

ASUNTOS MOSCOVITAS

La Jarra Espumosa

La acción se inicia en un frío día de otoño, el cielo encapotado y amenazando tormenta. Un gélido viento sacude a las pocas personas que andan por las calles mientras las luces que salen de las casas proporcionan la única iluminación a las oscuras y estrechas callejuelas de Moscú. Los pjs pueden encontrarse en la ciudad por diversos motivos, ya sea por ser naturales de aquí o bien por haber llegado en busca de trabajo, o incluso porque uno de éstos los haya conducido hasta aquí. No importa, el destino –es decir, la voluntad del máster –los habrá reunido cerca de un oscuro callejón cuando verán unas sombras furtivas moverse mientras unos gemidos y unos jadeos escapan de su interior. Si alguno de ellos se acerca a ver que ocurre –no tienen porque estar todos los pjs juntos en este inicio –verán –si son discretos y no arman demasiado jaleo –como un par de energúmenos de aspecto desarrapado amenazan con cuchillos a un hombre de edad avanzada. Con una tirada de Escuchar oirán –la dificultad puede variar dependiendo de lo que se acerquen –como uno de los sujetos está amenazando al pobre infeliz, concretamente le dice:

“Nadie se burla de Zarovik, y mucho menos una sabandija como tú”.

Si los pjs no intervienen, el hombre, de nombre Iakerov, recibirá un tajo en la cara del que acaba de hablar, y momentos después el otro le cortará los dos dedos pulgares de ambas manos, dejándolo tirado en el suelo entre gemidos y un charco de sangre, mientras los dos rufianes abandonan el lugar entre risas y carcajadas escandalosas. Si se han acercado hasta el lugar de la pelea –por llamarlo de algún modo, pues Iakerov poca oposición, aparte de gimotear, pondrá –los dos matones, Tisan y Morhen, vacilarán ligeramente aunque la presencia del compañero hará que poco a poco vuelvan a envalentonarse, a menos que los pjs los superen en número, en cual caso intentarán huir, eso si, sin dejar de proferir amenazas. Si la situación les es favorable, es decir, como mucho igualados en número, se pondrán gallitos también con los pjs y no dudarán en atacarlos.

TISA

Fue	14	PV: 14 Hg: 7
Hab	15	
Agi	15	
Tam	14	
Con	14	
Per	14	
Int	12	
Com	13	
Cul	10	
Pod	12	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Espada larga	55%	1D8+2+2	45%	4+2	10/14
Cuchillo	60%	1D3+1+2	30%	2+2	4/6

Armadura: De cuero 1D3+1/1D3 (Iniciativa -1)
Esquivar 40%, Pelea 65%, Esconderse 55%, Sigilo 60%, Emboscar 55%, Correr 40%.

Dotes: Furtivo

MORHEN

Fue	16	PV: 16 Hg: 8
Hab	16	
Agi	13	
Tam	15	
Con	15	
Per	15	
Int	15	
Com	14	
Cul	11	
Pod	11	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Espada larga	50%	1D8+2+2	50%	4+1	10/14
Cuchillo	70%	1D3+1+2	30%	2+1	4/6

Armadura: De cuero 1D3+1/1D3 (Iniciativa -1)
Esquivar 55%, Pelea 55%, Esconderse 45%, Sigilo 50%, Emboscar 50%, Correr 45%.

Si los pjs vencen a los dos asaltantes, ya sea haciéndolos huir o venciendo a Iakerov aún está vivo, les estará más que agradecido. En caso de haber resultado herido, o bien él o alguno de los pjs, les mencionará la posibilidad de ir hasta la casa de un médico conocido, el cual no vive muy lejos del lugar. Tras esto los invitará a unas jaras en alguna taberna de los alrededores. Si por aquellas casualidades, los pjs ignorasen lo que está ocurriendo en el callejón, se enterarían días después que buscan gente para un trabajo a través de un cartel colgado en las paredes de algunas tabernas de la zona, encontrándose posteriormente con Iakerov con las manos vendadas, falto de los dos pulgares. Pero volviendo al supuesto que nos dice que sí que se adentraron en el callejón en su misión de rescate, el comerciante los conducirá hasta una taberna de nombre La Jarra Espumosa, un lugar de bastante buena calidad comparado con las tabernas situadas en la zona más pobre del Gran Bazar. Una vez allí, bien sentados y servidos, Iakerov les explicará que

“esos dos energúmenos que me atacaron y de los cuales me salvasteis, eran dos hombres de Zarovik, un extorsionador que ha hecho suya una parte de los muelles. Nadie comercia en esa zona sin que él se entere, y sin cobrar una parte proporcional del negocio a cambio de una protección ni querida ni solicitada. Yo y algunos otros nos negamos a pagarle, y de no ser por vosotros quizás ahora no estaría aquí. Al pobre Vodov lo encontraron hace dos días flotando en el muelle con el gaznate abierto. Las cosas han ido empeorando últimamente. A Zarovik le ha salido una banda competidora, la de los Tiburones, con la cual se disputa el control de los muelles. La guardia hace la vista gorda, por supuesto. Primero, por los sobornos que reciben, segundo, porque a nadie le importa lo que ocurre en los muelles, y tercero, porque la mayoría son unos ineptos que no atraparían ni a un muerto. Por cierto, ¿no estaréis interesados en un trabajo, verdad?”.

En caso de que la respuesta fuera afirmativa, Iakerov les explicará que se dedica al comercio de licor, trayendo los barriles de éste desde los campos cercanos a Ryazan donde se recoge hasta la ciudad a través del río Oka y el Moskva en unas barcas llamadas gabarras. Una vez en los muelles, es recogido por los carros de los comerciantes con los cuales ha tratado previamente, siendo transportado hasta los almacenes. Pero ahora teme que los hombres de Zarovik lo asalten durante el transporte fluvial en venganza por el impago, además de por la frustración de la paliza a manos de los pjs. El pago no será excesivo, pero sí suficiente para ir cubriendo las necesidades de los pjs. Si los pjs acaban aceptando el trabajo, Iakerov los citará el mediodía de dos días después en la zona conocida como el Barrio de los Mercaderes, un lugar que, como su propio nombre indica, está repleto de tiendas de comerciantes y de plazas ocupadas por mercados; el punto de encuentro será la plaza de las Diez Monedas.

El Descanso del Caminante

Si por el contrario los pjs no se decidieron a intervenir en la trifulca, pueden entrar en contacto con Iakerov a través de una serie de carteles colgados en diferentes puntos de las calles o tabernas de la zona donde se puede leer lo siguiente:

Se buscan hombres expertos en temas de protección para un trabajo bien remunerado. Para interesados, dirigirse a Iakerov, en la posada El Descanso del Caminante.

Si se muestran interesados en el tema y se dirigen al lugar, preguntando por Iakerov el posadero les indicará un sujeto sentado en una silla medio dormido, con una jarra vacía frente a él. Si se acercan podrán observar las heridas sufridas en su cuerpo a manos de los dos maleantes. Iakerov los invitará a sentar y a una jarra, mientras les pregunta acerca de quienes son, su experiencia en temas de protección, les explica en qué consiste el asunto. Si los pjs lo preguntan, Iakerov les confesará que son los primeros que se acercan en todo el día; al parecer, ha corrido la voz de su enfrentamiento con Zarovik y nadie quiere enfrentarse a él.

La oferta

Sea de una forma u otra, supondremos que los pjs terminan aceptando el encargo de Iakerov. Quedarán para encontrarse en la fecha convenida en la plaza de las Diez Monedas. Como decíamos antes, dicha plaza se encuentra en el Barrio de los Mercaderes. Para llegar allí tendrán que cruzar un buen número de calles repletas de gente. Los laterales están prácticamente todos ocupados por tenderetes cuyos propietarios llaman a los transeúntes y posibles compradores a viva voz, como si de una competición de gritos se tratase, bramando a pleno pulmón las ventajas del producto que allí ofrecen. La gente se agolpa antes estas tiendas improvisadas en medio de la calle, haciendo que el simple hecho de caminar se convierta en casi un suplicio, tal es la lentitud con la que se avanza. De vez en cuando un carruaje transportando diferentes mercancías consigue lo que parece imposible, que la multitud se abra para dejarle paso, hecho que es aprovechado por algunos para avanzar unos cuantos metros antes que ésta vuelva a cerrarse tras el carro. Cuando los pjs estén a no más de trescientos metros de la plaza de las Diez

Monedas, un muchacho no mayor de doce años se les acercará, y tirando de la manga de uno de ellos le murmurará:

“Señor, hay alguien que desea veros. Seguidme”.

Tras estas palabras empezará a adentrarse con sorprendente habilidad entre la muchedumbre. Si los pjs no se dan prisa es incluso posible que lo pierdan, siendo necesarias tiradas de Otear para encontrarlo, aunque también puede darse el caso que decidan ignorarlo. Si a pesar de todo deciden seguirlo y consiguen no perderlo, el muchacho –que por cierto, si lo pierden de vista no regresará a buscarlos –los conducirá hasta la entrada de una tienda a la que se accede por unas escaleras descendentes. El lugar en cuestión es en realidad un burdel conocido como “El Jardín Prohibido“. Allí, un sujeto enorme de piel oscura guarda la entrada, sin duda un hombre procedente de las tierras al sur, un lugar y unas personas que los vikingos sólo habían oído en leyendas. Se apartará a un lado con una sonrisa mientras abre la puerta para que entren los pjs. Al cruzar estos el umbral se hallarán en un lugar que nadie diría visto el edificio desde el exterior. Las más lujosas alfombras, los más preciosos grabados, y sobre todo, las más bellas muchachas, se encuentran ante sus ojos. Todo tiene un aire exótico, confirmando su impresión –si la tuvieron –que lo que allí ven procede de las tierras del sur. Si siguieron al muchacho, este se escabulle por una puerta, la cual da acceso, tras seguir un pasillo, a la calle. Mientras éste se marcha, una mujer ya madura, cercana a la cuarentena, se les acercará:

“Vosotros, habéis venido a hablar con Ismal –no es una pregunta, es una afirmación –. Seguidme”.

La mujer, de nombre Alíla, los conducirá hasta una puerta situada al fondo de un corredor. Un hombre idéntico –son gemelos, Abú y Nimé –se encuentra custodiando la entrada, aunque no podrá ningún impedimento a que pasen los pjs.

ABÚ Y NIMÉ

Fue	19	PV: 22 Hg: 11
Hab	16	
Agi	15	
Tam	22	
Con	21	
Per	13	
Int	13	
Com	12	
Cul	10	
Pod	14	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Espada bastarda	85%	1D10+1+4	75%	4+2	12/15

Armadura: Camisote de mallas 1D6+2 + Br y Grb, (Iniciativa -2)
Esquivar 35%, Pelea 65%.

Tras entrar, se hallarán en una amplia estancia cuyo lujo no tiene nada que envidiar a los palacetes o casas señoriales que hayan podido ver hasta entonces. Allí, sentado en unos cojines rojos con hilos dorados formando intrincados dibujos, se encuentra un hombre de aspecto orondo, con una perilla de casi diez centímetros y unos bigotes formando una suave curva, de idéntica longitud. Sus ropas, blancas con cinturón azul claro, son de fina seda, mientras unos grandes anillos adornan seis de sus dedos. A su lado, un humano de piel bronceínea tostada por el sol –al contrario que el hombre allí sentado, extremadamente blanco –pero de altura similar a un enano. Éste último va vestido con unos ropajes que tampoco desmerecen los del otro, aunque en vez de anillo lo que lleva son amuletos dorados colgando del cuello. El enano no abrirá la boca en ningún momento, dejando que sea el otro el que hable. En realidad, lo que oírán a continuación no es más que una patraña. El que se presentará como Ismal, el jefe de todo lo que ven, no es más que Ulieg, el ayudante. Lo que han hecho en realidad es intercambiarse los papeles, pasando el amo a criado y viceversa, un método de seguridad para el señor.

“Sed bienvenidos a mi humilde morada, amigos míos. Por favor, sentaos –dirá mientras señala unos cojines idénticos a los suyos situados enfrente –perdonad mis modales. ¿Os apetece un suave vino de mi tierra?”.

Si la respuesta es afirmativa una mujer entrará después que Ismal haga sonar una campanilla. Los pjs serán obsequiados con unas pequeñas copas doradas en las que verterán un suave vino, el más exquisito sin duda que nunca han probado.

“Bien, bien. Decidme, oh amigos míos, ¿qué os parece? Exquisito, sin duda. Lo hago traer especialmente para mí desde las lejanas tierras de Al –Andalus, el lugar que me vio nacer. Pero perdonad, no habéis venido aquí para tratar sobre banalidades. Veréis, estáis aquí porque han llegado a mis oídos ciertas noticias desagradables. Tengo entendido que habéis entrado a trabajar para un tal Iakerov, un comerciante y que os ha ofrecido empleo de guardaespaldas para que vigiléis el viaje de sus gabarras, ¿no es cierto? Como veis, nada escapa a mi conocimiento en Moscú. Decidme pues, estoy en lo cierto, ¿verdad? Veréis pues, tengo una oferta que haceros: os ofrezco el doble a cambio que rechacéis el trabajo”.

Si los pjs aceptan la oferta entrarán a formar parte del negocio criminal de Ismal, el cual no tardará en encargarles la muerte del pobre Iakerov, siendo ellos luego los sacrificados, pues siempre podría llegar alguien más y ofrecerles más dinero por matar a su señor. Fin de la aventura.

Si por el contrario rechazan la oferta realizada, Ismal mostrará su mejor sonrisa mientras suelta un

“Entiendo, entiendo. Bien, amigos, en ese caso no tenemos más que hablar. Lamento haberos desviado de vuestra ruta por esta nimiedad. Os deseo suerte en vuestro futuro próximo. Oh, estad tranquilos, mientras estéis en mi casa gozáis de mi hospitalidad, podéis marchar sin ningún temor”.

En el supuesto que los pjs intenten matar a Ismal, los guardias llegarán rápidamente alertados por los gritos y el ruido de lucha. Salir de allí vivos ya será algo más difícil que si hubieran salido por las buenas, pero todo es posible.

Si por el contrario marchan de buen grado, aún tendrán tiempo de llegar a su cita en la plaza de las Diez Monedas.

Los muelles

Cuando lleguen allí, si hasta el momento pensaban que había gente en las calles, ahora se encontrarán con una auténtica multitud. El griterío de los vendedores es ensordecedor, no hay ni un centímetro cuadrado libre para andar; encontrar a Iakerov será tarea difícil, tanto que será él quien los encuentre a ellos. Tras saludarlos y darles la bienvenida les pedirá que lo acompañen fuera de allí, conduciéndolos hasta la tienda de un cliente suyo. Allí podrán explicarle con toda tranquilidad el encuentro que han tenido con el tal Ismal. Lamentablemente, ni Iakerov ni su cliente, de nombre Misnerovich podrán decirles nada sobre este individuo, ni el interés que puede tener en que los pjs no acepten el trabajo. Por supuesto, Iakerov les agradecerá que cumplan su palabra y sigan trabajando para él. Tras esto –si es que llega a producirse –el comerciante les explicará que partirán de allí con un par de carretas que transportan los toneles vacíos en dirección a los muelles, donde serán cargados en las gabarras, y desde allí viajarán por el río hasta las tierras de Ryazan donde recogerán un nuevo cargamento para regresar de nuevo a Moscú. Misnerovich conducirá al grupo hasta la parte trasera de la tienda, donde a través de una tienda se accede al almacén. Cuando entren encontrarán a un par de trabajadores colocando los últimos barriles, tan grandes como una persona, encima de los carromatos. Una vez esté todo listo, y tras beber si han aceptado el ofrecimiento de Misnerovich de un vaso de cerveza –por cierto, nada comparado con el vino que les ofreció Ismal – Iakerov dará la orden de partir rumbo a los muelles. Cada carro lleva un conductor, siendo el propio Iakerov el que conduce uno, mientras un tal Nimerkov dirige el otro. Los pjs podrán distribuirse como quieran, incluso podrían hacer una parte del trayecto por la ciudad a pie, pues avanzar a gran velocidad por la zona que rodea la tienda será hartamente complicado, como ya comprobaron anteriormente. Los primeros minutos serán relativamente tensos, con multitud de personas estorbando el camino, rodeando los carros mientras éstos pasan, mirándolos mal si se les acercan demasiado. Incluso tendrán la sensación de ver –si sacan unas tiradas de Otear –a un par de sujetos en diferentes puntos del camino, como si los estuviesen vigilando. Afortunadamente saldrán de la zona de los Mercaderes sin ningún tipo de contratiempo, pudiendo dirigirse rápidamente a los muelles. Aquí las cosas ya cambian, el número de personas en las calles es menor y avanzar ya no será tan complicado, además que ya es más habitual ver carros transportando mercancías circulando por la zona. Pero también se encuentran aparentemente en terreno peligroso, coto de las bandas, entre ellas la de Zarovik. Ya sea por suerte o por habilidad llegarán al

muelle sin ningún contratiempo. Allí empezarán los trabajadores a cargar los toneles en la gabarra. Cuando eso esté sucediendo se les acercará un grupo de tres sujetos, fácilmente reconocibles como hombres de la guardia portuaria. Al verlos, Iakerov soltará un

“Mierda. Se acercan problemas”.

Los tres soldados llegarán a su altura. El mayor de todos –unos cincuenta años –, un sujeto tosco, de anchos hombros y aún más ancha barriga dirá:

“Saludos, Iakerov, no esperaba verte por aquí” exclamará el que luce las insignias de cabo.

“Siento desilusionarle, Derev, pero mientras tenga trabajo me seguirá viendo por Moscú”.

“Eso podría cambiar algún día, Iakerov”.

“Escuche Derev, no se que diablos...”.

Justo en ese momento una voz nueva irrumpirá en la escena.

“Basta Derev, no moleste a quienes trabajan. Debería usted estar haciendo lo mismo, ¿no le parece?”.

Si los pjs se giran verán aparecer a un hombre de unos treinta años, también vestido con el uniforme de la guardia de los muelles, pero luciendo las insignias de sargento. El recién llegado parece la antítesis del cabo. Joven, apuesto, musculado, lo que se espera de un soldado, vamos. Los tres hombres se alejarán refunfuñando mientras el recién llegado saluda a Iakerov.

“Hola Iakerov, Qué, otra vez soportando la inmundicia de la ciudad, ¿no?”.

“Diablos, Mikelev, me temo que un día no podré aguantarme y haré alguna insensatez”.

“Ni se te ocurra, eso es lo que a Derev más le gustaría. Y estos, ¿quiénes son? ¿Qué has encontrado gente que a pesar de Zarovik quieran trabajar contigo? Encantado, señores. Mi nombre es Mikelev, sargento de la guardia portuaria”.

Tras unas breves palabras Mikelev se despedirá de todos y se alejará tras los pasos de Derev. Cuando se haya ido Iakerov dará las gracias a los dioses por la presencia de gente aún decente como el sargento. Mientras esto sucede, los barriles ya estarán todos a bordo de la gabarra. Todos suben a bordo, donde Iakerov da por fin la orden de partida. Junto a Iakerov y los pjs viaja Nimerkov, el mismo que conducía el otro carromato. Se trata de un hombre de cuarenta años, delgado, entrado en canas, con aspecto de no comer más de una vez al día, pero puro nervio. Antiguo cazador en las tierras de Bulgaria, un accidente en el que una flecha suya mató a su sobrino hizo que abandonará su anterior ocupación y viniera a Moscú buscando trabajo. Además, trastornó su carácter completamente, pasando de ser una persona extrovertida a no soltar más de dos palabras diarias. Para los pjs será un misterio, nada podrán sonsacarle, ni el mismo Iakerov podrá darles ninguna explicación a su comportamiento, pues él también desconoce su historia. Tras soltar amarras el barco será arrastrado por la corriente en dirección al sur, en dirección a la unión del río Moskva con el Oka, el cual tardarán unas cuantas horas en alcanzar. Iakerov les explicará que en principio la travesía debe durar dos días, siempre y cuando las condiciones sean favorables. En esta ocasión su destino son las haciendas de dos hombres, Einishkyn y Mikov, los cuales disponen de un buen número de hectáreas dedicadas a la obtención de centeno. Teóricamente, cuando lleguen debería estar todo el centeno fermentado y el licor ya listo para ser vertido en los barriles. Eso supondrá un día de espera en cada hacienda antes de partir, y poder regresar de nuevo a Moscú. El viaje en la gabarra será tranquilo y sin ningún contratiempo. El paisaje a medida que avancen irá variando poco, siendo la mayor parte del tiempo suaves colinas cubiertas de vegetación de poca altura, algunos árboles aislados y escasos bosques. El segundo día será cuando se produzca la llegada a la hacienda de Einishkyn.

Las haciendas

Tras dejar atrás la confluencia del Moskva con el Oka –lugar donde Iakerov les explicará que posteriormente deberán regresar para remontar éste último y así llegar a la hacienda de Mikov –la embarcación se irá aproximando a un grupo de construcciones humanas. A medida que la distancia se reduzca se darán cuenta que lo que tienen ante ellos no es más que un muelle fluvial, construido para que

amarren y puedan ser reparadas pequeñas embarcaciones de río, como podría ser por ejemplo la gabarra en la que viajan. A unos pocos centenares de metros del muelle se ven una serie de construcciones, casas y almacenes concretamente. Los campos de centeno se encuentran al otro lado de la colina, no visibles desde el río. Cuando la gabarra llegue a puerto los trabajadores que allí se encuentran se encargarán de amarrarla, para luego ayudar a descender a los pjs y sus acompañantes mientras alguien va a avisar a Einishkyn. Tras descender y esperar unos minutos verán acercarse un par de hombres a caballo. Cuando lleguen a su altura, tras desmontar, uno de ellos saludará a Iakerov. Se trata de Einishkyn, un hombre de unos sesenta años, pero a quien la dura vida del campo ha mantenido en una perfecta forma, impropia para alguien de su edad. Tras saludar amistosamente al comerciante, preguntará a éste sobre los pjs. Éstos serán presentados, siendo saludados uno por uno por el dueño de la hacienda. Tras las presentaciones de rigor, Einishkyn invitará a todos a dirigirse hacia la casa señorial, donde una succulenta comida –o cena, dependiendo de la hora de llegada –os espera. Tras recorrer la distancia hasta la casa, situada en lo alto de la colina, unos criados los conducirán hasta una habitación donde podrán asearse y descansar hasta la hora de comer, o bien si lo prefieren podrán dar una vuelta por los alrededores. Lo cierto es que no hay nada de interés por los alrededores, así que si buscan emociones bien pueden llevarse una desilusión. Cuando llegue el momento de la cena unos criados irán a buscarlos a todos. Se reunirán en una gran sala de forma rectangular situada en uno de los laterales de la casa, con unos grandes ventanales que dan a un patio que da directamente a un pequeño jardín. Durante la cena, el grupo conocerá a la mujer de Einishkyn, una señora llamada Ana, así como a su hijo, un hombre de cerca treinta y cinco años que responde al nombre de Miklos. La comida transcurrirá en un ambiente agradable, y tras finalizarla el grupo pasará al salón donde serán obsequiados con deliciosos licores procedentes de las bodegas de Einishkyn Roklas. El grupo será invitado a pasar noche en el lugar, mientras la gabarra es cargada con los toneles de aceite, tarea que llevará unas cuantas horas. El resto de la jornada transcurrirá cómodamente, siendo conducidos a unas habitaciones donde podrán acostarse tranquilamente y gozar de un más que merecido descanso. Por la mañana siguiente, bien temprano –el sol aún no ha salido –unos golpes en la puerta los despertarán. Se trata de Nimerkov, el conductor. Los avisa que el desayuno está ya preparado, y que cuando finalicen de llenarse el estómago la gabarra partirá. Abajo en el comedor encontrarán a Einishkyn y a Iakerov. En el exterior, podrán ver los trabajadores de la finca que también están desayunando, y es que aquí la jornada empieza temprano. Tras una charla amena, Iakerov se levantará y dará las gracias a Einishkyn, el cual no le dará importancia con un gesto con la mano, para él la hospitalidad es algo sagrado. El propietario de la finca se despedirá de ellos desde el porche de su casa, y el grupo podrá dirigirse ya hacia la gabarra amarrada en el muelle. Allí verán que la mitad de la capacidad que puede transportar la embarcación está ya llena. Iakerov les explicará el rumbo que tomarán ahora para llenar la otra mitad, y que no es otra que viajar por el río hasta la finca de Mikov. El tránsito por el río será tranquilo, igual que la vez anterior, y el grupo llegará horas después a una hacienda que recuerda mucho en cuanto a disposición, a la de que acaban de visitar. Aquí el recibimiento será bastante diferente del que gozaron en la finca de Einishkyn, más que nada porque el propietario, Constant Mikov, recordará a Iakerov que le estaban esperando desde hacía un par de días. Éste se disculpará alegando unos problemas en la ciudad de Moscú, contratiempos que casi provocaron su imposibilidad de acudir a recoger el cargamento. Mikov, un hombre de cuarenta años, alto y con buena planta, vestido con ropas que no destacan entre las de sus trabajadores –otra cosa es cuando se encuentra en su finca, entonces luce unos ropajes de gusto exquisito –y el pelo negro recogido en una larga cola. Una perilla y una mirada ceñuda acaban de configurar el aspecto de una persona acostumbrada al trabajo duro, que todo lo que tiene lo ha conseguido en base a su esfuerzo, y que no tolera ningún fallo, ni suyo ni de los que trabajan para él. Como decíamos, el recibimiento es muy diferente, y Mikov ordenará a uno de sus ayudantes que acompañe al grupo al lugar donde se encuentran almacenados los toneles. Por supuesto, nada de invitaciones a cenar ni de quedarse a dormir. El almacén se encuentra a unos cinco minutos en carro del lugar de atraque, así que no tardarán mucho. Otra cosa es ya cargar el carromato con la mercancía. Se trata de barriles muy pesados, y unas pocas horas les llevará la faena. Cuando finalicen Mikov estará esperando junto a la gabarra para despedirse de Iakerov, al cual citará ya para la siguiente recogida.

Una vez con todo el cargamento a bordo, podrán partir rumbo al puerto de Moscú. El viaje de regreso, al igual que el de ida, será tranquilo y sin ningún tipo de problema, o tal vez eso piensan.

Pasada la confluencia del Oka y el Moskva, en un terreno relativamente abrupto serán asaltados por un grupo de bandidos. Si alguien los ha enviado o no sólo lo descubrirán si alguno de los asaltantes es capturado con vida. Si las bajas son más de la mitad huirán en unos caballos que tienen escondidos en las cercanías, lo cual les dará una ventaja imposible de igualar por los pjs. Si a pesar de todo alguno de ellos es capturado no descubrirán nada. Lo único que podrán sonsacarles es que su jefe fue contratado por un desconocido para llevar a cabo el asalto, nada más. La táctica de los bandidos será asetearlos desde una de las orillas del río mientras, un par de asaltos después lanzarán flechas encendidas con intención de hacer

arder los barriles de licor. La única opción para evitarlo es que los pjs logren una buena tirada de Manejar botes y logren llevarlos a la orilla contraria, alejándolos del alcance de las flechas.

BANDIDO NORMAL

Fue	15	PV: 16 Hg: 8
Hab	16	
Agi	16	
Tam	15	
Con	16	
Per	13	
Int	12	
Com	11	
Cul	10	
Pod	12	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Espada larga	55%	1D8+2+2	45%	4+2	10/14
Escudo			50%		100
Arco corto	40%	1D6+1+2	-	4+2	4/6

Armadura: Piel 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)
Esquivar 30%, Pelea 55%.

A medida que se vayan acercando a la ciudad empezarán a ver como el número de embarcaciones en los muelles va aumentando paulatinamente, la mayoría de ellas de transporte, algunas llevando sus bodegas cargadas y otras a la espera de llenarlas. La actividad en el puerto es frenética, con gran cantidad de personas arriba y abajo. Cuando hagan su entrada en el muelle Nimerkov dirigirá la gabarra directamente hacia el mismo amarre del cual partieron. Por supuesto, se les acercará un miembro de la guardia portuaria, el cual tomará nota de la embarcación y la carga, y tras despedirse de Iakerov dará media vuelta y proseguirá con su inspección.

Recompensas: Por rescatar a Iakerov: +100 puntos.
Por ir a hablar con Ismal de buen grado: +50 puntos.
Por vencer a los bandidos: +100 puntos.
Por capturar con vida algún bandido: +100 puntos.
Por llegar a Moscú con todas las gabarras intactas: +100 puntos.