



FADING SUNS

LA LLAVE DE ISFAHAN



LA LLAVE DE ISFAHAN

Créditos:

Portada de Nuukneer (<http://fading-suns.deviantart.com/art/Ambivalence-187686317>).

Diseño de Maqueta: Bill Bridges.

Esquema del Zoco, Plano del Bar de Rick: Sergio Somalo

Mapa de Criticorum: Christopher Howard..

Resto de dibujos son de propiedad de Holistic games y de los propios autores.

Idea original, escritura y maquetación: Sergio Somalo.

Pruebas de Lectura: Omar el-Kasef, Octavio Muñoz y Antonio Ortiz.

Fading Suns, Ukar, Criticorum, Isfahan, Istark, Mundos Conocidos, Decados, al-Malik, Magistrados, Aurigas, la Asamblea, Carroñeros, Pescadores, son marca registrada de Holistic Games.



Esta aventura está enmarcada dentro de la iniciativa **12 meses, 12 módulos** (<http://12meses12modulos.blogspot.com.es/>) y el autor de la aventura es el gestor del **Hacedor de dados** <http://dicemakers.blogspot.com.es/>

Nota:

Fading Suns inicialmente tiene un sistema denominado Victory Points System, pero también está el d20 System. Por ello, no encontraréis estadísticas de Pnjs.

INDICE:

Situación General.....	3
Inicio.....	6
La Valija Diplomática.....	11
Epílogo.....	14
Anexos: Personajes y Facciones.....	15



SITUACIÓN GENERAL

Sistema: Criticorum.

Gobernantes: la *Casa al-Malik*. El Planeta fue recobrado de las manos de los *Decados* tras las Guerras del Emperador. La Capital de este mundo es *Aqueón*, donde la Catedral es de la Ortodoxia y consagrada a San Ignatius. El Ágora o centro económico, conocida como *Camino de Vladimir*, se encuentra en la capital y es controlada por los Magistrados. El gobernador de Criticorum es **Yusif ibn Rahim**, hombre nacido en *Istakar*, y con bastante mano izquierda con todas las facciones asentadas en el planeta, especialmente con la rama pro-Criticorum de los al-Malik.

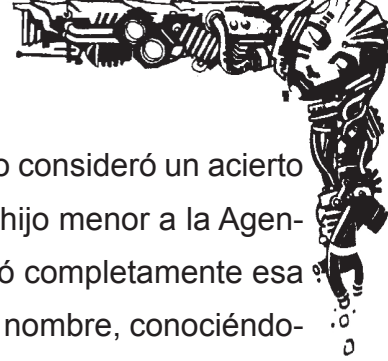
Localización: *Isfahan*, en la región de *Salamandra* y en la costa del Mar de *Tabaristán*. Aunque el Gobernador es **Jamil Yusuf al-Derimi**, primo menor de Yusif, el gremio menor de los *Pescadores* es un lobby muy potente ya que representa a la industria potente de la ciudad. *Isfahan* tiene un aeropuerto y líneas regulares de vuelos estratoféricos y atmosféricos con las ciudades de *Yintral* y *Aqueón*. También hay una línea regular de ferris con *Nueva Jruslem*, pequeña ciudad al norte del Mar de *Tabaristán*. La *Asamblea* tiene poca presencia en la zona pero ha empezado a realizar acciones de

sabotaje en los muelles a los *Pescadores*.

El **Zoco** de *Isfahan* es un ágora pequeña delegada del de *Aqueón* pero aquí, por el contrario, son los *al-Malik* los que tienen el control... bajo el pago con privilegios a los *Pescadores*. Es un lugar donde hay solo dos locales de ocio, el **Loro Azul** y **El Bar de Rick**. Además de esos locales, hay varias tiendas de verduras importadas, de objetos de tecnología, una sucursal pequeña de la *Asamblea* en el límite entre el zoco y el puerto, una **Magistratura** cerca del **edificio de Gobernación** y por supuesto pescaderías y otras tiendas pequeñas donde se pueden obtener alimentos de la zona y objetos básicos.

En realidad el comercio que más dinero mueve no es el de bienes, sino de servicios, servicios ilegales y oscuros relacionados con pasajes de viaje a la ciudad libre de *Yintral*. Muchos maleantes y delincuentes perseguidos acaban en este lugar buscando un billete y salvoconducto.

Otros bienes que se mueven de manos en este lugar son las cartas de viaje hacia *Cadavus*, *Kish* o *Gwynneth* e incluso se puede conseguir negociar con **Aurigas** y Comerciantes independientes para llevar carga un tanto dudosa a diferentes partes. Eso hace



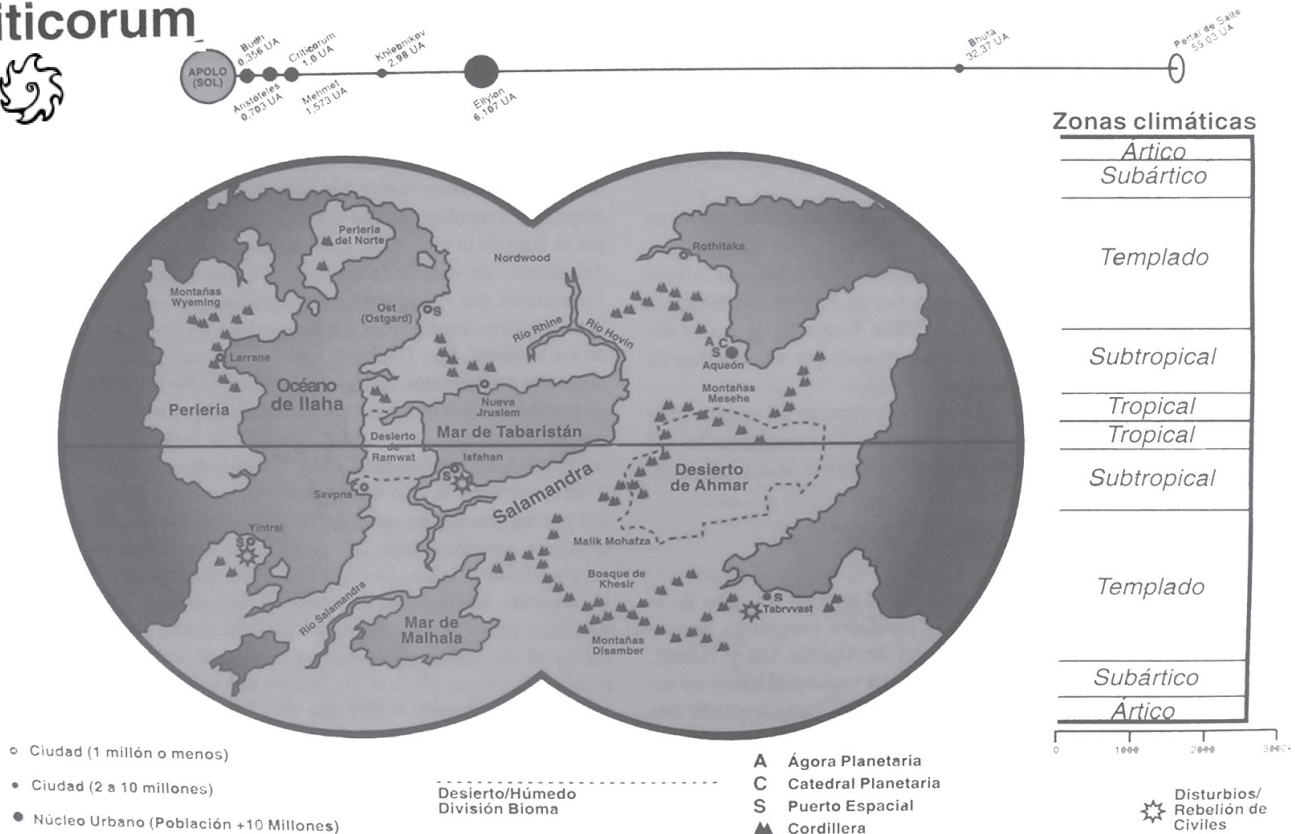
que también sea un lugar de movimiento por parte de los Servicios Secretos de las diferentes Casas Nobles y del Imperio. **El Ojo Imperial**, la **Mutasih** y la **Agencia Jacobiana** tienen “delegados” en la ciudad e incomprensiblemente para los profanos, se considera el Zoco una zona neutral donde las Agencias se vigilan de cerca. Eso no quita que haya “roces” entre agentes y que alguna agencia utilice elementos externos para conseguir información u otros objetivos.

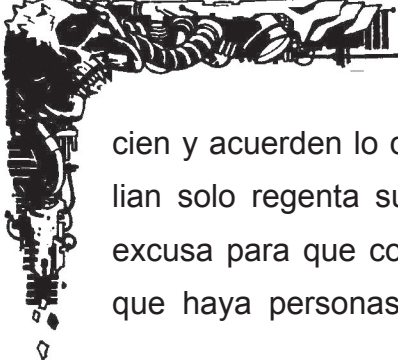
En este caldo, hay dos personajes importantes, **Sir Julian Derekov-Decados** y **Umma ibn Alharim**, el primero un agente libre emparentado con los Decados y el segundo un Carroñero desterrado de Istakar. Julian es un hombre Decados que ha decidido desligarse de la política y de su antiguo puesto como boyardo. Para ello ha considerado instalarse en Criticorum.

Su padre al principio lo consideró un acierto y dio referencias de su hijo menor a la Agencia, pero Julian descartó completamente esa posibilidad y cambió su nombre, conociéndose en Isfahan como el *Señor Derekov*. Con su propio dinero se hizo con el único local libre del Zoco de Isfahan y montó un local de recreo con la especialidad de “eventos al estilo Decados”. Tras una dura negociación con las partes de peso del Zoco (Pescadores, Magistrados y Asamblea) consiguió mantener su lugar en activo y además consiguió la convivencia con el Carroñero, *Umma el Azúl*. El precio para ello fue mantenerse completamente neutral frente a todas las facciones y comprometerse abiertamente a no colaborar con los Jacobianos. La verdad es que no le fue complicado.

Actualmente en el Bar de Rick se deja que todas las facciones se reúnan, nego-

Criticorum





cien y acuerden lo que crean necesario. Julian solo regenta su local. Pero eso no es excusa para que conozca a mucha gente y que haya personas que le deban favores.

El caso de Umma el Azúl o mejor dicho, *Umma ibn Alharim*, es un tanto más complicado. Es un Carroñero nacido en Istakhr y formado con los mejores. Es un Especialista en Información que cometió un error... y tuvo que sacrificar su propia red para poder llegar a Criticorum. Aquí decidió meterse en el negocio de los casinos, y eso es el Loro Azul. Un casino y un lugar donde se pueden conseguir billetes y permisos de viaje a Yintral. Lo interesante es que Umma no falsifica los pases, sino que los consigue tras pagar adecuadamente y religiosamente una parte de las ganancias del casino a Jamil Yusuf al-Derimi, el cual, como se ha comentado antes, se deja querer por las facciones que le pueden reportar riqueza.

Así pues, en el Zoco tenemos un bar de relax, un casino y una zona neutral para las diferentes facciones, aunque está claro que hay una guerra fría encubierta.



INICIO

El universo de Fading Suns es muy amplio y la posibilidad de personajes es también muy amplia. De todos modos, se recomienda un grupo de tres o cuatro personajes hombres libres, también es posible la presencia de algún noble de una casa menor.

La aventura está planteada básicamente como una aventura lineal pero abierta aunque depende de forma crítica de lo que hagan los personajes con un objeto.

Punto de Partida

Los Personajes (Pjs) comenzarán en un lugar indeterminado de Nueva Jruslem, donde son contratados por un individuo que se identifica como **Ugarte**, un agente libre al principio del día. Su misión será interceptar a un correo ukar que tiene previsto tomar un ferri de pasajeros, llamado **El Halcón Maltés**, y viajar a Isfahan al día siguiente de cuando se da la reunión informativa entre los Pjs y Ugarte. Tras obtener la valija diplomática, les espera en un local del Zoco de Isfahan, conocido como el Bar de Rick y allí les pagará por llevarle la valija sin abrir. Les prometerá 1500 Fénix a la entrega. Si los jugadores piden un extra o adelanto, les ofrecerá 500 antes de comenzar y 1000 a la entrega.

La verdad tras el velo

En realidad, Ugarte no es un agente libre, es un delincuente buscado en Aqueón por varios delitos de estafa, uno de homicidio premeditado y varios robos. Ha conseguido información sobre la existencia de una llave de portal clonada y que no es conocida por los Aurigas. No sabe quién ha sido el osado que ha clonado esa llave, pero si sabe que dos ukar la llevan a Isfahan para entregarla a un enlace de la Mutasih y Ugarte está desesperado y decidido a obtenerla. Para ello quiere a los Pjs.

Nueva Jruslem

Los Pjs tendrán un día entero para intentar indagar sobre su contratante y su objetivo si lo consideran oportuno. La máxima información que pueden conseguir es esta: Ugarte es un ratero de tres al cuarto que busca salir de la zona como sea, nada más. Sobre los Ukar, hay una par de colonias ukar al norte, bajo los montes y son alienígenas que intentan evitar el contacto con los humanos. No es normal que salgan de ahí y si sale con alguna "misión" puede que sea para la resistencia de Aylon.

Efectivamente, si los personajes vigilan al día siguiente la zona de embarque del puerto de Nueva Jruslem, verán a dos ukar entrar directamente en un catamarán de pasajeros bautizado como “El Halcón Maltés”, portando una mochila (anclada al cuello de uno de ellos muy disimuladamente). Una tirada de Empatía podrá poner sobre aviso a los Pjs que tienen unos movimientos y actitudes demasiado marciales para un ukar y si alguno sabe historia, conoce el lenguaje ukar o tiene relación directa con los al-Malik podrá llegar rápidamente a la conclusión de que son dos comandos de una Legión Negra. Y eso no son buenas noticias. El viaje en Ferri son tres días.

Un detalle sobre la mochila, está realizada con tejido antibalístico y tiene un pequeño escudo de energía que puede activar el ukar. Los Pjs tendrán que ingeniárselas para obtener el interior de lo que hay en esa mochila con el menor alboroto posible. En su interior hay una pequeña caja rectangular de madera de cedro verde y con un sello que lacra el cierre. Si no se pueden aguantar y la abren, que no supone ningún reto para nadie, verán una llave de salto auriga.

Una vez conseguido, esperando que no hayan montado mucho revuelo, tendrán que llegar a su destino.

Isfahan

Una vez en la ciudad, tendrán que moverse rápido. Llegarán al puerto y ahí no les será nada difícil encontrar a alguien que les diga dónde está el Bar de Rick, el

problema es que hasta la noche no abre.

El Zoco

El local se encuentra justo en la plaza central del Zoco, una plaza empedrada, con un pequeño foso de gladiadores en desuso en su centro y con varios edificios rodeándola. Además del Bar de Rick hay un casino llamado el Loro Azul, una casa de empeños, la oficina delegada de la Magistratura y, extrañamente, la casa del Gobernador de Isfahan. El zoco se extiende unas pocas manzanas más alrededor de esta plaza, siendo un barrio pequeño dentro de la ciudad.

Los oficiales de Seguridad llevan un doble distintivo, uno es el escudo personal del Gobernador junto con los colores al-Malik y justo debajo el símbolo de la Cofradía de Pescadores. Están bien equipados (NT6) pero son pocos, no más de 10 oficiales para todo el zoco.

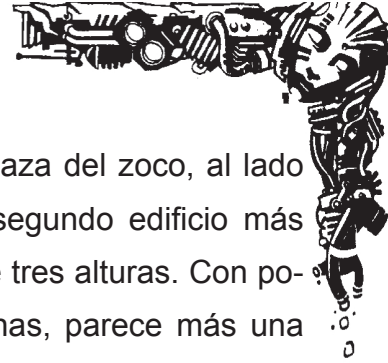
Unos guardias con uniforme militar al-Malik hacen guardia en el edificio de Gobernación y que los Pjs podrán ver que no actúan en nada a no ser que alguien ataque directamente el edificio.

Localizaciones en el Zoco

1.- El Bar de Rick

Es un local de dos plantas, una planta baja bastante amplia y en la primera planta un par de ventanas y una muralla de plantas, de forma que se hace difícil ver quién puede estar en la terraza.

En el interior, una sala diáfana con 18 mesas con cuatro sillones bajos y cómodos por

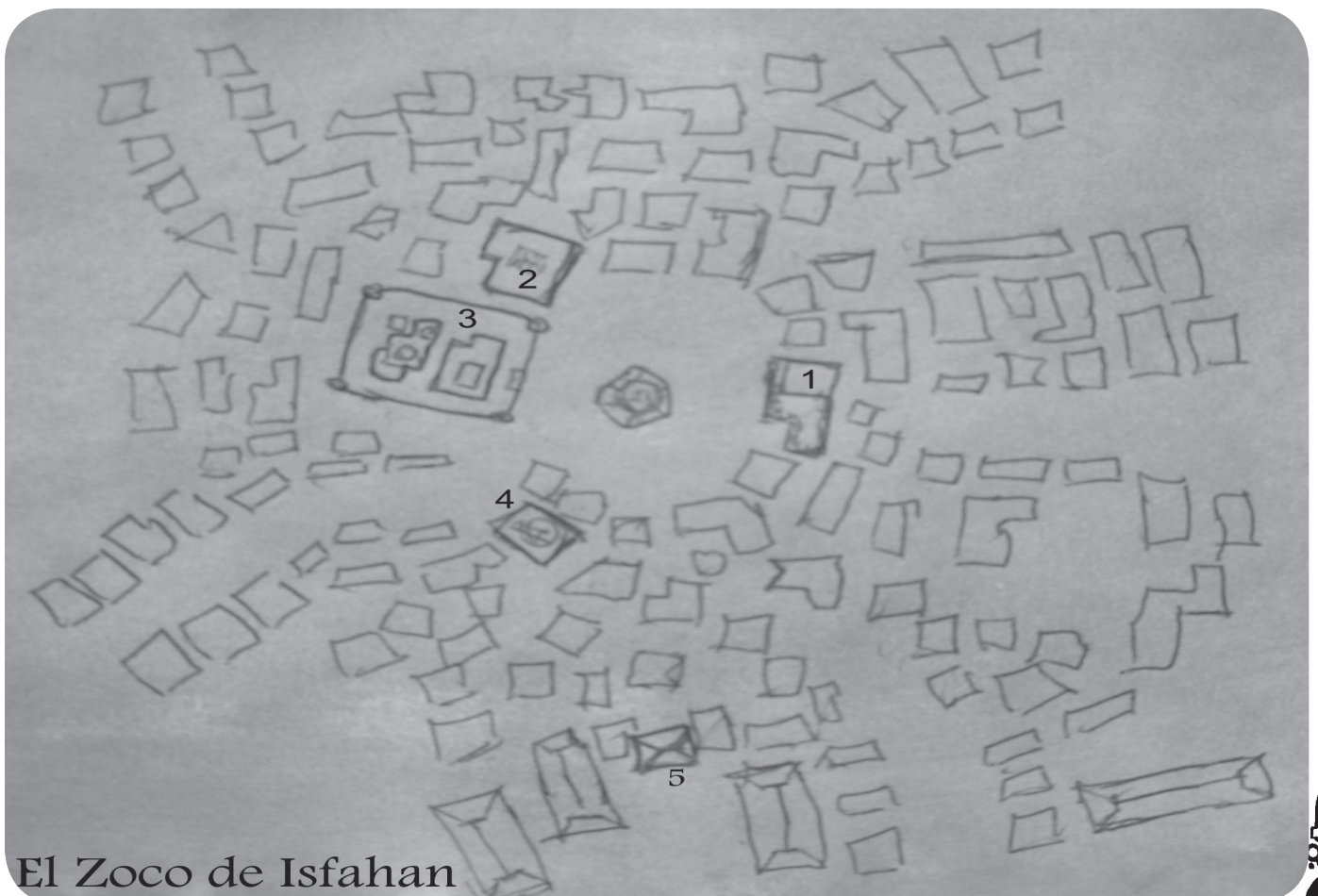


mesa, una amplia barra justo en la pared de la puerta principal. En el fondo hay un escenario donde se todas las noches hay diferentes actuaciones, en la pared de la derecha, cerca de la barra, se ve una escalera que lleva a una pequeña balconada en el primer piso y que da acceso al mismo. La pared de la Izquierda, una puerta pequeña da paso a una serie de reservados.

Es un lugar que por las noches está prácticamente atestado de gente y aunque parezca raro, NO tiene servicio de seguridad alguno y su dueño un tal Señor Derekov, se pasea por el local casi todas las noches, aunque normalmente nunca se sienta con los clientes y como mucho intercambia algún saludo ocasional.

2.- El Loro Azúl

Está también en la plaza del zoco, al lado del Gobierno y es el segundo edificio más alto de todo el zoco, de tres alturas. Con pocas ventanas y estrechas, parece más una fortaleza que un casino. Su interior está profusamente iluminado con luces blancas y blanco-amarillentas, ricamente decorado como un oasis Istakhrino. La planta baja está dividida en dos, un pequeño recibidor que da a una sala donde hay varios juegos de mesa, dos pequeñas barras y al fondo y separado de todo, la banca. En el primer piso hay salas para juegos más reducidos y en la segunda planta hay habitaciones de relax. Su dueño, Umma el Azul, procura que todo vaya como la seda y no tolera ni a los tramposos (o a tramposos mejores que el) ni a alborotadores y para ello, hay cuatro hombres de seguridad de la Asamblea a tiempo completo.



El Zoco de Isfahan

3.- *Gobernación*

Una estructura totalmente gubernamental de estilo al-Malik y que destaca porque es de formas redondeadas y totalmente encalado, con puertas y ventanas azules cielo. Los edificios son achaparrados de una sola planta y con un muro de dos metros de altura que rodea el complejo. Tras los muros se distinguen dos edificios, uno rectangular donde se ubican todas las oficinas y otro edificio más redondeado, natural y con más elementos decorativos que hace de vivienda del Gobernador.

4.- *La Magistratura*

Es un edificio que está en segunda fila en la plaza central pero que su puerta principal se encuentra en una de las calles importantes (es decir, más anchas) del Zoco. Es una estructura completamente diferente del resto, rectangular, casi sin adornos, de hormigón y metal, donde conviven tres banderas en la entrada (Imperio de los Mundos Conocidos, La Liga y Criticorum). Es bastante alto y en el tejado hay un helipuerto. Tiene pocas ventanas y estrechas, y presenta cinco plantas y un sótano. Obviamente, los calabozos están en el sótano, mientras que los despachos de jueces y sala de audiencias están en la cuarta planta. La primera y segunda actúa como comisaría y administración. La quinta es una mezcla entre almacén y zona de descanso para pilotos.

5.- *La Oficina*

Básicamente es un centro de reclutamiento

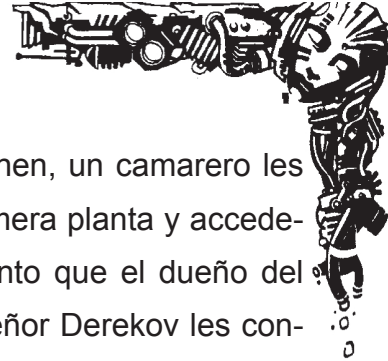
de la Asamblea. Es un pequeño local de dos plantas empotrado entre dos edificios más nuevos, altos y robustos. La fachada tiene solo una ventana pequeña encima del dintel de la puerta y el techo, a diferencia del resto, es puntiagudo y con tejas de pizarra. En su interior hay tres habitaciones en la planta baja y otras tres en la primera planta. Ya no tan visiblemente es la entrada a un sótano donde hay cuatro salas, un almacén, una sala de entrenamiento, una sala de operaciones y un acceso subterráneo al puerto, algo que a los Pescadores, si lo conocieran, no les gustaría nada. Las salas de la planta baja son para atención al público, una recepción y dos despachos. La superior es la vivienda de los reclutadores.

En principio, si se da el caso, los Pjs conocerán o las oficinas o los calabozos subterráneos.

El Encuentro

Los Pjs, tras conseguir la valija, se dirigirán al Bar de Rick (**Día cero**). Es preferible que sea de día cuando lleguen para que puedan moverse por el zoco y puedan enterarse de la inminente llegada de un Oficial al-Malik a la ciudad. No podrán saber el nombre pero sí que es muy raro que un alto oficial se digne a presentarse en este lugar. Podrán ver también la forma de actuar del Servicio de Seguridad al-Malik.

Mientras pasean buscando el lugar o un sitio donde dormir, habrá mucho movimiento en la calle, la gente se apartará y verán como dos Policías del Zoco disparan a matar



a un hombre que corre desesperadamente. Cae al lado de ellos y antes de morir y que se les acerquen los agentes, le oirán mustiar “Ugarte”.

Si los Pjs se quedan ahí, serán identificados sin más. Si no se quedan y se dispersan rápido, mejor para ellos.

Tras esto, se llevarán el cuerpo y no pasará nada más.

Hasta la noche no se abre el bar de Rick y pueden buscar alguna pensión o taberna en el Zoco donde descansar.

Una vez abierto el Bar de Rick, los Pjs encontrarán a Ugarte en una mesa, cerca de la puerta y muy nervioso. Les pedirá la valija y rápidamente, en cuanto se la den, les dará el dinero acordado, sin preguntas ni regateos. Si le hablan del incidente, le quitará importancia diciendo que hay muchos Ugartes en esta ciudad.

Opciones y posibilidades

Ahora los Pjs están libres de obligaciones y con dinero en el bolsillo. Pueden hacer muchas cosas. Se indulgente y si deciden marcharse, déjales o puedes hacer que haya un encuentro tipo “número musical” o algo así para captar su atención y decidan quedarse. De todas formas, dinero recién ganado, de noche y un bar, lo normal es que se queden.

- Si los Pjs se han quedado en el Bar tras dar la cajita a Ugarte, podrán ver cómo éste y el dueño del Bar se reúnen en la primera planta y al poco Ugarte dejará el local. En el

momento que se marchen, un camarero les invitara a subir a la primera planta y accederán a ella en el momento que el dueño del bar esté libre. Allí el Señor Derekov les convencerá (con dinero, o chantaje) con que se queden con la cajita durante un solo día.

- Si los Pjs se han ido durante la reunión de Derekov y Ugarte, de algún modo, serán abordados por un hombre en la calle o cerca de su lugar de descanso. Lleva en la mano un bulto sospechosamente demasiado parecido a la cajita de Ugarte y se la entrega junto con un pagaré con una cantidad apreciable de Fenix. Solo dirá algo parecido a “por las molestias”, mientras señala el pagaré.

En ambas situaciones, se quedarán con el maletín hasta la siguiente noche y que lo lleven de vuelta al Bar de Rick. El Dj considerará la forma, pero se quedarán con él.





LA VALIJA DIPLOMÁTICA

Día 1

Al inicio del primer día (el primer día que los Pjs tienen en su poder la cajita), se enterarán, bien personalmente o por rumores en el zoco, que el Bar de Rick ha sido registrado por los hombres de al-Derimi. Si quieren investigar un poco, la zona más alejada del puerto, una serie de casas pequeñas, de un solo piso, de madera negra y callejuelas estrechas y malolientes. Es la zona que en otros lugares de los Mundos Conocidos sería la zona de los Carroñeros, pero en la ciudad de Isfahan son agentes libres subcontratados. Aquí los Pjs podrían obtener información sobre el Señor Derekov y al-Derimi. Además de lo expuesto en el apartado “Situación General”, podrán sacar en claro que tienen una relación económico-social estable y que confían mutuamente pero de forma un tanto precaria.

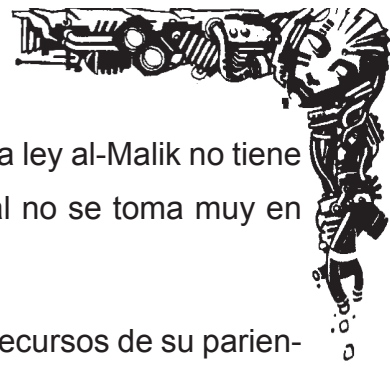
Otra información que obtendrán fácilmente es que el Señor Derekov “ha sido invitado” a declarar en Gobernación y su declaración duró tres horas. Esto puede hacer dudar a los Pjs. Si mantienen la sangre fría y deciden intentar hablar con Derekov por la mañana, solo podrán encontrarle en el Bar de Rick. Allí los soldados al-Malik han hecho un buen destrozo y hará imposible abrir por la noche.

Mediante un camarero, Umma invitará a los Pjs a una cena en el Loro Azul. Ya en el local podrán saber de boca de Umma el Azul que Derekov no les ha delatado, que deben quedarse con el maletín tres días y que no deben sacarlo del zoco y que hay más gente interesada en el contenido del mismo. Más de los que se ven actualmente.

Si por el contrario deciden moverse antes de tiempo y sacan el maletín del zoco, serán marcados por las Agencias. Solo actuarán directamente si ponen un pie en el puerto o en el aeropuerto. Un comodín que puede utilizar el Dj en este momento, si se cree oportuno, es la anticipación de los movimientos de los Pjs por parte de Umma el Azul y éste intentaría convencerles de que no se fuesen y hablasen con Derekov.

Si deciden salir, Director de Juego, la aventura a partir de ese momento queda enteramente en tus manos, pero si no es así, al día siguiente la cosa no hace más que ponerse más tensa.

En cualquier momento durante la mañana, un grupo grande de uniformados y con casco se acercarán a la Gobernación y un oficial largo y estirado entrará en el complejo. El oficial que ha llegado es **Mohamad ibn Hakim**



al-Malik, Comandante pariente cercano del **Duque Hakim**, el cabeza de familia al-Malik y oficial de la Tercera Legión Negra. Su presencia explica el aumento de la fuerza de Seguridad en toda la ciudad y, en consecuencia, en el zoco.

La razón de Mohamad para estar aquí es el intento de captura de **Viktor Cruchenkov**, un rebelde republicano con mucho eco y además de origen Decados. Si consigue capturarlo, utilizando la acusación de Alta Traición al Emperador, podrán poner coto a las intenciones desestabilizadoras de este hombre... y conseguir una ventaja sustancial frente a otros competidores. La idea inicial era capturarlo en Aqueón pero se les escapó y deben evitar a toda costa que llegue a la ciudad libre

de Yintral, lugar donde la ley al-Malik no tiene jurisdicción y la Imperial no se toma muy en serio.

Para ello utilizará los recursos de su pariente, al-Derimi, para intentar su captura. Al-Derimi, aunque sea un corrupto, no le gusta que le pongan en evidencia y ha puesto una condición al Oficial: que los soldados ukar al-Malik reciban órdenes de los Guardias del Zoco.

Día 2

En la mañana del segundo día, los Pjs podrán ver patrullas mixtas por el Zoco, guardias del Zoco seguidos de soldados al-Malik con casco cerrado y se pregona por todos los lados la reapertura con fiesta incluida del Bar

Situaciones importantes que no tienen por qué conocer los Pjs

Día 0: Los Personajes llegan al Zoco, se encuentran con Ugarte en el Bar y le dan el maletín. Ugarte es detenido por los agentes de la Muklashi e interrogado tras salir del Bar. Aguanta hasta el final de la noche pero canta. Antes de morir dice que Derekov tiene el maletín.

Día 1: La Muklashi no puede actuar directamente y tiene sospechas fundadas de que los Jacobianos conocen la existencia de esa cajita. Utilizando al Oficial Militar de la Tercera Legión Negra, lo involucran en la búsqueda arguyendo que los mensajeros eliminados (sea verdad o no su muerte) eran militares y se ha llevado a cabo un delito militar. De este modo, por la mañana se registra el Bar de Rick y a éste se le lleva a interrogar. Por la noche, la Muklashi y los Jacobianos tienen agentes en el bar porque el dueño no ha soltado prenda. Todavía nadie sabe que los Pjs tienen la cajita. En el momento que aparezcan por el bar con ella, son marcados. No se actuará abiertamente mientras estén en el zoco. Derekov intentará avisar a los Pjs para que vayan esa misma noche al Loro Azul. Si lo consigue, allí les informarán que deben quedarse con la cajita hasta nueva orden, que han sido marcados por los Servicios Secretos (sea verdad o no) y que Umma podrá darles pasaje si la cosa se pone fea. Les pide que se queden tres días.

Día 2: Si la cosa no está complicada, se pone peor con la llegada a la ciudad y al bar de Rick de un conocido pro Tercera República al-Malik, Viktor Cruchenkov y su mujer. Esto dispara todas las alarmas. Este hombre llega desde Bizantium Secundus y está buscado por el Imperio y acusado de Alta Traición. Su llegada es clara: es el depositario de la baliza y de unos pasajes a Yintral, ciudad libre donde nadie puede hacerle nada a Viktor.

Día 3: Si los Pjs no lo han acelerado, los Servicios Secretos ya saben que tienen la baliza y deben actuar rápido para evitar que se la den a Viktor. Habrá un ataque de la milicia del Zoco al edificio donde se hospedan. Si el Dj lo considera, una célula de Republicanos irán en su ayuda en el último momento.

Día 4. Si los Pjs no están muertos o capturados, podrán dar la baliza a Viktor en un edificio en el borde del zoco y cerca del puerto. Su única vía de escape es por el puerto.



de Rick (si los pjs no tienen intención de ir, pueden llegarles invitaciones). La fiesta es un conjunto de mujeres de Istakhr realizando el baile seductor del planeta. A esto se le añade la presencia de un personaje más... Viktor Cruchenkov, el conocido activista pro república, acompañado de una mujer.

La Fiesta

Este hombre, Viktor, es el destinatario de la valija. Su contacto era Ugarte y al llegar a la ciudad no tiene conocimiento de su muerte y va a su encuentro al Bar de Rick. La llegada al bar genera revuelo porque, casualmente, en la Fiesta estará Mohamad y podrá darse algún encontronazo pero al ser una zona neutral, se verá que Mohamad no manda encarcelar a Viktor. En un momento de la noche, Derekov informará a Viktor que la cajita no está en manos de Ugarte y que él ha conseguido que un grupo la custodie. También le informa que Ugarte cayó en manos del Servicio de Seguridad del Zoco y no sabe cuánto pudo contar antes de su muerte.

Dependiendo del Director de Juego, podrá forzar la situación haciendo que Viktor se reúna con los Pjs en el Bar. Eso acelerará la atención y las posibles acciones de la Mutasih, vía Mohamad. Si no ocurre o si los Pjs no han ido a la fiesta, una camarera del Bar de Rick les informará que a la mañana siguiente podrán deshacerse de la cajita. El intercambio se hará en un barracón de pesca en la zona del Zoco que limita con el barrio portuario.

Día 3

La Entrega

La mañana del tercer día es crítica para los Pjs si han aguantado con la cabeza gacha. Si no es así, la resolución habrá sido dada por el Dj según los acontecimientos.

Si atienden al mandato de Derekov, irán al almacén que linda con el muelle y allí intercambiarán la cajita por tantos billetes de avión a Yintral como Pjs haya. Viktor les informará que ahora lo único que les puede salvar de caer en manos de la Mutasih en este planeta es ir a esa ciudad. La escena final se resolverá con un asalto de las fuerzas militares contra los defensores de Viktor y los Pjs.





EPÍLOGO

Como puede verse, una vez entregada la cajita a Ugarte, la aventura se convierte en un sandbox siempre que los jugadores no tengan la paciencia suficiente como para entregar la cajita a Viktor. Así que unos consejos:

a) Siempre que los jugadores no fisguen en el interior de la cajita o no identifiquen lo que es, no tendrá excesivos problemas. Si identifican que es una llave de salto pirata, las acciones de los Pjs pueden ser mucho más temerarias y eso hará que los Servicios Secretos actúen más agresivamente para conseguirlo, aunque rompan la tregua.

b) No es necesario que los Pjs consigan entregar el paquete, aunque si es imprescindible que la cajita vuelva a sus manos, para eso, utilizar la historia de éstos o de alguno para chantaje o coacción, o dinero. Julian, aun siendo neutral, tiene muchos contactos y acceso a información sensible.

c) Los tres Pnjs importantes, Julian, Umma y el Gobernador, están por encima de los pactos y enemistades que campan por el zoco, si es necesario, se ayudarán en cualquier circunstancia. Pueden ser buenos comodines si en alguna situación el Dj se queda atascado.

d) Si los Jugadores atisban una forma de alterar el curso de los acontecimientos, amóldate sabiendo que a partir del tercer día, si no es antes, serán marcados.

Recompensas

A parte de los 2 puntos por una sesión normal y los específicos por interpretación o por algún hecho excepcional, si los Pjs consiguen entregar la llave a Viktor, deberían darse 2 puntos extra.


Si pierden la llave, con 1 punto tienen suficiente.



ANEXOS: PERSONAJES Y FACCIÓNES

Personajes Principales

Jamil Yusuf al-Derimi: Gobernador de Isfahán. Es un hombre gordo, calvo, con mofletes, de aspecto afable y modales más cosmopolitas. Tiende a mantener la etiqueta cuando trata con las autoridades y sobre todo se esfuerza en utilizar la Lengua Elegante cuando está en presencia de sus parientes los al-Malik de Istakar. Lleva el suficiente tiempo en la ciudad como para saber que el gremio de Pescadores no es solo un grupo de malolientes hombres que se trabajan a destajo en el mar. De siempre le ha gustado vivir bien y los gustos refinados que ha ido cultivando, han favorecido el contacto con determinados elementos de los bajos fondos. Este contacto ha cristalizado en una relación con el dueño del Loro Azul y una amistad, o más bien un respeto mutuo con el dueño del Bar de Rick. En cuanto al resto de poderes de los bajos fondos, prefiere no involucrarse demasiado y suele dar chivatazos a los Magistrados cuando necesita quitarse algo de encima.



Sir Julian Derekov-Decados: Hombre alto, delgado, de pelo negro corto y bien peinado y sin mejoras cibernéticas visibles. Suele vestir como un político Decados pero nunca lleva insignia alguna de su casa. Su

personalidad es neutra de cara a los clientes, introvertida frente a los no conocidos y fiel con los amigos. Es una persona pragmática y superviviente. Después de tener un par de encontronazos con Umma el Azul por temas de juego, llegaron a un acuerdo inicial sobre el reparto de “servicios”. Posteriormente, gracias al negocio, consiguió contactos con personas importantes como Magistrados, un oficinista de la Asamblea y el propio Gobernador de Isfahan. Intenta tener el menor contacto posible con otros Decados y evita completamente a la Agencia Jacobiana, cosa que no siempre consigue. Tiene simpatía por la facción por Criticorum de los al-Malik y no le parece nada mal algunas ideas Republicanas, pero procura tener estos pensamientos a buen recaudo.

Umma ibn Alharim: El pequeño Umma es un hombre ha vivido en el filo y ha visto el peligro. Era un Carroñero que trabajaba como Informador en Istakar, uno de los buenos con una red de informadores y de agentes de campo relativamente importante. Su pecado fue intentar aprovecharse de una información para asentar su posición. Se equivocó de bando y para huir con la cabeza sobre los hombros tuvo que mover ficha de forma que toda su infraestructura quedase

descubierta y alguno de sus subordinados pagase por él. Huyó a Criticorum y allí decidió asentarse en una ciudad lejos de la capital, procurando borrar su rastro. Se ha conseguido asentar y se ha ganado una posición en Isfahan. Su local es un lugar donde el juego y las apuestas pueden darse con facilidad y además donde puede facilitar servicios especiales... que a veces subcontrata a Derekov. También tiene el monopolio de las cartas de viaje ya que consigue que el propio gobernador las firme, bajo una generosa paga. Es un hombre que tiene muchos oídos por el zoco y que la Magistratura tiene bajo vigilancia pero que por el momento no ha conseguido echarle el guante.

Ugarte: Es un hombre de los bajos fondos de la capital de Criticorum. Después de un par de malos golpes se vio obligado a huir. Llevaba alrededor de un año en Isfahan y era conocido como un habitual del Loro Azul. El soplo de la llave le llegó a través de un viejo contacto de Aqueon. De presencia, es un hombre de unos 1,73 metros, piel morena, ojos verdes y pelo corto. De conducta huidiza y con un eterno halo de temor, es un pobre

desgraciado.

Mohamad ibn Hakim al-Malik: Oficial de alto rango, además es un pariente cercano del Duque Hakim, el actual cabeza visible de la Familia. Es un déspota con los soldados pero un hombre desgraciado en su fuero interno. Siempre ha deseado poder vivir en sus tierras en Istakar, apartado completamente de la política, pero por su parentesco y por su férrea fuerza de voluntad, además de sus éxitos militares, ha ido escalando dentro de la jerarquía militar. Tiene la sospecha que esto no es solo por sí mismo sino un movimiento de un primo, que lo quiere lejos. Algunas misiones o destinos han sido demasiado lejos de casa y definidos por la Mutasih, agencia con la que su primo tiene cierta relación. No le gusta nada las ideas republicanas que rondan por ahí y la misión de capturar a Viktor Cruchenkov es prioritaria e importante. No cegara hasta tenerlo bajo su poder. Es un hombre calvo, con una perilla, piel muy morena, ojos negros y aparenta unos cincuenta años.



Viktor Cruchenkov: Es un hombre de los Decados... pero trabaja solo para él. Hace todo lo posible para que la Agencia Jacobiana crea que es un agente doble suyo infiltrado en las células republicanas. También trabaja para el Ojo Imperial destapando operativos de otras agencias, mientas que recopila información de posibles células especialmente problemáticas para el Imperio. Pero mientras hace estos equilibrios, busca un objetivo más escondido y es el poder antimonista. Si cualquiera para los que trabaja supiesen este oscuro anhelo, tendría verdaderos problemas. Es un hombre alto, elegante, apuesto, siempre bien vestido y bien equipado. De habla fluida y sonrisa encantadora.

Facciones

En esta aventura se presentan varios grupos y facciones. En este apartado se intentarán presentar brevemente y explicar los objetivos.

Familias Nobles

En el Imperio hay una serie de familias con un poder político y militar importante y que son las encargadas de gestionar y gobernar los Mundos Conocidos. Estas Familias son Hawkwood, Decados, al-Malik, Li Alan y Hazat.

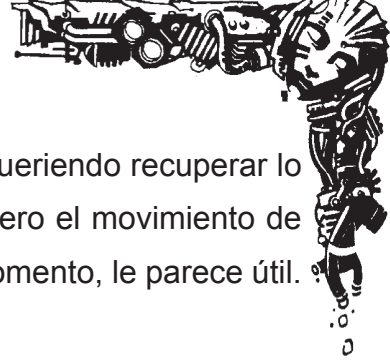
al-Malik: Es una de las familias mayores de los Mundos Conocidos, familia noble con poder y pretensiones al trono. Tienen bajo su poder cuatro planetas (Alyon, Criticorum, Istakar y Shaprut) y varios feudos en otros planetas. Se dice que el origen de la familia está

en la Segunda República y entre los Comerciantes y Mercantes. La familia fomenta un aire místico y elitista. Muchos de sus nobles tienden a viajar buscando la trascendencia. Estéticamente son hombres y mujeres bastante sofisticados y llevan en su estilo el aire del desierto de Istakhr.

Dentro del “feudo” al-Malik está Criticorum y son los encargados de cara a la familia de Istakar primeramente y posteriormente de cara al Imperio. La fuerza militar destacada en Criticorum es asombrosamente menor a otros planetas. Una de las razones es que Criticorum no es una zona de guerra ni existen conflictos abiertos y la otra es la existencia de un acuerdo tácito (o igual no tan tácito) fomentado por los gobernantes al-Malik para convertir el planeta, y sobre todo la capital Aqueón, convirtiendo el lugar en una zona neutra para el libre movimiento de agentes e información.

Claramente los al-Malik ganan algo actuando de este modo y es tener acceso privilegiado a muchos secretos que en otras situaciones serían caros de conseguir o imposiblesy además ingresar dinero en sus arcas. Eso hace que puedan ser capaces de “controlar” en cierta manera el flujo de dicha información.

Dentro del árbol al-Malik, la rama familiar de Criticorum es un tanto problemática para la ortodoxia promovida desde Istakhr, de hecho, esa rama familiar ayudó a los Decados a la toma de Criticorum durante las Guerras del Emperador, por eso gran parte de los



gobernantes representativos han nacido y se han formado en la Capital del feudo al-Malik.

Decados: Otra de las altas familias nobles del Imperio. Ésta tuvo bastante a tiro conseguir el trono en la última guerra, pero al final otra familia, Hawkwood, movieron habilidosamente las piezas para llegar antes. Fue y es una familia poderosa y potente... amén del control de muchas familias menores. La capacidad monetaria es importante pero por ser uno de los perdedores en las Guerras del Emperador, su fuerza estelar y militar quedó diezmada.

Los componentes de esta familia normalmente son hombres y mujeres excéntricos, ambiciosos y decadentes. Es una familia con un feudo bastante extenso, cuatro planetas y varias tierras en otros planetas. Los integrantes de la familia deben servir a la propia familia en diferentes cuerpos militares durante dos años por lo menos y tras este tiempo pueden reengancharse o volver a la gestión de sus terrenos familiares.

Una habilidad especial de esta familia es la adquisición, gestión y utilización de información.

Durante una serie de años, Criticorum formó parte del feudo Decados pero durante las últimas Guerras del Emperador, al-Malik se hizo con el planeta. La "limpieza" del planeta por parte de los al-Malik fue un tanto trabajosa, pero de cara a los al-Malik, hicieron un esfuerzo extra para hacerles pensar que dejaron de estar presentes.

Actualmente siguen queriendo recuperar lo que antaño fue suyo, pero el movimiento de "zona neutra", por el momento, le parece útil.

Agencias de Inteligencia.

Agencia Jacobiana: Es una agencia especialmente activa en los Mundos Conocidos y además una de las más insidiosa y persistente. También utiliza muchos recursos externos y trabajan con agentes dobles. Esas actividades les han traído a veces problemas internos pero han sido arreglados. Son potentes y una de las herramientas que utilizan de forma continua es la coacción entre familiares y el miedo.

Uno de los puntos donde tienen agentes es en Criticorum. Concretamente en la capital tienen varias células dormidas y dos activas, una de ellas completamente pública. En Isfahan tienen un solo agente, concretamente un agente doble entre los oficiales de seguridad de la ciudad.

En este módulo, el interés que puede tener la Agencia es mercantil en el momento que detecten la existencia de la llave pirata. El resto, a no ser que caiga algún agente, es insignificante.

Mutasih: Agencia de Inteligencia y sobre todo de contra-inteligencia de la casa al-Malik. Los agentes de este grupo son especialmente duros y despiadados en su trabajo de expurgar "fallos" internos. Tampoco se quedan cortos en la acción investigativa. Aunque tienen diferentes grupos operativos centra-



dos en varios objetivos, el mayor despliegue se da para neutralizar mantis, es decir, contrarrestar la acción de la Agencia Jacobiana.

En Criticorum tienen una oficina bastante numerosa y están a la espera de la llegada de la llave pirata. Es un objeto que les ha costado varios operativos y la quieren para conseguir destapar algunas células mantis en Criticorum.

El Ojo Imperial: Si las dos agencias anteriores eran partidistas, siempre se necesita un árbitro en el juego. El Ojo Imperial es la agencia de inteligencia del Emperador y la encargada de destapar cualquier intento de regicidio o de desestabilización de la Paz Imperial. Por ello, como se puede intuir, tiene mucho trabajo. Por todo lo comentado, en Criticorum tienen una unidad operativa completa, a la pesca de cualquier indicio... sobre todo porque uno de sus principales objetivos de vigilancia son los Decados.

En la aventura, el Ojo Imperial solo se moverá si detecta movimiento de otras agencias, entonces pondrá la antena para intentar saber qué es. Lo que si pondrá en alerta ámbar es la llegada y presencia de Viktor Cruchenkov al planeta. Toda persona que abiertamente luche por la reimplantación de la Tercera República es de facto un peligro.

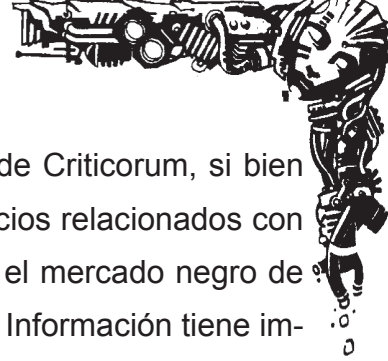
La Liga Mercantil y gremios menores.

Otro grupo de poder de los Mundos Conocidos es el poder económico y está representado por los Grandes Gremios, grupos de hombres y mujeres que venden servicios

y capacidades. Hay cinco Grandes gremios, que engloban la mayoría de las profesiones más útiles o lucrativas que mantienen a la sociedad de los Mundos Conocidos viva. Estas son Aurigas, Magistrados, Carroñeros, Asamblea, Ingenieros

Aurigas: Este gremio engloba a las profesiones relacionadas con el mercadeo y el viaje. Los pilotos de las naves estelares son aurigas y los encargados de gestionar las puertas estelares en exclusiva son ellos. Las llaves de salto son el bien máspreciado y la tecnología para la copia y la reparación de la mismas es en exclusiva suyo. Los Ingenieros tienen cierta participación pero para los Aurigas, es una tecnología y objetos vitales. Si pierden el control, pierden el monopolio de las estrellas.

Magistrados: Son los encargados de las leyes civiles, de gestionar y ejecutar las diferentes leyes promulgadas por los gobernantes, de la seguridad civil, abogacía y recaudación de impuestos. En la mayoría de los Zocos donde gobiernan los al-Malik, los Magistrados son los que se encargan de gestionar dichos zocos y de recaudar los impuestos. En Isfahan, tienen un litigio abierto con un gremio menor, el de Pescadores, y por el momento lo van perdiendo. Tienen serias sospechas que la mano del gobernador al-Derimi está detrás de esto, pero no tienen pruebas. La guerra en los tribunales, a veces es llevaba a la calle, pero de forma esporádica y muy selectiva. Fuera del Zoco, se encargan de la seguridad de la ciudad, siempre que no sea jurisdicción al-Malik o necesiten



apoyo de sus fuerzas.

Pescadores: Es un gremio menor dentro de la Liga Mercantil pero con gran peso específico en Isfahan. En un principio fueron el motor económico de la ciudad a la par que los grandes armadores tuvieron peso político en el gobierno de la misma. Actualmente ese peso político se ha reducido pero siguen teniendo votos. Económicamente siguen mandando, de hecho son los gestores del zoco y del puerto, pero desde que Criticorum se volvió el centro de las conjuras, Gremios como la Asamblea o los Carroñeros intentan quedarse con el Zoco.

Tienen un litigio público con los Magistrados y por ahora van ganando, de forma que una parte importante de los beneficios generados por el Zoco acaba en la Cofradía de pescadores y los impuestos por mantener un comercio son sensiblemente menores que el resto de actividades económicas.

Asamblea: Si quieres unos mercenarios bastante leales, que no pregunten y actúen acorde a unas directrices un tanto dudosas, la Asamblea te puede proporcionar ese tipo de personas. En Isfahan tienen una oficina declarada, cerca del puerto, donde se pueden contratar unidades para actuar como guardaespaldas o alborotadores, según se necesite. Dependiendo del trabajo, son gente conocida o no. En la lucha que hay de poderes e información, la Asamblea no mete las narices, solo hace lo que sus contratos pone, ni más ni menos.

Carroñeros: Este gremio tiene tentáculos

en todas las ciudades de Criticorum, si bien se centran en los negocios relacionados con la extorsión, el juego y el mercado negro de todo tipo, la División de Información tiene importancia e intenta competir con el resto de oficinas de Inteligencia. Esto no quita que haya casinos y furcias controlados por ellos y que puedan encontrar zonas de acción importantes como por ejemplo la ciudad libre de Yintral. En Isfahan están representados por una célula que está sondeando las posibilidades de asentamiento en el zoco. Umma el Azul es un carroñero que quiere pasar desapercibido para sus congéneres, así que evita todo contacto con la célula.