicadas puede aportar un componente muy interesante a la aventura y dar pie a que se alargue siguiendo los nuevos acontecimientos... aunque para ello será necesario contar con una mesa de juego madura.

Ejemplos de quimeras.

Dentro del Cuaderno de Loke, aparece un ejemplo de los tres tipos de quimeras que pueden ser creadas con alquimia. El Narrador tiene la libertad de tomar dichos ejemplos o diseñar sus propias quimeras a partir de ellos.



~ Recuperar un objeto robado ~

Condiciones del contrato.

Encargo de tercer nivel presentado por el caballero Dimitri Valsef. Se pagarán tres piezas de oro a los mercenarios que firmen y finalicen el contrato con éxito.

Ubicación del contrato.

Ciudad de Uksvery, Asithia. Los interesados habrán de buscar al caballero Valsef en el Sanatorio Esperanza.

Descripción del encargo.

Recuperar un objeto, posiblemente sustraído. La Cofradía carece de más información, por lo que a nivel complementario, únicamente se puede añadir la profesión y raza del ofertante: Médico humano.

Anotaciones.

Aceptar la misión exige firmar un anexo de confidencialidad, el cual obliga a los mercenarios firmantes a mantener en el más estricto de los secretos todos los detalles de la misión, los cuales les serán facilitados una vez presenten su copia del contrato y anexo debidamente firmado y sellado por la Cofradía ante el caballero Valsef.





Historia de la aventura.

Dimitri Valsóf es un médico respetable, de carácter tranquilo y despierto, nacido en Asithia y que ejerce su profesión en el Sanatorio Esperanza. También desarrolla, junto a Frerick Stürnn, médico residente en Asithia desde hace 4 años y original de la corona de Ostmand (Opheth), trabajos de investigación en los laboratorios subterráneos del sanatorio. Actualmente, habían conseguido aislar un principio activo del opio con un potente efecto sedante y somnífero... al que bautizaron con el nombre de Morfina. Pero hará escasos días, al llegar al laboratorio, encontró el maletín donde guardaban su descubrimiento abierto y vacío, y por si no fuera poco, Frerick Stürnn se encuentra en paradero desconocido.

Viaje a Uskvery.

El trayecto que separa a los personajes de Adabil a Uskvery no debería ser complicado, pues se trata de un camino bien cuidado y con una afluencia de caravanas bódack y viajeros que lo hacen bastante seguro durante el día. Otra cuestión es que los personajes firmen el contrato en los meses de invierno, pues los caminos suelen estar nevados y, además de las inclemencias del tiempo (un terrible enemigo a batir) se le sumaría algún que otro asaltante nocturno y, según el caso, hasta diurno.

Reunión con Valsóf.

Dar con Valsóf no es complicado, pues se pasa la mayor parte del día en el sanatorio. Una vez los personajes den con él y le muestren toda la documentación que les solicitará para asegurarse de que están todos los detalles del contrato claros, firmados y sellados, se los llevará aparte para explicarles la misión.

Los personajes deben encontrar los sobres con morfina que había en el maletín sin que las autoridades de Asithia ni la Iglesia sepan de ello. El compuesto todavía estaba en fase experimental, pero por sus características, puede tener efectos muy perjudiciales para la salud si no se administra bajo estricto control médico... es por ello que ha recurrido a los mercenarios de Loke, pues prefiere mantener alejada la nariz de los censores hasta que esté el trabajo concluido y presentado ante un tribunal médico.

Si los jugadores preguntan por su colega desaparecido, Valsóf se mostrará escéptico ante la idea de que sea el culpable. Está más preocupado por lo que le haya podido pasar que porque le haya podido traicionar.

Fase 1: Investigar.


Investigar documentos, amigos y relaciones de Valsóf no aportará mucha información. Otro caso muy distinto es su colega, aunque antes de incriminarlo se podría despistar a los jugadores con posibles contrabandistas de los barrios bajos. La casa de Stürnn todavía muestra signos de una pelea y si hay algún telémetro en el grupo, es posible que perciba alguna impronta psíquica sobre una fuerte discusión y enfrentamiento entre dos varones, uno de ellos Stürnn. Una investigación más a fondo del pasado y cartas de Stürnn, permitirá a los personajes deducir que tiene un hermanastro metido en asuntos turbios con el que mantiene correspondencia muy puntualmente... y que según parece, puede haber sido uno de los motivos que llevaron al médico a emigrar a Asithia.

Gregor Stürnn, hermanastro de Frerick, llegó a Uskvery para reclamarle “algo”, descubriendo por accidente su trabajo (leyó su diario sin que el otro se diera cuenta). Tuvieron una fuerte pelea en la que Gregor terminó matando a Frerick (accidente o no), arrojó su cuerpo al río Olaw y escapó con los sobres de morfina. Por suerte para los personajes, no pudo embarcar a tiempo y el próximo barco que parte hacia Opheth no saldrá hasta dentro de unas horas, así que si corren, todavía están a tiempo de subir al barco.

Fase 2: Resolver.

Cómo afrontar el encuentro con Gregor es una cuestión que dependerá principalmente de la mesa de juego y el estilo que se quiera dar a la aventura. Entrar por la fuerza para que no zarpe el barco no es buena opción, pues armarán mucho revuelo y eso atraerá la atención de la guardia, con las consecuentes preguntas que les llevaría a incumplir su contrato de confidencialidad, poner en un compromiso a Valsóf y quedarse sin recompensa.

Si los jugadores gustan del combate, una buena opción es colarse en el barco y enfrentarse a Gregor y sus cuatro matones (nivel parecido a los personajes) en alta mar, para después forzar al capitán a dar la vuelta. Si en cambio son jugadores acostumbrados a la narrativa, podrían ingeniar un plan con el que sabotear el barco e impedir que zarpe, lo que les daría un plus de tiempo para quedarse a solas con Gregor y solucionar la situación sin que la guardia de Uskvery se entere de nada.



~ El demonio Pazuzu ~

Condiciones del contrato.

Encargo de tercer o cuarto nivel presentado por la Junta Militar de Methos. Se pagarán cuatro piezas de oro a los mercenarios que firmen el contrato, un cuarto de la recompensa por adelantado y las tres cuartas partes restantes al finalizarlo con éxito.

Ubicación del contrato.

Desierto de Kásim, en el oasis que transitan las tribus nómadas.

Descripción del encargo.

Se ha notificado la desaparición de ocho humanos, tres psiónicos y un bédack en las últimas tres semanas. En todos los casos, los testimonios presentados ante la milicia de Adabil, afirman que los desaparecidos fueron vistos por última vez acampados en las proximidades del oasis. . . lo que está empezando a provocar la exaltación de supersticiones paganas, tales como atribuir los secuestros al demonio Pazuzu.

Por ello, se requieren los servicios de mercenarios capaces para desenmascarar al autor de los secuestros y traerlo, vivo o muerto, ante las autoridades militares y eclesiásticas de Adabil, a fin de silenciar finalmente los rumores y devolver la calma al pueblo de Methos y las tribus nómadas del Kásim.

Anotaciones.

No existe pista alguna sobre el autor de los secuestros, así que se insta a los mercenarios firmantes a tomar todas las precauciones posibles. Por las descripciones de los que denunciaron los secuestros, el autor podría ser desde un grupo de bandidos operando en la zona hasta una corrupción sombría.





Consideraciones previas.

El Narrador tiene completa libertad para modificar la aventura a su parecer y hacer que el causante de los secuestros sea lo que mejor le venga para la aventura que tiene en mente y los gustos de su mesa de juego. Es por ello que la carta de contrato se presenta tan abierta, para que así pueda atribuir los hechos a una trama política en la que cobran especial protagonismo los iarians de Kalos, a los conspiradores zânitguers, simples bandidos, un alquimista perturbado que necesita seres vivos para sus experimentos o incluso desatar una fisura en la zona y crear un demonio Pazuzu de verdad al que tengan que hacer frente los personajes hasta la llegada de la Inquisición, los Paladines y los Cruzados para prestar su apoyo.

El pozo del muerto.

En las proximidades del oasis que tanto transita el pueblo nómada por su excelente ubicación, frondosidad y cantidad de agua, existe un pozo caído en desuso por el rumor de un suicidio que se produjo en él hace un año. Dentro de dicho pozo (“el Pozo del Muerto”), se encuentra un punto frágil inestable que se ha ido deteriorando con el paso de los siglos... hasta que a día de hoy, su permeabilidad lo ha convertido en una especie de encrucijada, lo que permite que se filtre algún que otro espíritu del Éter al mundo físico.

Los kûngraq.

El o los autores de los secuestros, son realmente *kûngraqs* (ver [Crónicas de Taura](#)), unas corrupciones sombrías descritas dentro del Cuaderno de Loke. A causa del punto frágil inestable, el espíritu de las personas que se suicidan o son arrastradas para morir en el pozo, tienen la posibilidad de intentar volver a su cuerpo muerto... lo que da lugar a que se corrompan a sí mismos y generen una corrupción denominada como *graq* o *hundidos*. En este caso, al ser corrupciones de personas que murieron ahogadas, *kûngraq*.

La persona que se suicidó en el pozo fue la primera en convertirse en *kûngraq*. Una experiencia tan traumática como el suicidio provocó que no aceptara la muerte intentara y se sirviera el punto frágil para volver a su cuerpo inerte. Con el tiempo, éste consiguió escavar un camino para salir del pozo y ahora, se dedica a ahogar otras personas arrastrándolas hasta el pozo para hacerlas partícipes de su tormento. Por lo que ya no hay un único *kûngraq*, sino trece.

La aventura.

Los jugadores deberían ser conscientes de las múltiples vías que puede tomar la aventura y prepararse a conciencia, pero si estos no tienen mucha experiencia, el Narrador debería aconsejarles, por lo menos, para llevar alguna arma bañada en plata por si las moscas.

Llegar al oasis, si se es nativo de Methos o se cuenta con un guía, no debería entrañar dificultad alguna. Aunque nada impide introducir algún evento por el camino para hacer más interesante el viaje: una tormenta de arena, presencia de una manda de rûks (ver ficha) o ser víctima de una emboscada de bandidos.

Ya en el oasis (desierto), los personajes deberían ser capaces de encontrar alguna evidencia que les haga sospechar de que no se enfrentan a un enemigo, sino a más de uno (¿bandidos?). Además de percibir y reconocer la naturaleza del punto frágil si alguno de ellos obtiene una buena tirada de percibir espíritu y dispone de conocimientos sobre la materia. Si se asoman al pozo, podrán oír a los *kûngraqs*.

El Narrador debería jugar con las pistas para desorientar a los personajes en un primer momento, dejando que poco a poco se vayan acercando a la verdad a través del razonamiento y el hallar las pistas clave, para que finalmente puedan trazar un plan acorde a sus posibilidades.

Resolución.

Los *kûngraqs* no son unas corrupciones especialmente duras, pero son corrupciones al fin y al cabo. Estos sólo salen de sus escondites a la noche, lo que da un margen de tiempo a los jugadores para trazar un plan.

Sellar el pozo puede ser la opción más rápida, pero si no se hace con los sellos alquímicos de contención exactos y la cantidad justa de plata recubriendo la prisión, no será permanente. También pueden enfrentarse a los *kûngraqs* a la noche, pero el problema es que no saben cuántos son... y muy posiblemente la iglesia no vaya a mandar un inquisidor a la zona, con suerte iría un Paladín que esté de paso por Adabil.



~Kûngraqs en Pcev~

Condiciones del contrato.

Encargo de cuarto nivel presentado por el consejo regente de Uksvery y la iglesia de Dahba. Se pagarán dos piezas de oro en concepto de desplazamientos, gastos de manutención y peligrosidad de la misión, mitad por adelantado y mitad al finalizar la misión, además de un plus de diez piezas de plata por cada kûngraq eliminado.

Ubicación del contrato.

Los interesados habrán de contactar con el templo de Dahba más próximo y posteriormente desplazarse al poblado de Pcev, Asithia.

Descripción del encargo.

Recientemente se hundió un carguero en las aguas del Mar Interior y se sospecha que su ruta lo acercara demasiado a una fisura localizada en alta mar, convirtiendo a la mayoría o la totalidad de la tripulación en kûngraqs y las mareas arrastrándolos a la costa de Pcev. Por lo que se requiere la protección total de los aldeanos hasta que pueda ser aplicada la Purga total del Pecado presente en Pcev.

Anotaciones.

Extremar las precauciones y evitar nuevos contagios o falsos contagios con el Pecado, pues todos serán purgados sin excepción en una semana.





¿Qué es un *kûngraq*?

Consulta la misión 12; “El demonio Pazuzu” y la ficha de esta corrupción que se incluye en las [Crónicas de Taura](#) para saber más sobre este tipo de corrupciones.

Llegar a Poev.

El Alto Inquisidor enviado por la iglesia de Dahba llegará en una semana, por lo que si los jugadores desean rentabilizar al máximo la misión para obtener la máxima cantidad de dinero, habrán de llegar a Poev en el menor plazo de tiempo posible. La ruta más rápida es por mar (2 días), pero ningún marinero en su sano juicio desea ir a Poev... por lo que habrán de ingeniárselas para conseguir un barco que les lleve, lo que les saldrá realmente caro.

Pesadilla en Poev.

Desde el mismo momento en que el barco se acerque al puerto de Poev, empezarán los problemas de los personajes, que habrán de hacer frente a todo tipo de problemas... no sólo con las corrupciones (cerca de 30 en total), sino con los propios aldeanos y el terror y caos que se ha instaurado en la región por la presencia de la Sombra, la cuarentena en que se hayan sumidos y el miedo a la Inquisición y las noticias de una Purga (eliminación total de cualquier indicio, por mínimo que sea, de corrupción). Además, la guardia bódack ha levantado un perímetro de cuarentena y tienen órdenes de evitar, bajo el medio que sea, cualquier intento de fuga.

A continuación se plantea un listado de eventos aleatorios, lanza un dado para plantear las situaciones a las que han de hacer frente los personajes o toma las que más te interesen antes de que llegue la Inquisición.


1. Un *kûngraq* salta sobre un pescador y lo arrastra al agua, cundiendo el pánico y la voz de alarma.
2. Se ven 2-4 *kûngraqs* dispersos por la playa.
3. Un grupo de 3-4 *kûngraqs* atacan el edificio donde están durmiendo los personajes.
4. Ha desaparecido un niño/a.
5. Se desata una trifurca en el granero por el reparto de alimentos.
6. Un aldeano enloquecido empieza a atacar a los otros en un momento crítico.
7. Aparece un cadáver cerca de la fuente comunal. ¿*Kûngraq* o asesinato?
8. Un aldeano empieza a sufrir convulsiones y soltar espuma por la boca durante la noche... ¿corrompido o epilepsia?
9. Un grupo de aldeanos intenta escapar del perímetro que ha levantado la guardia bódack.
10. Una oleada de 10 *kûngraqs* atacan la aldea.

La Purga.

La Inquisición llegará en el plazo previsto y no se andará con medias tintas. Lo primero que harán será congregarse a toda la gente de la población (por las buenas o por las malas... personajes incluidos) para hacer un recuento de vivos, muertos y desaparecidos y acto seguido se procederá a la eliminación de todo sujeto sospechoso.

Si los personajes fueron con cuidado y miraron de mantener el orden dentro de la aldea y cuidando su aspecto para evitar errores de apreciación, la situación se resolverá de un modo rápido y limpio para la salud, que no conciencia, de los personajes y recibirán su recompensa.

Si la situación se les fue de la mano o presentan un aspecto sospechoso cuando llegue la Inquisición, la cosa se pondrá realmente complicada y habrán de jugar muy bien sus bazas para no ser purgados.



~ Escolta de mercancía urgente ~

Condiciones del contrato.

Encargo de cuarto nivel presentado por la Cofradía Mercante Bédack. Se establece una recompensa de 5 piezas de oro por mercenario dada la urgencia y confidencialidad de la misión.

Ubicación del contrato.

Los interesados habrán de identificarse ante el responsable de ruta bédack presente en la Plaza de Comercio de Adabil, Methos y posteriormente desplazarse hasta Askalon, Ginsen.

Descripción del encargo.

La Cofradía Mercante Bédack requiere los servicios de un grupo de mercenarios de Loke para servir de apoyo a la guardia bédack en un envío urgente de mercancías, que habrá de ser entregado a los alquimistas de Askalon dentro del plazo establecido.

Anotaciones.

Se requiere la firma de un contrato de confidencialidad y otro de honor en el que se jura respetar y proteger las mercancías, descontándose todos los desperfectos y extravíos de la recompensa.





Notas previas.

Aparentemente, la aventura consiste en acompañar la caravana bódack, vigilar la mercancía y entregarla en Askalon, de hecho, se puede hacer creer eso a los jugadores introduciendo alguna pequeña escaramuza y evento durante el camino para guardar las apariencias. Pero el viaje y la entrega serán rápidos, de modo que los personajes creerán erróneamente que la aventura terminó realmente rápido... pero esto no es así. La verdadera aventura es sobrevivir a la caída de Askalon, que se producirá durante la noche en que lleguen los personajes.

La caída de Askalon.

La caravana bódack llegará a última hora de la tarde, por lo que serán invitados a pasar la noche en las dependencias de la mansión que hay sobre los laboratorios alquímicos... ya que si toman los senderos del bosque al anochecer, lo más seguro es que se pierdan.

En Askalon se están haciendo todo tipo de experimentos de manipulación de materia y esencia tabú que serían imposibles de llevar a cabo en Iaelmmos. Además, el laboratorio está construido circundando un punto frágil realmente grande y permeable, por lo que extremando las precauciones, es incluso posible llevar a cabos alquímicos con las almas, la materia y ensayos de corrupción dentro de ambientes controlados y aparentemente seguros.

Existen infinitos motivos por los que la seguridad de Askalon podría fallar y propiciar su caída, pero de entre todos ellos, su caída se producirá el más improbable de todos: por culpa de un niño de 8 años extraviado que se cruzará con la caravana bódack y que, motivado por la lástima, ternura, instinto paternal, complejo de hermano mayor o por petición de algún bódack, será recogido por uno de los personajes e introducido en Askalon bajo su tutela.

Yib, que así se llama el niño, se escapará en mitad de la noche intrigado por los ruidos que se oyen y que los mayores parecen ignorar a conciencia. El personaje que lo tutela debería percatarse de que ha salido de la habitación, pero no logrará evitar que se cuele en los laboratorios.

- Si los personajes consiguen convencer a los alquimistas de que les dejen bajar para sacar de ahí al niño, serán conscientes de la caída de Askalon en toda su envergadura, pero difícilmente lograrán escapar.
- Si no consiguen convencer a los alquimistas y se quedan en la mansión, tendrán más opciones de salir con vida, pero no sabrán toda la verdad.

Si los personajes bajan a los laboratorios...

...verán como Yib está embobado mirando un frasco de cristal salpicado por partículas plata, el cual sostiene en sus manos mientras grita ilusionado: "¡Aquí están los tambores!" Entonces será consciente de que lo han pillado y, asustado, dejará caer el frasco al suelo, estallando en mil pedazos. Acto seguido se producirá una reacción en cadena, pues mientras algunas almas lograrán escapar del laboratorio y corromper a los humanos y bódacks de la mansión, otras serán atrapadas por los sellos de contención del punto frágil, sobrecargándolos hasta el punto de que empezarán a estallar unos detrás de otros. En esta situación de pánico, algunos alquimistas intentarán frenar el debacle intentando salvar los sellos mientras otros caen víctimas de las quimeras que han escapado de sus jaulas. Uno de los alquimistas se girará hacia los personajes y les gritará que suban a la mansión y den la voz de alarma. Todo el mundo ha de alejarse todo lo posible de Askalon antes de que se convierta en una fisura. Camino a la mansión serán atacados por alguna quimera.

Si los personajes no bajan a los laboratorios...

...empezarán a escuchar gritos de agonía y pánico, aderezados por explosiones que provienen del subsuelo y alguien en el pasillo que no para de gritar "¡¡LA SOMBRA!!" Bajar al laboratorio será imposible, por lo que sus únicas opciones son detener las corrupciones que les están atacando o huir de Askalon.

Desenlace.

Tomen el camino que tomen, tienen 10 turnos antes de que Askalon se convierta en una enorme fisura. En esos 10 turnos han de alcanzar una distancia mínima de 100 m. (Salvación de Voluntad Muy Difícil para no ver consumidos todos sus pto de Espíritu), menos de 50 m. equivale a la muerte y entre 50 y 100 les hará perder todos los pto de Espíritu y tantos de Salud como decenas de metros les falte para la distancia mínima (si superan la Salvación anterior, de lo contrario también morirán consumidos por la fisura).



~ Incursión en Kursuk ~

Condiciones del contrato.

Encargo de quinto nivel presentado por la junta militar de Methos. Se pagarán dieciocho piezas de oro a los mercenarios que firmen y finalicen el contrato con éxito, con un incremento de cinco piezas de oro si consiguen traer de vuelta el cuerpo del agente desaparecido, vivo o muerto.

Ubicación del contrato.

Los interesados habrán de personarse ante la junta militar de Methos, a fin de recibir toda la información con la que internarse en la ciudad de Kursuk, Kalos.

Descripción del encargo.

Hace dos meses que no se recibe ningún informe de nuestro mejor agente infiltrado en Kursuk, por lo que se requiere de la experiencia y habilidades de los mejores agentes de Loke para intentar localizarlo y traerlo de vuelta o, en caso de resultar eso imposible, informar de lo ocurrido y de sus últimas averiguaciones.

Anotaciones.

Aceptar la misión exige firmar un anexo de confidencialidad, el cual obliga a los mercenarios firmantes a mantener en el más estricto de los secretos todos los detalles de la misión.





Historia.

La junta militar de Methos está preocupada, pues no cesan de llegar informes sobre un incremento de actividad iarian en las fronteras de Kalos con sus países vecinos. Como respuesta desesperada ante la impotencia de poder averiguar los detalles de qué se está fraguando en Kalos y la pasividad que desprenden los mensajeros del gobierno de Asithia, solicitaron a su mejor espía (Hamid Kassam) que se infiltrase en Kursuk y descubriera todo lo que pudiera sobre los planes iarians. Desgraciadamente, Hamid fue capturado y recluido en las mazmorras del alcázar, donde fue torturado sin resultado alguno... motivo por el que va a ser trasladado a la necrópolis de Ib-Nuhë donde reside el nigromante “sin nombre”, para que le arranque la verdad a su alma.

Pistas sobre el paradero de Hamid.

Los PJs únicamente saben que Hamid se encuentra en Kursuk y, si utilizan la lógica, podrán deducir que estará en las mazmorras del alcázar, pero ¿y si no está ahí? Entrar en Kalos es peligroso, internarse en Kursuk puede ser mortal e infiltrarse en el alcázar una misión suicida, por lo que habrán de estudiar muy bien su plan de acción y averiguar el paradero real de Hamid, tanto para entrar en Kalos como para salir... pues pueden ser interceptados por patrullas de Methos y tomados por espías iarians a la vuelta.

Si los PJs preguntan a la cúpula militar de Methos, estos accederán a facilitarles un listado de “personas de confianza” en territorio iarian (algunos residen en Kursuk, otros en las aldeas que hay por el camino) con las que pueden ponerse en contacto, aunque les advertirán que vayan con cuidado, pues no descartan que alguno sea un agente doble.

En tierra hostil.

Existen dos formas de llegar a Kúrsuk: a) Por tierra es el camino más rápido, pero también el más peligroso, pues además del implacable desierto de Kálim (deshidratación, tormentas de arena, arenas movedizas y ruinas “malditas”) y las criaturas que lo habitan ([rûks, gusanos y escorpiones gigantes de las arenas](#)), está el riesgo de cruzar sus pasos con una patrulla iarian a la que engañar o neutralizar antes de que se dé la señal de alarma; b) la otra opción es ir por mar, algo más seguro al tener la posibilidad de embarcar a Íldat y ahí subirse a un barco que cruce el Sphero y les permita hacerse pasar por simples marineros ilditas... riesgo tendrían los abordajes piratas y los posibles contratiempos portuarios, además del factor tiempo, pues dependerían de la disponibilidad de las embarcaciones y, al tener que hacer escala, es posible que llegaran a Kursuk más tarde que por tierra. Tomen un camino u otro, los PJs habrían de enfrentarse a más de un peligro por el camino que vaya desgastando sus fuerzas y les haga ser conscientes de la peligrosa misión en que se han embarcado.

Kursuk.

Kursuk es una ciudad caótica, repleta de gente y dibujada con edificios bajos, toldos llamativos, basura y miseria por todas partes. Moverse por Kursuk no será fácil, de hecho, antes de adentrarse en la ciudad podría ser recomendable que los PJs contactaran con alguna de las “personas de confianza” para así obtener información sobre Hamid, la distribución de la ciudad (es raro ver extranjeros, así que perderse sería llamativo), las costumbres de sus gentes, como entrar y moverse por la ciudad sin llamar la atención y finalmente infiltrarse en el alcázar. El Narrador puede aprovechar esta fase de la aventura para jugar con sus jugadores, poniéndolos en tensión, obligándolos a ser prudentes, esconderse, disimular o escurrirse del gentío en los momentos de oración, provocar algún pequeño altercado o persecución que no los termine de delatar, moverse con sigilo... es decir, mantenerlos en una constante tensión por la presencia de un enemigo mortal e invisible que parece estar pisándoles los talones, y que, cuando estén a punto de infiltrarse en el alcázar, descubran que termina de salir de Kursuk una caravana con el infiel... rumbo a la necrópolis de Ib-Nuhë.

La necrópolis de Ib-Nuhë.

Llegar a la necrópolis no debería ser complicado, pues todas las gentes de Kalos temen al nigromante que habita en la ella y conocen su ubicación exacta (unos 10 km. al Este de Kursuk). El verdadero peligro reside en salvar las patrullas iarians apostadas en la entrada y el interior (7 soldados rasos y 3 de élite), llegar hasta Hamid, evitar al Nigromante (versado en necrometría, psicoquinesis y con la capacidad de controlar los gusanos gigantes de las arenas) y escapar con vida a la vez que se da esquinazo a los soldados... llevando el cuerpo inerte de Hamid, pues los PJs no conseguirán llegar a él con vida. La pregunta es: ¿conseguirán los PJs llegar a él antes de que el Nigromante le arranque todos los secretos a su alma y volver a Methos con vida?

