

Obertura

Aventura corta para tres pjs que recorren las tierras de Akkad. Se trata de un Awilu/Assur y dos de sus esclavos muskhenu. Recibieron el encargo de transportar una caravana de esclavos, 50 en total, hacia la ciudad de Mari, desde Nippur.

El encargo era negociar con los fenicios para intercambiar los esclavos en joyas y llevárselo de vuelta a Nippur. El Awilu que contrato a los pjs para el trabajo es Humbaba uno de los mejores joyeros de la ciudad de Nippur, pero sin contactos en Mari. La comitiva va acompañada de 6 mercenarios, todos hombres de Humbaba que se encargan del control y cuidado de los esclavos. La función de los pjs es llegar y cerrar el trato con los fenicios, como han hecho en otras ocasiones.

Puedes jugar el camino hacia Mari, empleando la tabla de encuentros de la pantalla del juego.

La idea principal es que los pjs una vez resuelto el intercambio de los esclavos por joyas en Mari. Obtén por escapar con las joyas para beneficio propio. Opciones para dirigir la partida en este sentido hay muchas, una rivalidad entre las familias de los Awilu, forzada hasta el límite que el pj noble decida optar por robarle las joyas. Otra posibilidad es que en el transcurso del viaje, los pjs hayan escuchado, rumores o partes de conversación donde se entiende que los mercenarios que acompañan al grupo, tienen la misión de acabar con los pjs para ahorrar la recompensa por el trabajo realizado.

A todo esto el mejor plan de huida será dar esquinazo a los mercenarios en Mari y tomar el camino que nadie se lo espera, Eria.

Aldea Pescadores

A un par de jornadas desde Mari los pjs se encuentran con una pequeña aldea de varias casas la mayoría de gente que vive allí son muskhenu, que se dedican a pescar en el río Buranum y pasar a gente por el transbordador. Todos pertenecen a una familia Awilu que viven en la ciudad de Akkad, cada mes envían al

cobrador de impuestos que recoge tanto pescado seco como las piedras o joyas que obtienen en el río. Y las ganancias del transbordador. En el pueblo gobierna un Awilu que hace las funciones de alguacil /capataz y controla que las cosas se realicen a gusto de sus señores. A su servicio tiene un par de hombres de armas que la mayoría de tiempo se dedican a no hacer nada y a molestar al resto de aldeanos. Ofrecerán refugio a los viajeros a cambio de algún trueque. Posiblemente se invite al noble a compartir techo con Anepada. El compartimento de los aldeanos será el normal que se espera en un aldea aislada, desconfianza con los recién llegados, y una vez obtenida, alegría por poder contar un día más con vida.

Os indicarán que más al sur hay un grupo nómada que viaja cerca de la orilla con el ganado, tienen un pequeño asentamiento, que van cambiando de ubicación cada poco, en función del estado de los pastos.

Anepada Jefe	Puabi	Shasag Soldado
DESTREZA 5	guardaespalda	DESTREZA 3
FORTALEZA 5	DESTREZA 4	FORTALEZA 3
INGENIO 3	FORTALEZA 4	INGENIO 2
PERCEPCIÓN 3	INGENIO 3	PERCEPCIÓN 3
CARISMA 3	PERCEPCIÓN 3	CARISMA 2
VOLUNTAD 5	CARISMA 3	VOLUNTAD 3
VA 5 VD 4 VM 4	VOLUNTAD 3	VA 3 VD 3 VM 3
ABSORCIÓN 2	VA 4 VD 3 VM 3	ABSORCIÓN 1
MORAL 7 EC 7	D4 ABSORCIÓN 1	MORAL 11 EC 4
AGUANTE 13	MORAL 9 EC 4	AGUANTE 11
	AGUANTE 12	Soldado(2)
Maza a dos manos		Lanza
7VA 3VD 3VM	Espada escudo	5VA 2VD 4VM
Mercenario 2	4VA 6VD 4VM	
	Arco	
	3VA/5VA 4VD 5VM	

Asentamiento de nómadas

El asentamiento de nómadas como bien os indicaron se encuentra a una jornada del poblado. Solo llegar una tirada de percepción (15) un fuerte olor a podredumbre, en la primera tienda de pieles veis una mujer y su niño tendidos es el suelo. Al acercaros más veis que están completamente completamente desecados. El resto de las tiendas tienen el mismo aspecto, cuerpo de mujeres y niños tirados y sus cuerpos resacos y quebradizos. El ganado campa a sus anchas sin que nadie lo vigile y no parece haber rastro de ningún hombre en el poblado.

Si examinan los cuerpos con una tirada de medicina (15) o percepción (20), los cadáveres

perdieron toda la sangre. Un total de 10 mujeres y 11 criaturas.

Si entrar en las tiendas haz que hagan una tirada de percepción (15) para encontrar un extraño objeto o tropezar con él pues está colgado de una de las pieles que hacen las funciones de pared. Está atado con una cadena y parece metálico al tocarlo hay algo en su interior que emite un tintineo.

Tirada de percepción (13), un repicar parecido a ese tintineo suena por el campamento, no sabrías decir la dirección. Al igual que sonarían unos terrones de tierra quebrándose en varias partes del asentamiento. Unos seres cubiertos de polvo y barro salen del suelo portando armas y se dirigen hacia vosotros el tintineo continuo resonando. Una tirada de percepción (20) un par de ellos porta un objeto semejante colgado del cuello. Dada la situación no se habrán percatado que los mercenarios de Humbaba, les han dado alcance, llegaran justo en el momento que aparecen los Atados.



Atados x 7

DESTREZA 3
FORTALEZA 10
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 1
VOLUNTAD -
VA 5 VD 4 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL - EC 8
AGUANTE 16

Hoz/cuchillo
5VA 4VD 2VM +1 ini

Empalar: Un Atado que realice con éxito un Ataque Implacable sobre un oponente podrá inmovilizarlo exactamente igual que si hubiera tenido éxito en una acción de Inmovilizar.

Los atados, son unas figuras “inspiradas” en el comic Stitched publicado por panini Comics. Son hombres que mediante un ritual se han convertido en armas terribles. Se le introduce una substancia en el cuerpo y se le cosen todos los orificios del cuerpo, para evitar que la esencia se pierda. Una vez hecho el ritual se visten con túnicas y se entierran. En el proceso la sustancia se hace con el huésped y lo transforma en un ser más semejante a un elemental de tierra. Solo responden a su señor, origen de la sustancia, y despiertan al repiquetear de los amuletos metálicos. Una vez en movimiento su sed de sangre no tiene fin, son brutales y no se detendrán hasta que su cuerpo caiga hecho terrones de arena. Por otro lado si los objetos dejan de repiquetear las figuras se detendrán.

Estarán rodeados y superados en número. La principal misión de los atados es capturar a hombres, pero no son muy delicados en las formas. Si tratan de huir se toparán de bruces con los mercenarios que les seguían la pista y estos sin quererlos se verán envueltos en la confrontación. A modo narrativo has que algunos de los atados elimines a alguno de los mercenarios de una forma brutal, mostrando su gran fuerza.

Mercenarios

Divajo Awilu DESTREZA 5 FORTALEZA 5 INGENIO 3 PERCEPCIÓN 3 CARISMA 3 VOLUNTAD 5 VA 4 VD 4 VM 4 ABSORCIÓN 2 MORAL 7 EC 7 AGUANTE 13	Hanish capataz DESTREZA 5 FORTALEZA 4 INGENIO 5 PERCEPCIÓN 4 CARISMA 3 VOLUNTAD 5 VA 4 VD 3 VM 4 D4 ABSORCIÓN 1 MORAL 8 EC 7 AGUANTE 15	Esclavosx4 DESTREZA 4 FORTALEZA 3 INGENIO 3 PERCEPCIÓN 3 CARISMA 2 VOLUNTAD 3 VA 4 VD 3 VM 3 ABSORCIÓN 1 MORAL 10 EC 5 AGUANTE 11
Maza a dos manos 7VA 3VD 3VM Mercenario 2	Espada escudo 4VA 6VD 4VM Arco 3VA/5VA 4VD 5VM	Cuchillo 2VA 2VD 2VM

En el fragor de la batalla se ha hecho de noche y la cosa pinta mal, y varios de los pjs hayan caído inconsciente una tormenta de arena os golpea a todos y escucháis ruido de lucha. Al cesar la tormenta veis un individuo vestido con harapos y que porta dos espadas curvas. Los que habían caído inconscientes han desaparecido el resto de atados han quedado reducidos.

El recién llegado es un Shitem se presenta como Rihar y os comenta que viene siguiendo la pista de un mal que no debería estar entre nosotros.

“Vuestros compañeros han sido capturados para convertirlos, no tenemos mucho tiempo si queréis recuperarlos seguidme”

Para mayor motivo de seguir la pista puedes hacer que algún Goul aprovechando el caos haya robado alguno de los caballos con las joyas.

Shitem Rihar	Poción de fuerza +2
DESTREZA 5	VA
FORTALEZA 6	Poción de Aguante
INGENIO 5	+10 temporal
PERCEPCIÓN 5	Brujería (2)
CARISMA 3	Mercenario(2)
VOLUNTAD 5	Sanador(1)
VA 6 VD 6 VM 5	Invocar tormenta de
D4 ABSORCIÓN 1	arena 1 por día solo
MORAL 18 EC 18	zona desiertos.
AGUANTE 21	

2 Espada

7/5VA 5/7VD 5VM

Arco +-1VA iniciativa

3VA/5VA 6VD 5VM

Jabalina

8VA 5VD 5VM

Los Shitem

Los Shitem, cuyo nombre significa “caminantes” en la antigua lengua de Sumer, son unos misteriosos hombres que llevan visitando los asentamientos más remotos desde hace incontables generaciones. Cuentan las leyendas que aparecieron antes que el Imperio, antes que el Diluvio, antes incluso que la primera ciudad. Son conocidos también entre los Uridimmu, que les llaman Metnezh, e incluso en la salvaje Cimmeria, donde reciben el nombre de Seirnoba. Los Shitem pertenecen a una orden, más antigua que los propios Awilu, responsable de una misión muy concreta: proteger Kishar de la influencia del Dih. Poca gente se los ha encontrado, el escaso contacto con la humanidad siempre tiene el mismo resultado. Solamente se dirigen a pueblo si entre los jóvenes hay uno destinado a ser un Shitem. Se lo llevara y entrenara, por eso producen pavor cuando llegan a una aldea nunca a una ciudad.

A efectos del juego he imaginado a los shitem un poco como Gerald de Rivia mediante el uso de pociones aumenta sus habilidades de combate así como su resistencia para combatir contra bestias o monstruos que amenazan la paz y el equilibrio.

Siguiendo las pistas

La situación se ha complicado y puede que alguno de los pjs haya sido capturado junto con alguno de los mercenarios, y algunas monturas entre ellas las que tenían las joyas. Estos seres se desplazan con presteza hacia unos barrancos. Si es la contienda ha sucedido en la noche seguir el rastro de los fugados es muy complicado. El terreno no es uniforme y serian necesaria unas tiradas de percepción (17 durante la noche /12 durante el día) para seguir el rastro.

Llega un momento en que el rastro de los cuerpos arrastrados desaparece, en concreto en una zona del camino que se adentra en una zona de barrancos y montañas de poca altura. Aquí una tirada de percepción muy difícil (21 noche/ 17 de día) les permitirá ver huellas de caballo. Pero parecen haber usado algún método para ocultar sus pasos.

El camino se entrecruza con otras series de barrancos provocados hace años por la erosión del agua y el aire, dando al conjunto un aspecto de laberintico, si van siguiendo las pocas pistas que han ido dejando serán capaces, discernir el camino. Por el contrario perderán la pista, la única diferencia es que tardaran más tiempo en dar con el camino sea por casualidad o no. Elige el momento que creas conveniente para hacerlo más dramático.

Si llegan a las cercanías de la cueva, alguien los estará vigilando, no en ninguno de los seres con los que se han enfrentado en la aldea, pero posee un colgante metálico que comenzara a moverlo para hacerlo sonar. Del suelo y de las paredes aparecerán Atados. Este asalto es para proteger el lugar, no tendrán intención de hacer prisioneros. Tampoco es cuestión de matarlos, pjs + pnjs = al número de atados. La mejor solución es averiguar dónde está el Goul que hace sonar la cadena y detenerle.

El ritual de conversión

Para aquellos ingratos que han sido capturados son llevados a unas cuevas. Quien los transportan ya no son los Atados, sino unos seres totalmente cubiertos, solo se les ven los ojos y son de un color escalofriante. Todos los capturados están maniatados.

Serán llevados a una cueva y conducidos por túneles estrechos, con algunas salas habilitadas con camastros. La sala donde los depositaran es de mayor tamaño en el centro de la cual hay una depresión y tallado en la roca lo que parece una tumba.

Hay un total de cuatro Gouls que comenzaran los preparativos de los recién llegados, escogerán a uno de los pnjs, y lo trasladaran al lado del hoyo, le cortaran todas su vestiduras y lo limpiarán de arriba abajo, mientras dos realizan esta función los otros dos cantan unas salmodias incomprensible a la vez que queman unas hierbas aromáticas que envuelve a la víctima. Una vez limpia la víctima, tres de ellos sujetan al individuo y uno comenzaran a coser todos los oficios de su cuerpo, comenzando por el ano, pene y continuando orejas fosas nasales y ojos, hasta dejarle únicamente la boca libre. Evidentemente los gritos son aterradores y todos los que presencien esto deberán pasar una tirada de terror. Acto seguido se momificara al individuo hasta dejarle libre la boca.

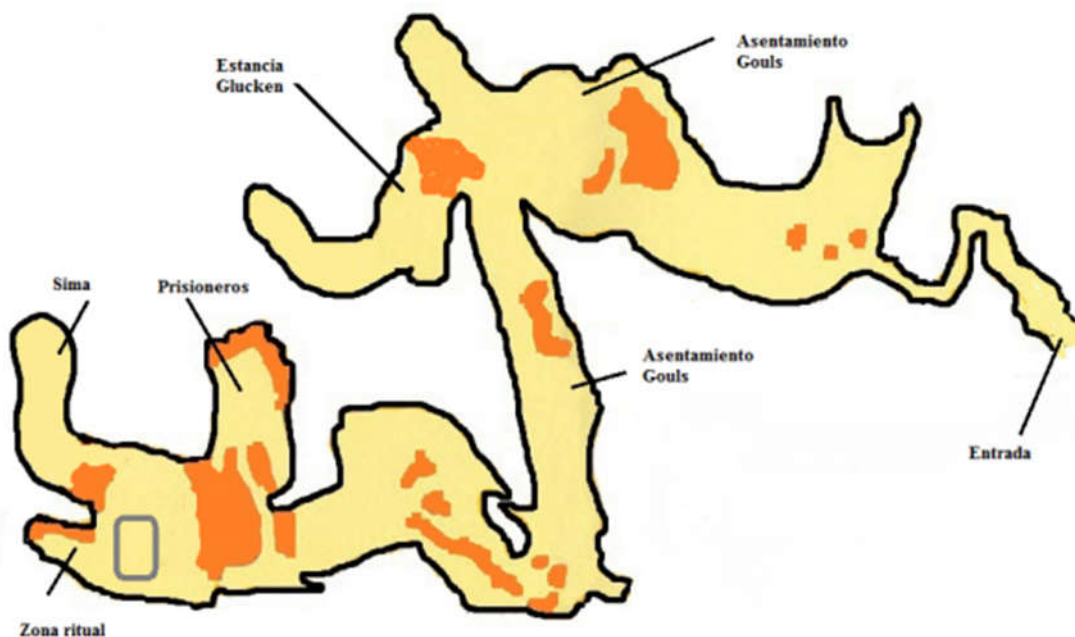
Evidentemente si hay algún pj entre los capturado ver este espectáculo le hará plantearse muchas cosas, está atado con las manos a la espalda, podrán tratar de soltarse las ataduras, haz que hagan algunas tiradas de destreza o ingenio para que lo vean. La cuestión es darle una oportunidad de escaparse. Si los Gouls están en medio del ritual no estarán muy atentos al resto de cuerpos.

Lo malo es que saldrán de las brasas para tirarse a las llamas, pues el Glucken recibirá un ataque de voluntad., para tratar de controlarlo.

Trata de combinar este evento y el “siguiendo pistas” para que de alguna forma los pjs se lleguen a la cueva al mismo tiempo o similar.

La cueva

El rastro se dirige hacia una zona próxima al rio donde hay unas cuevas. La cueva principal es un estrecho túnel que se amplia y bifurca en diferentes secciones, la principal es la más transitable. En algunos espacios los gouls han montado sus estancias, en toda la cueva hay



Ya momificado se situara en la cavidad de la piedra y uno de los goul recogerá una vasija y verterá una substancia negra en la boca de la víctima y le obligaran a tragar. Acto seguido coserán la boca del individuo y lo dejaran reposar una hora hasta que lo trasladen a otra sala.

zonas de derrumbe o rocas que forman pasillos estrechos o puntos por donde se podría escalar. Los caballos se han ocultado en el exterior cerca de la cueva. Con una tirada de percepción (15) se pueden seguir el rastro hasta hallarlos.

Glucken (Adad Nirari)

DESTREZA (4)6
 FORTALEZA (2)4
 INGENIO (6)8
 PERCEPCIÓN (4)6
 CARISMA (7)9
 VOLUNTAD (5)7
 VA 7 VD 10 VM 7
 D4 ABSORCIÓN 1
 MORAL 5 EC 18
 AGUANTE 34

Cambiaformas (2)
 Brujo(3)
 Vampiro(3)
 No soporta la luz del sol.

Dominación (1PA)

Lo que sea necesario.

Goul x4

DESTREZA 3
 FORTALEZA4
 INGENIO 3
 PERCEPCIÓN5
 CARISMA 2
 VOLUNTAD 4
 VA7VD10VM7
 D2
 ABSORCIÓN 1
 MORAL5EC18
 AGUANTE 17

Espada y escudo
 5VA 8VD 5VM

Espadayescudo
 5VA 8VD 5VM

Información extra Gluken

Esta información es meramente una propuesta
 modificala, cámbiala o ignórala a tu gusto.

Especiales	Vampiro (1)	Vampiro(2)	Vampiro(3)
Dominación	Prueba de Voluntad, coste 2 Aguante. Tiene que estar en presencia de la víctima y solo seguirá órdenes que no le supongan un peligro.	Ídem anterior pero la víctima no tiene por qué ser consciente. Puede estar transformado u oculto.	Ídem anteriores pero el vampiro puede estar en otra zona. Ejemplo una cueva, guarida, zona de un castillo.
Visión nocturna	Ve completamente en la oscuridad.		
Resistencia	No puede caer enfermo, agotado o envenenado. Y nunca duerme		
Fotofobia	Miedo a luz del sol superar una tirada de voluntad (15), así como el fuego. Cada turno prueba de fortaleza (20) si falla pierde tanto aguante como la diferencia.		
Alimentación	Te alimentas mordiendo a tu víctima, tantos puntos de aguante pierda la víctima, tantos recupera el vampiro.	Tienes tal control que cada daño que realizas con un arma consigues captar esa esencia -1 punto.	Ídem anterior pero puedes estar transformado en elementos.
Consumo	Actividad normal 6 puntos de aguante.		
Familia	Dando 3 Aguante al día se puede crear un Goul que obedecerá todas tus órdenes.	Ídem anterior pero a coste 2 de aguante.	Ídem anterior. Gastando 10 puntos de aguante podrás crear un familiar vampiro.
In extremis			El vampiro puede realizar un ataque desesperado dejando su actual cuerpo y tratando de poseer a otro que este próximo. Realizando una tirada enfrentada de voluntad.
Opcional	Gastar 1 punto de aguante para subirse alguna característica incluso de combate. Duración escena.	Gastar 2 puntos de aguante para tener 2 puntos que gastar en alguna característica incluso de combate. Duración escena.	Gastar 3 puntos de aguante para tener 3 puntos que gastar en alguna característica incluso de combate. Duración escena.
	Cambiaformas (1)	Cambiaformas (2)	Cambiaformas (3)
Especial	Te puedes transformar en animales, que mantengan tu relación corporal. Coste 2 punto de aguante.	Te puedes transformar en elementos, niebla, arena. Coste 2 puntos de aguante.	Te puedes transformar en personas e imitar sus voces y gestos. Coste 1 punto de sangre.