

Tabla de contenido

| | |
|-----------------------|----|
| Introducción | 2 |
| Nippur | 5 |
| Kish | 6 |
| Sippar | 10 |
| Punto de inflexión | 18 |
| Akkad | 19 |
| Problemas en el norte | 23 |
| Entre caminos | 27 |
| Samarra | 29 |
| Assur | 30 |
| Niniveh | 33 |
| Camino a Kutha | 35 |
| Kutha | 37 |
| Si se dirigen a Eria | 40 |
| Tadmor | 43 |
| La rosa del desierto | 45 |
| Ur | 46 |
| Lagash | 48 |
| Sussa | 50 |
| Uruk | 53 |

Publicación amateur sin ánimo de lucro

Imágenes tomadas de google.

Aventura de Kish extraída del manual de “la puerta de Istar”

Escrita y maquetada por Anakleto.

Dedicado a Bactron Danger club de Rol de Barcelona

Como decía Adad-Nirari “*La mayor joya de todas puede esconderse en el lugar menos pensado*”

Zap, Zap

Introducción

Aventura donde se trataran de seguir los pasos de Gilgamesh el héroe, para tratar de obtener la planta de la juventud eterna.

Si bien el mito de Gilgamesh tal y como se conoce, busca la inmortalidad para no sucumbir a la muerte, en ese proceso recorre gran parte del imperio, se enfrenta a diversos retos y viaja a través de las aguas de la muerte y en el fondo hallar la planta milagrosa (Shibu Issakhir amelu, el anciano que rejuvenece) que proporciona la juventud eterna. Si bien se sabe que el tramo final del viaje esta planta fue robada por la serpiente, de ahí que su raza cambie de piel y tenga siempre la apariencia joven. El relato termina con Gilgamesh aceptando su propia mortalidad, y convirtiéndose en juez del inframundo.

Todo el mundo conoce el relato todo el mundo lo ha escuchado, pero todo el mundo reconoce que la inmortalidad si existe, Sargón el rey brujo regenta el imperio desde hace 2000 años, y el peso de su sombra sobre el imperio es muy grande. Todos los súbditos y esclavos saben que nacen bajo su sombra y morirán bajo la misma y así generación tras generación.

búsqueda, regresan del desierto, tras sufrir una pérdida. Sabe exactamente la descripción de los pjs y da órdenes que se les traigan a su presencia cuando les vean.

Les explicara porque les ha hecho venir, solo mencionara parte de la revelación, la que hace referencia a los objetos que han de encontrar. Que les puede ofrecer, fortuna, poder. Deberán reunir esos objetos y llevárselos.

Entre todos el Ensi entre ellos trataran de averiguar dónde pueden encontrar esos objetos, hazles tirar tiradas de ingenio para ver que saben o que suponen saber ellos. En las siguientes paginas hay información sobre el posible origen de estos objetos y así de paso les muestras lo curioso que puede ser este mundo.

Si reúnen los objetos y se los llevan a su presencia les revelara la segunda parte de la misión. Tratar de conseguir la planta de la que habla el poema de Gilgamesh. Cada objeto es una aventura en sí, la necesidad de conseguir estos objetos es ganar puntos en favor de los dioses que son en última instancia los que les permitirán hallar la planta de la que habla el poema.



Aventura

La aventura se inicia en la ciudad de Uruk, El rey brujo Enshakushanna está realizando un ritual cerca del rio Buranum, cerca donde yace la tumba de Gilgamesh. Ha tenido una revelación, donde el héroe portaba unos objetos:

Una espada como un hombre de alta con un águila de dos cabezas hecha de hierro.

El aroma de una rosa del desierto.

Un colgante de orfebrería de calidad inigualable.

Unas hachas negras como la noche.

Así mismo le ha sido relevado el grupo que ha de emprender esta

Requisitos para esta partida

Durante la creación de personajes, se necesita que al menos uno de ellos sea Awilu. Hijo de un comerciante residente en la ciudad de Uruk. El punto de inflexión que sufrirán los pjs será el hecho que acompañando al padre en una caravana, este morirá envenenado después de que la caravana sufriera un ataque de unos bandidos. Tras el ataque el padre estará bien solo con un simple rasguño, los bandidos fueron derrotados. A las horas su estado empeorara y finalmente morirá.

La espada drenadora de vida.

La espada drenadora de vida, es un elemento muy raro y poco común en el imperio. La mayoría de objetos hechos con hierro están fabricados de piedras estelares o meteoritos, por lo tanto el hierro es un metal escaso y muy codiciado. Esa espada en el imperio tendría un valor del palacio de Ensi. Existe una tribu “los saqueadores grises”, que pocos conocen, solo los guerreros que han combatido en el norte del imperio o los cimerios. En el territorio de Hattusa existe un valle donde nunca brilla el sol, las nubes son densas en aquella zona y las tormentas muy usuales. Para un forastero el valle es un yermo páramo donde nada puede crecer, las tormentas eléctricas arrasan todo y únicamente las águilas alvinas son capaces de adentrarse en ella.

La espada se encuentra en posesión de un general de Sargón, la gano en una batalla contra los saqueadores grises.

Aburriash-Nablu seguía haciendo honor a su nombre, estando cubierto por una espesa capa de nubes de la que surgían constantemente brillantes relámpagos. Pero esa fuerza de la naturaleza había sido domada: esparcidos a lo largo del valle, separados unos pocos cientos de pasos unas de otras, se hallaban unas enormes estructuras de metal, que se alzaban hacia el cielo. Parecían dagas clavadas en la tierra y, de hecho, tras un examen más detallado, el esclavo se dio cuenta de que habían sido talladas para parecerlo, con la forma de un filo y un mango.

Sobre estas ciclópeas armas, que estaban construidas enteramente de hierro, golpeaban incansablemente los relámpagos. Pero lo más sorprendente era que los rayos no impactaban en ningún otro lugar que no fueran dichos monumentos, que el Mushkenu bautizó como las Dagas. Se podía caminar tranquilamente entre ellas sin temer la furia de la tormenta. Eran templos que mantenían a raya a los dioses del relámpago. Entre ellas había campos de cultivo y carreteras, estas últimas recorridas periódicamente por caravanas compuestas por Saqueadores Grises.

La rosa del desierto.

Cada 100 años en una noche de luna llena en el desierto de Eria florecen unas rosas de un olor indescriptible. Su ubicación cambia y solo se permiten acceder a forasteros que hayan solicitado previamente la asistencia a los clanes Uridimmu mas importantes, ni que decir tiene que acceder comporta un elevado precio que no todos pueden pagar.

El aroma de las rosas permanece durante una semana y tras pasar esta se extingue hasta desaparecer. Solamente hay una gente en todo Akkad capaces de preservar este aroma, son los artesanos de Susa, ciudad de los muertos. Su conocimientos en esencias y como preservar los olores los hacen únicos en la elaboración de perfumes, ahora bien también se les conoce por su secretismo.

Dentro de 3 meses se cumplen los 100 años, y el evento tendrá lugar en el interior de Eria, su ubicación exacta solo la conocen los Shayh de las tribus y solamente accederán a desvelar su ubicación por un precio considerable.

El colgante de oeste.

La descripción que os da del colgante es difícil de precisar, salvo su intrincado y complejo diseño algo que no es común de ver en Akkad salvo por la orfebrería que procede de los fenicios.

Comentan y se rumorea que esta gente son capaces de crear y generar auténticas joyas con propiedades místicas o mágicas. No son muy comunes verse fenicios en Akkad, es mas muy pocos los han visto, eso sí se describen como seres que nada tienen de humano, de miembros largos y gran estatura, casi tan altos como un Wardu, pero mucho más delgados, se mueven con parsimonia y elegancia, arrastrando los pies suavemente. Sus cuerpos están cubiertos por túnicas de un púrpura intenso y sus rostros son inconfundibles; sin orejas, boca, nariz o cabello, sólo sus grandes y bulbosos ojos, de color amarillento, contrastan con el azul de su arrugada piel.

Se conoce que hacen tratos con los comerciantes de Mari, que casi en exclusiva se han centrado en comerciar con ellos. Eso sí solo aceptan una moneda de cambio esclavos Mushkenu. Por ello no es de extrañar las enormes caravanas de esclavos que se dirigen a Mari.

El colgante es un objeto en forma de rosa llamada la rosa de los vientos, capaz de guiarnos hacia lo que más deseamos en el mundo. Se dirige hacia la ciudad de Kish a manos de su fabricante fenicio.

Los filos de obsidiana.

Se dice que tras las montañas Tormentosas existe una meseta negra, donde habitan los hombres serpientes en la ciudad de Meda. Todo esto no es más que una especulación pues atravesar las montañas es muy complicado. Existen una serie de pasos que solo conocen los bandidos de la zona o algún escriba que atesore el conocimiento como riqueza.

Una de ellas, conocida como el Paso del Silencio, es especialmente peligrosa. Cercana al nacimiento del Zab, es estrecha y traicionera, rodeada por acantilados cortados a pico. El mero hecho de conocer su existencia no asegura el éxito, sino que todo aquel que se atreva a recorrerla tendrá que afrontar numerosos peligros.

Deberá ser capaz de evitar la mirada del Shalash-Igi, Aquel que Posee Tres Ojos, o al menos encontrar el modo de pagar el peaje que éste le exija. También habrá de resistir la tentación de leer los textos sagrados que recorren la pared de renta, escritos en todos los idiomas que alguna vez existieron y alguna vez existirán. Tampoco deberá subestimar la más mundana, pero no por ello menos peligrosa, de las amenazas que habitan en esta senda: la que representa el Nido de los Buitres, que no hacen ascas a las presas vivas si pueden usarlas para alimentar a sus crías.

Y todo ello deberá hacerlo en silencio, sin articular una palabra, desde el principio hasta el final. Se cuentan historias sobre héroes que consiguieron llegar a tan sólo unos pasos de su destino para, en el último momento, dejar escapar una ahogada exclamación. Su periplo conoció un trágico final al ser arrastrados montaña abajo, a las profundidades de las gargantas, por una avalancha de nieve.

Se sabe que cada centuria (114 años) se realiza un intercambio con los Middu u hombres serpiente en las orillas del rio Zab, durante un mes se realiza intercambio de mercancías con estos seres a cambio de algunos objetos curiosos de Akkad o

principalmente esclavos. Pero hace dos años que debía celebrarse el ultimo intercambio y no se ha visto a ningún hombre serpiente.

Las hachas son muy antiguas, y hace mucho tiempo fueron separadas para que perdieran su poder. Un hacha se ocultó bajo un templo de la ciudad de Sippar. La otra fue ocultada bajo un templo de la ciudad de Kutha.

Si se dirigen hacia el norte.

Lo más sencillo para moverse es formar parte de una caravana que se dirija hacia el norte, en esta época del año no es algo que falte.

Las caravanas como es normal harán paradas en todas las ciudades donde puedan negociar, La primera de las ciudades es Nippur o como muchos la conocen "la ciudad de los 1000 dioses".

Nippur

La inmensa Nippur. La más grande de las ciudades. La casa de los dioses. Ninguna urbe en todo el Imperio la iguala en tamaño, y el número de almas que habitan tras sus muros es ingente. Se dice que absolutamente todos los Igigu, los Dioses de las Estrellas, tienen al menos un edificio consagrado a su adoración. No en vano otro de los nombres por los que se conoce a Nippur es “La de las Mil Deidades”. Su Zigurat, no está dedicado a una única divinidad. Nippur no tiene un dios patrón, y en el más alto de los pisos de la enorme construcción que se yergue sobre sus calles se hallan trescientas sesenta cámaras, dedicadas a otros tantos dioses.

Este hecho fomenta una competencia brutal entre los representantes de las deidades menores. Éste afán de adoración por los Igigu se manifiesta en dos organizaciones únicas de esta ciudad: la Niggina y la Inimdug. Niggina significa Verdad, y los que siguen esta senda dedican su vida a protegerla y evitar que sea corrompida y ensuciada. Los miembros de la Niggina son seleccionados de entre todos los estratos sociales de Nippur, y forman parte de ella desde nobles Awilu de alta cuna hasta humildes Mushkeni que sólo han conocido la esclavitud. La palabra que más cerca está de definirlos es inquisidores. Inimdug significa Paz, y los que juran pertenencia a este cuerpo darán su vida por mantenerla. No son controlados por el Rey Brujo, obedecen a las órdenes de un consejo de los treinta y seis sacerdotes más importantes de la ciudad. Aunque a la hora de la verdad tienden a actuar con bastante independencia. No proyectan ninguna sombra.

Al fin y al cabo su misión es encarnar la justicia misma. Pero Shamash, el dios solar, no es un Igigu, sino uno de los Dioses Antiguos. Este hecho lleva a muchos a dudar de las intenciones de la Inimdug, viendo en ellos la influencia de un dios derrotado. Sargón tiene siempre a Nippur sometida a una firme vigilancia. Por este motivo ha destacado en ella a Naram-Sin, su nieto, que no ha tardado ni dos años en hacerse un buen amigo de Sharamak, el líder de la Niggina. Y se rumorea que está pensando en unirse a los Inimdug.

Llevar una ofrenda a uno de los dioses.

La ciudad de Nippur es conocida por su gran número de templos y deidades, con toda probabilidad las creencias de los pjs tengan un templo a quien poder ir a rezar. El favor de los dioses es importante y más cuando se inicia una aventura como la que le han propuesto.

En una ciudad tan inmensa y con tantas religiones es fácil verse en medio de una revuelta entre las diferentes credos de dioses, la escena puede ser meramente reprensativa de hasta qué punto esta los ánimos a flor de piel en esta ciudad. Entre la confusión de los que se amontonan para ver la pelea siempre hay quien trata de sacar provecho robando alguna pertenencia ajena.

Los Niggina.

Posiblemente por desconocimiento algún pj puede cometer el error de romper alguna de las miles de reglas que rigen tantas religiones. Para ello la ciudad tiene un grupo de fanáticos los Niggina que se encargan de hacer cumplir las reglas impuestas por todos los credos y evitar que se falte a alguno de los dioses.

La situación puede ser tan ridícula como circular con armas cerca de un templo de Shamash, o comer carne cerca de un templo de Nisaba. La situación se resolverá pagando una multa o siendo detenido hasta saldar dicha multa.

Karun

El karum de Nippur es tan grande como lo es su ciudad, la cantidad de gente que habita dicha ciudad necesita muchos productos, grano, bestias, esclavos, telas. Un lugar donde un Assur no perdería ocasión de realizar algún negocio lucrativo.

Encuentro con Ashur-Neru pg 339

Es un Awilu que vivió tiempos mejores, ahora malvive en las calles de Nippur, pidiendo limosna cerca de los templos, aunque muy desmejorado, aún mantiene el porte de los Awilu.

Se encontrara con los PJs en las calles de Nippur, que no podrán evitar entrar en contacto, la leve letanía que recita Ashur, parece callarse al entrar en contacto con vosotros, y al que tenga más cerca, se agarrara a su brazo con fuerza.

-Sois vosotros lo he visto...

Pese su aspecto el agarre se ha realizado con fuerza, y no soltara a no ser que se emplee, la fuerza, cosa que no debe quedar ridícula para el resto de transeúntes.

-¡Sois vosotros, os esperaba!!

Si deciden hablar con él les explicara su historia, *en el pasado fue comerciante y curtidos de pieles, viajando por todo el imperio en compañía de su esposa. Pero fue traicionado por ella en la ciudad de Kish, y ello le condeno a su triste vida.* Tiene un mensaje para ellos, de entre sus harapos saca una tablilla. Envuelta por unas telas. *No sé que pone y no quiero saberlo, mi misión era entregárselo a los elegidos.*

"En la vecina ciudad de Kish, preguntar por la Gudapshu Eshanna. Sobre lo que el fenicio ha traído a la ciudad"

El origen de la tablilla es desconocido para Ashur, solo recuerda que la recibió y que el gran Ashur (dios anunnaki) le guio.

Kish

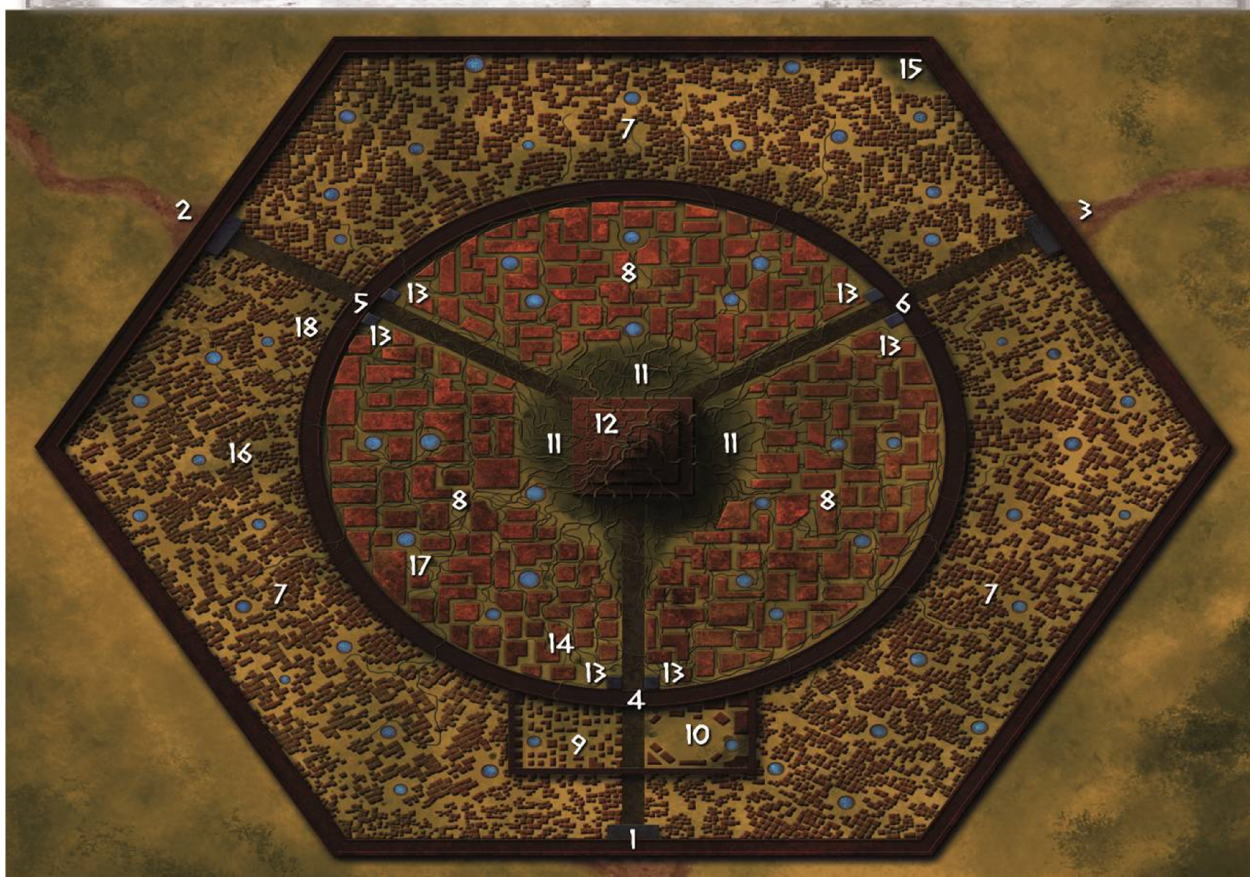
Kish es un vergel, un oasis en medio del desierto en el que la vegetación abunda, llenándolo todo de su lujuria y su perfume. Son comunes tanto las descripciones que tildan a este aroma de irresistible, como aquellas que lo califican de insoportable. Para algunos testigos(mujeres) Kish es un paraíso en la tierra, mientras que para otros(hombres) es un lugar violento y hostil.

Tanta exuberancia procede de la generosidad de Shuk-Nippurash, la diosa de la fertilidad y el amor. Ejerce su patronazgo sobre Kish y vela por sus fieles, haciendo que no les falte de nada.

Sus sacerdotisas son las llamadas Gudapshu, y la más importante entre ellas, la suma sacerdotisa, ostenta también el cargo de Ensi de Kish. Lo cierto es que el dominio que ejerce Shuk-Nippurash en Kish supera al de cualquier otro dios en su ciudad.

Mapa de Kish

- | | | |
|--------------------------------|-------------------------|----------------------------------|
| 1 Puerta de la Mujer | 7 Arrabales | 13 Torres de la guardia |
| 2 Puerta de la Res | 8 Barrios nobles | 14 Cuartel general de la guardia |
| 3 Puerta de la Flor | 9 Karum | 15 Hogar de la Anciana |
| 4 Puerta de la Fecundidad | 10 Mercado | 16 Refugio de Uri |
| 5 Puerta de la Autosuficiencia | 11 Jardines de la Diosa | 17 Casa de Eshanna |
| 6 Puerta de la Pasión | 12 Ziggurat | 18 Escondrijo de Uktannu |



Rumores: Se dice que su sabor es exquisito, y algunos incluso afirman que, preparadas adecuadamente, pueden otorgar la inmortalidad a los hombres, como ya lo hizo el pan sagrado con los Dioses Antiguos. Tenga o no algo de verdad, esta teoría es algo imposible de comprobar por un extranjero, ya que las frutas, aunque se pueden conservar frescas durante meses dentro de Kish, se pudren al poco tiempo de abandonar los límites de la ciudad. La única excepción a esta regla es el diminuto templo de Assur, que se ubica en uno de los karum más pequeños del Imperio.

Kish es una ciudad hecha para mujeres, la ciudad pertenece a la deidad Shuk-Nippurash, la que no necesita esposo. Para las mujeres es un vergel, un paraíso en el mundo, con frutos y flores que solo crecen aquí. Para los hombres es muy hostil, el aroma es desagradable y todo parece estar corrompido o es agresivo hacia ellos, vivir en esta ciudad es un verdadero tormento.

El bullicio de la ciudad es importante pues se están preparando para festival del año nuevo donde se realiza una gran celebración por el regreso de la primavera.

La Gudapshu

En el caso que hayan estado anteriormente en Kish, sabrán que Gudapshu son las sacerdotisas del templo. Su aspecto resalta del resto pues tienen la piel completamente negra con los cabellos blancos. Suelen mantener un aspecto físico muy saludable pese a los años. Están tocadas por su diosa. *Si no conocen la ciudad esta información se la podrá proporcionar cualquiera a quien pregunten.*

Las Gudapshu normalmente están en los jardines del templo o en el Zigurat, esta zona está protegida por parejas de soldados cada 50 metros. Acceder a estas zonas sin permiso está penado con la muerte.

Si preguntan por la Gudapshu Eshanna tendrán dificultades para verla, pero les comentaran que podrán dejarles un mensaje. Si hacen referencia al mensaje de la tablilla, el mensaje no le llegará a ella sino a la capitana de la guardia Mushezibti.

Arrestados

La capitana de la guardia, está interesada en la historia que pueden contarles estos viajeros que tenían conocimiento del Fenicio. Les pedirá amablemente que les acompañen al cuartel general de la guardia. En caso de negativa su amabilidad desaparecerá y los detendrá. Allí los pjs se encontrarán con el fenicio. Este se verá muy animado de “hablar” con los pjs, pues parece conocer su misión.

“Se lo estáis buscando”.

“El colgante está en la ciudad, pero no está completo”.

Sin saber muy bien porque el fenicio accederá a darles la parte del colgante que él se había quedado, y más sorprendente les ayudara a salir de la celda. Simplemente una de las guardias vendrá y abrirá la celda, la guardia un poco confundida les dirá que son libres.

El fenicio se quedara en la prisión, pero les comentara antes de marcharse **“Confiar en la capitana, pues pese a su apariencia es justa”**.

Karum

Zona de mercado y único lugar donde hay un templo que no está dedicado a Shuk-Nippurash, está dedicado a Assur. Gran parte de la caravana que ha llegado a la ciudad se instala aquí y monta sus puestos de negocio. Kish es una ciudad ideal para vender joyas y telas a las mujeres de la ciudad. Al igual que armas.

Un ladrón al acecho

Si han estado preguntado por Eshenna por la ciudad, la noticia habrá llegado oídos de Uri. El es originario de Kish, la vida no le ha tratado bien, solo cuando conoció a Eshenna a la que ama con locura, pero es un amor puramente platónico. Buscara los

pjs para interrogarles por sus motivos para buscar a la sacerdotisa. No se enfrentará abiertamente a los pjs, solo los seguirá **tirada de Percepción dificultad 18** para descubrirlo.

Si cree conveniente puede acordar un encuentro entre Eshanna y ellos, para esta noche.

Un encuentro inesperado

En el barrio de los arrabales se esconde Niria, buscadora de los Niggia de Shuk-Nippurash, desde hace unas semanas se esconde pues se le acusa de un robo en la central y la desaparición de su compañera Annish. Está tratando de averiguar quién le ha tendido la trampa. En algún momento puede cruzarse con los pjs, y si lo ve oportuno pedirles ayuda.

Secuestro

Este evento lo puedes situar en cualquier noche, que los pjs vayan por la ciudad o emplearlo en el encuentro que tendrán con Eshenna.

Cuando se acercan al lugar del encuentro, una **tirada de percepción dificultad 15**, escucharán un grito a un par de calles, si se apresuran verán las espaldas de un Wardu que desaparecen en la noche, sin mucho sigilo. Son un total de dos wardu y tres individuos, todos hombres, que llevan maniatada a una Gudapshu. Esto os parece totalmente fuera de lugar. Si los siguen deberán superar **2 tiradas de Percepción dificultad 14**, para no perderlos y alguna otra de destreza para no ser detectados. Si les siguen les llevara hasta la guarida secreta de Uktannu nº 18.

Si la Gudapshu es Eshenna Uri los seguirá por los tejados y tratará de reducirlos lanzando sus dagas.

Charla con Eshenna

Cuando se reúnan con Eshenna les interesa poner las cartas sobre la mesa, ella les preguntará por el objeto del fenicio, su principal interés. Hasta que se mencione a **Ashur-Neru**, su marido. Ahí entrará a llorar pues su deseo más grande es encontrarlo. Si le comentan donde esta, ella les entregará el objeto, que Uri le robo al fenicio.

El ritual de Uktannu

Si los personajes siguen a la comitiva, verán cómo al poco rato se detiene en frente de la guarida de Uktannu, indicada como 18 en el mapa. Una vez alcanzado su destino, se introducirán dentro de la casa, en cuyo interior se encuentran el propio Uktannu junto a otro Wardu y cuatro mujeres Awilu miembros de la guardia, incluyendo una oficial. Todos ellos duplicados bajo su control.

En el interior del edificio se encuentra Uktannu, que interpreta unos complejos y extraños bailes. Parece encontrarse completamente abstraído en lo que está haciendo e ignora completamente a los esclavos y la sacerdotisa inconsciente que acaba de entrar. Hasta que, súbitamente, saca un cuchillo de

entre sus ropas, con el que parece hacer un corte en el mismo tejido de la realidad, que se desgarra.

Inmediatamente después se girará y amenazará con ese mismo cuchillo a la aterrorizada Awilu, que para entonces ya estará despierta y contemplará con terror lo que está ocurriendo. Por desgracia, no podrá gritar para pedir ayuda, ya que se encuentra amordazada. Lo único que podrá hacer será contemplar aterrada a Uktannu, mientras éste le dice las siguientes palabras:

*“No puedo esperar a ver una mirada
Como ésta en los ojos de Kheba.
Impotente, en lo más alto de su Ziggurat, durante la
Celebración de la más sagrada de vuestras fiestas.”*

Tras pronunciar esto, clavará con fuerza el cuchillo en el pecho de la Gudapshu. Uktannu estaba lanzando el conjuro *Siervo Obediente de Más Allá del Velo*, cuya fase final acaba de comenzar. Tienes una descripción de este conjuro en la sección *Otros Recursos* de este capítulo. Consúltalo y narra la parte que resta del lanzamiento del conjuro y cómo se forma un duplicado a partir de los restos de la pobre sacerdotisa.

La anciana

Según se rumorea en la ciudad existe una anciana que puede leer los finos hilos del destino. Atenderá tanto a hombres como mujeres y lo hará de misma forma. Solo permite que se pase de uno en uno y se realice una pregunta.

Que responderá no siempre de forma clara.

Actores

La anciana pg 338

Belzhazaar pg 340

Eshanna Gudapshu pg 341

Keba Ensi de Kish pg 342

Mushezibti Capitana de la Guardia pg 343

Naria buscadora pg 344

Uktannu escriba pg 344

Uri ladrón pg 345

Que está ocurriendo en Kish

Al llegar a Kish los pjs, desconocen que está ocurriendo en la ciudad, hay dos historias que discurren.

Keba Ensi de Kish tiene un plan para que en la vecina ciudad de Nippur el culto de Kish se convierta en la religión más importante y así acrecentar el dominio de Shuk -Nippurash. Para ello ha consultado al Oráculo y este le ha mencionado que necesita la semilla. Keba desconoce que es la semilla y para solucionar este percance ha solicitado un colgante a los Fenicios con una característica determinada, permite saber a su portados donde esta lo que más desea. Hace tres meses hizo el pago de 300 esclavas y el fenicio acaba de llegar a la ciudad, pero sin el colgante pues la noche anterior a su llegada fue robado durante un asalto.

El Fenicio y su sequito está encerrado en el cuartel general de la guardia, por orden de Mushezibti la capitana de la guardia, que todo siendo fiel a su Ensi, no confía del todo en sus planes.

Eshanna una Gudapshu cercana a Keba se entero del asunto del colgante, con la ayuda de Uri un ladrón de la ciudad robaron el colgante, pero el objeto no está completo y no funciona. Eshanna desea el colgante para encontrar a su marido, se marchó hace diez años cuando decidió entrar en el círculo de sacerdotisas y se arrepiente. Su marido es Ashur-Neru el ciego que los pjs se encontraron en Nippur.

Por otro lado y un esclavo Mushkenu, que se dedica a archivar los casos a los Niggia, pese a que no debería saber, es capaz de leer los informes. El último caso traído por Naria y Annashi sobre un caso de un brujo ilegal en la ciudad, el informe contenía un conjuro **“Siervo Obediente de Mas allá del velo” (pg 359)**. Robo el conjuro, aprendió el ritual y comenzó a hacer copias de gente influyente para sus planes, entre ellos cuenta con 3 Wardu y 3 Awilu y 4 Mushkenu. Su plan es interrumpir la ceremonia de año nuevo y substituir a Keba para así gobernar todo Kish. Para que nadie sospechara de él, copio a Annashi, esta acuso a su compañera Naria del robo del conjuro. Las cosas no se pusieron fáciles para Naria, ya que se le acusaba de robo y de la desaparición de Annashi, ya que desde la denuncia nadie la volvió a ver.

Desde entonces Naria se esconde por el barrio de los arrabales, tratando de encontrar quien le ha hecho esto.

Recompensas

Si ayudan a Eshanna a encontrar a **Ashur-Neru**.

Si consiguen dismantelar la conspiración en Kish , la diosa a través de Keba les otorgara el don de las mujeres y podrán disfrutar de las maravillas de Kish. Solamente hasta que salgan de la ciudad.

Saliendo de Kish

La partida de Kish se hace difícil, **una tirada de voluntad (15)** para poder abandonar ese paraíso. Es decir puede ser el destino del Pj quedarse aquí para siempre. Nadie dice nada que los que hayan salido vayan a buscarlo.

Tal como prometió Keba Eins de Kish, al abandonar la ciudad dejarían de tener el don que la diosa les había conferido.

No habéis pasado desapercibidos, pues fuisteis invitados a la ceremonia un honor muy importante, pese a que no recordáis absolutamente nada. Al salir y reunirse con la caravana que se dirige hacia el norte **una tirada percepción dificultad (17)**, si la sacan verán a un par de individuos a caballo que no les quitan ojo.

Quien esta interesados en ellos.

Al salir de Kish hay una comerciante Assur **Sin-Shar-Ishkun**, conoce bien a este grupo o uno de sus miembros, el encargo el asesinato del padre de uno de ellos. Ese Assur estaba a punto de cerrar un negocio comercial que le habría supuesto controlar el monopolio al sur de Akkad.

No eran rivales importantes pero se ha percatado de las amistades que se gastan estos elementos, saben que viajan al norte, en Kish tuvieron bastante movimiento. Ha puesto dos hombres que los vigilan durante la caravana. Pero se días antes se apresuro a enviarle un mensajero a Sippar con un mensaje para Annih-Ilated un brujo de la ciudad para que prepare un conjuro, de "Modelo perfecto de Eteshna-Kizash" para 5 miembros que serán invitado sus dependencias, en unos días.

El brujo al recibir la misiva entro en cólera. “*cinco*” Un Wardu, un Uridimmu, dos Awilu, y un Mushkenu. Envía sus esclavos a que reúnan los 5 esqueletos que los limpien y los preparen en la cripta. Un sótano de la ciudad. El debe trabajar en tejer los sudarios añadiendo en cada uno de ellos, un cabello de Annih-Ilated, para tener el control sobre los dobles.

El encuentro será normal, antes de llegar a Sippar se presentara y los invitara a descansar en su palacete, en la ciudad, Una tradición a los recién llegados es ofrecerle un poco de agua para que se refresquen la cara y un paño, el agua representa la vida, la tela las conexiones y los negocios. Cada uno será recibido por un esclavo que portara un cuenco con agua y una tela. Cuando tenga a los dobles sabrá exactamente que negocios trae a los Awilu al norte. Y claramente estará interesado en conseguir esos objetos o informar a Sargón o simplemente hacerles fracasar.

De camino a Sippar

Durante el trayecto la caravana se encontrara con una tormenta lluviosa como pocas habéis conocido, el viento no ayuda, la caravana avanza lentamente como una gran fila hasta que se detiene.

Desde la cabeza de la caravana os anuncia que la fuerte tormenta ha hecho desbordar los dos ríos y se ha formado un pequeño lago, no tiene mucha profundidad, pero es imposible pasar con los carros sin que estos se queden clavados en el fango.

Se decide montar campamento. Estando en el campamento la gente se reúne y comentan historias, sobre el norte el sur. Es un buen momento de introducir a Sin-Shar-Ishkun con los pj. Para hacer más ameno la estancia se forma un torneo es una gran tienda central de lucha de gladiadores. Evidentemente todo aquel que esté dispuesto es partidario de pelear y apostar en este caso información o materiales. Sin-Shar-Ishkun se mostrara muy agradable con ellos y les invitara a sus estancias cuando lleguen a Sippar.

Una **tirada de percepción dificultad 15**, os parece ver a un individuo, que parece estar apartado viendo el espectáculo. No sabéis muy bien porque pero os parece que no es la primera vez que lo veis.

Otra opción es ser atacados por unos bandidos, o chacales, los

pjs afrontan el desafío como una escaramuza y ayudan a un noble Awilu Sin-Shar-Ishkun. El cual en agradecimiento les invitara.

Sippar



Sippar era antes una ciudad doble, dividida en dos mitades, cada una de las cuales se encontraba en uno de los lados del Buranum. Originalmente dos urbes distintas que se unieron. En el fondo de este desastre se encuentra Enmeduranki, el actual Ensi de Sippar. Este Rey Brujo siempre se ha considerado a sí mismo el mejor alquimista vivo (con el permiso de Sargón). Pero en realidad es poco más que un alquimista mediocre. Su fracaso más sonado fue el intento fallido de diseñar una plaga especialmente virulenta que sólo afectara a los Cimmerios. Cerró una sección de Sippar-Amnanum, la antigua mitad oeste de la ciudad, y dejó en su interior a un grupo de Cimmerios sobre los que fue experimentando con varios venenos de su creación. Una fatídica noche el viento sopló especialmente fuerte, y al día siguiente empezaron a enfermar el resto de Mushkenu de la ciudad. La única solución en que pudo pensar: arrasar toda la mitad oeste hasta los cimientos. La plaga fue erradicada con éxito, sin embargo, parece que algunos Mushkenu de los barrios más pobres empiezan a sufrir una enfermedad de extraños síntomas. Uno de los temas que obsesionan a Enmeduranki, además de la alquimia, es la creencia de que bajo los cimientos de Sippar están enterrados registros antediluvianos, supuestamente dispuestos allí por la mano del propio Atrahasis el Inmortal.

Gran parte de los experimentos alquímicos de Enmeduranki tienden a dejar especímenes vivos la necesidad de esclavos que empezaran a cavar túneles en busca de los registros. Conocidos como los Hasharu ("tullidos"), estos experimentos fallidos llevan vidas miserables, Enmeduranki decidió poner al mando de los Hasharu a Irka-Aru, su hermana menor, que había nacido con una terrible deformidad. Irka-Aru. Ha encontrado la forma de obtener beneficio de esta situación. Algunos nobles de la ciudad encuentran muy interesante la posibilidad de disponer de un túnel subterráneo. No se ha encontrado ningún registro de antes del Diluvio. O eso cree Enmeduranki. Irka-Aru es mucho más inteligente que su hermano mayor, además de mejor alquimista. De hecho, es probable que ella pudiera dar mucho mejor uso a esos antiguos documentos.



Actores

Enmeduranki Ensi de Sippar

Irka-Aru controladora de los Hasharu

Sin-Shar-Ishkun Assur con residencia en Sippar

Annih-Ilated brujo de Sippar

Hilalum Mushkenu

Nimbanda capitán de la guardia

Namtar Uridimmu Lugarteniente Hasharu

Enmul Mushkenu asesino

Enmeduranki Ensi de Sippar

Sus dotes de alquimistas son conocidas por todos en la ciudad, pero nadie se atreve a decirlo en voz alta. Hace 70 años tuvo que destruir parte de la ciudad para poder contener una enfermedad que él había creado.

Enmeduranki

DESTREZA 4
FORTALEZA 4
INGENIO 6
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 5
VOLUNTAD 5
VA 5 VD 5 VM 5
ABSORCIÓN 1
MORAL 6 EC 4
AGUANTE 11

Brujo(3), Alquimista(2),
Sacerdote(1)

Irka-Aru controladora de los Hasharu

Mejor alquimista que su hermano, nació con una deformación en el rostro que la obliga a ir siempre tapada. Tiene una residencia en la zona de palacio, pero pasa largas horas en su refugio, esta a las afueras de la ciudad, y solo se puede acceder a él, conociendo el intrincado laberinto de túneles. Es muy ambiciosa y está deseando conseguir poder para arrebatar a su hermano el trono de Sippar.

Irka

DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 6
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 2
VOLUNTAD 5
VA 3 VD 3 VM 5
ABSORCIÓN 0
MORAL 5 EC 4
AGUANTE 11

Alquimista(3),
Bruja(2), Exorcista(1)

Sin-Shar-Ishkun Assur con residencia en Sippar

Comerciante Assur asentado en Sippar tiene intereses económicos con el sur de Akkad, y los territorios de Eria. De carácter soberbio y muy mezquino.

Sin-Shar-Ishkun

DESTREZA 3
FORTALEZA 3
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 3
VOLUNTAD 2
VA 4 VD 3 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 1
AGUANTE 8

Annih-Ilated brujo de Sippar

Por su aspecto parece un hombre muy enfermo, su piel está llena de escamas, y manchas, su pelo es lacio y en algunos lugares ha desaparecido. Sus ojerías demuestran que duerme poco. Hace muchos años realizó el hechizo "Latidos en la lejanía" No se puede matar al brujo a no ser que se destruya su corazón. Frio como el hielo, da la sensación que la empatía desapareció de este ser.

Annih-Ilated

DESTREZA 3
FORTALEZA 3
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 2
VA 2 VD 2 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 1
AGUANTE 8

Brujo(3), Erudito(2), Artesa
no(1)

Hilalum Mushkenu

Mushkenu que trabaja en el puerto, pertenece a un Awilu que tiene negocios en el puerto, nunca había tenido ningún problema con su condición, trabajaba duro como hizo su padre y su mayor aliciente era regresar a su casa junto con mujer y su hijo. Todo esto se tronco, el suelo se quebró y parte de la casa se derrumbó sobre ellos. El salió ileso, pero su mujer y su hijo, perecieron. No fueron los únicos, hubo más derrumbes y más historias rotas. Desde ese día duerme en los almacenes del puerto, pero no para de oír historias, las grietas no se han cerrado y por las noches aparecen bestias o demonios que roban criaturas. Los señores fuera de preocuparse, no han hecho absolutamente nada, esto ha sido demasiado para Hilalum que ha decidido revelarse. No está solo pues cuenta con muchos que piensan como él.

Hilalum

DESTREZA 2
FORTALEZA 3
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 1
VA 2 VD 2 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 18 EC 1
AGUANTE 7

Daga de hierro, con una empuñadura de marfil, +1

4VA 3VD 3VM

Bastón a dos manos

6VA 2VD 2VM

Bastón a dos manos

3VA 1VD 2VM

Puñal

2VA 2VD 3VM + 1 iniciativa

Porra a una mano

2VA 2VD 3VM +1 iniciativa

Nimbanda Awilu capitán de la guardia

Residir en Sippar es ante todo estimulante, nunca dos días son iguales. Siempre hay sorpresa y no es de extrañar con el ensi que hay en la ciudad, este es básicamente la opinión de Nimbanda capitán de la guardia. Disfruta haciendo su trabajo y disfruta poder pisar al resto, sean Mushkenu o Awilu, si el **Enmeduranki** lo ordena se hace. Su trabajo consiste en mantener la ciudad en orden, o que su alboroto no distraiga de sobremanera los asuntos de el rey brujo. Y así lo hace con mano dura, no deja pasar ocasión para demostrar su poder sobre el resto.

Siempre va acompañado de dos hombres de su confianza o eso cree el, pues uno de ellos trabaja para Irka*.

puede controlar:

| | |
|----------------|-------------------------|
| DESTREZA 5 | ladrón(1)Herborista(2), |
| FORTALEZA 4 | Asesino(3) |
| INGENIO 4 | |
| PERCEPCIÓN 4 | 2 dagas |
| CARISMA 3 | 4/6VA 3/5VD 5VM |
| VOLUNTAD 5 | |
| VA 5 VD 4 VM 5 | |
| ABSORCIÓN 0 | |
| MORAL 8 EC 7 | |
| AGUANTE 15 | |

| Nimbanda | Kalu Awilu | Tsiuri Mushkenu |
|--|--|--|
| DESTREZA 5 | DESTREZA 4 | DESTREZA 3 |
| FORTALEZA 5 | FORTALEZA 4 | FORTALEZA 3 |
| INGENIO 3 | INGENIO 3 | INGENIO 2 |
| PERCEPCIÓN 3 | PERCEPCIÓN 3 | PERCEPCIÓN 3 |
| CARISMA 3 | CARISMA 3 | CARISMA 2 |
| VOLUNTAD 5 | VOLUNTAD 3 | VOLUNTAD 2 |
| VA 5 VD 4 VM 4 | VA 4 VD 3 VM 3 | VA 4 VD 3 VM 3 |
| ABSORCIÓN 2 | ABSORCIÓN 1 | ABSORCIÓN 1 |
| MORAL 7 EC 7 | MORAL 9 EC 4 | MORAL 11 EC 3 |
| AGUANTE 13 | AGUANTE 11 | AGUANTE 12 |
| Espada escudo 4VA 7VD 5VM | Espada escudo 3VA 5VD 4VM | Espada escudo 3VA 5VD 4VM |

Namtar (Uridimmu)Lugarteniente Hasharu

Los experimento no solo se realizan con animales o mushkenu, también se emplean otras razas como los Uridimmu, aunque en muchas de las creencias de los alquimistas estas razas ya son una creación.

Lleva unos cuantos años al servicio de Irka, controlando las excavaciones, pero últimamente está sintiendo la llamada del desierto y no esta tan concentrado como debería.

| | |
|----------------|---|
| Namtar | Alas de mosquito que se agitan incesantemente. |
| DESTREZA 4 | |
| FORTALEZA 3 | |
| INGENIO 4 | Articulaciones retorcidas en el ángulo contrario en las piernas . |
| PERCEPCIÓN 5 | Bastón a dos manos |
| CARISMA 2 | 6VA 2VD 4VM |
| VOLUNTAD 3 | Cuchillo |
| VA 4 VD 3 VM 4 | 4VA 3VD 5VM +1 iniciativa |
| ABSORCIÓN 1 | |
| MORAL 13 EC 4 | |
| AGUANTE 9 | |

Enmul (mushkenu) asesino

Enmul pertenece a Sin-Shar-Ishkun, fue parte del pago de un negocio cerrado años atrás. Su dueño le ha sacado partido, a todo aquel que podía hacerle sombra, ha recibido una visita de Enmul. Odia su condición de esclavo y odia a dueño, pero cree que el mundo está regido así por algún designio divino que el no

Una invitación que no pueden rechazar

Sin-Shar-Ishkun no perderá la oportunidad de congeniar con los Awilu del grupo, ya sea por temas comerciales o por propio interés. Tiene una charla agradable y está muy interesado en los Pjs. Les ofrecerá alojamiento en su casa, si no aceptan les invitara a comer o cenar.

Como ceremonia de bienvenida les explicara que al igual que en otras tierras se ofrece la sal y el pan, aquí en Sippar se ofrece agua al recién llegado para que se lave y refresque.

Por cada pj habrá dos esclavos, uno de ellos portara una palangana de basalto, con ilustraciones de piedras en el fondo, insiste en el detalle de las palanganas pues es un artículo muy raro. Da la sensación de estar mirándose en un espejo. El otro esclavo porta una tela para que se sequen. (**Modelo Perfecto de Eteshna-Kizash pag 184**)

La comida es de muy alta calidad, al igual que las bebidas. Con una **tirada de percepción dificultad 15**, escucharan ruido en la calle como de una algarabía, desde las ventanas no tienen acceso, pero parece que la cosa se va incrementando.

Si salen a la calle se toparan con una protesta de Awilus que se dirigen al Karum

Karum

Al igual que otras ciudades Sippar tiene un karum con un templo dedicado a Ashur, dentro de este recinto se encuentra el gremio de comerciantes, donde solo pueden acceder los Assur. En este curiosamente se regulan los precios de los productos para el sur de Akkad, esta práctica va en contra del libre comercio, pero favorece a unas cuantas familias poderosas (entre ellas la de sin-shar-Ishkun) y nadie ha osado romper sus reglas. No seguirlos o convertirse en competencia de estas familias puede ser peligroso.

La multitud sigue a un anciano Awilu Bel-Shanaar, que sigue la marcha del Karum al barrio del mercado. Si preguntan el motivo de la protesta.

“Ha habido unos derrumbes en el barrio de los mushkenu, causando muchas bajas. Si no fuera poco los supervivientes se niegan a seguir trabajando. Esto es un ultraje que no podemos permitir, el Ensi debe escucharnos.”

La marcha se detiene pues enfrente de la multitud hay apostados hombres de la guardia de la ciudad, entre ellos está el Capitán de la guardia Nimbanda. El Awilu se separa del grupo y va a parlamentar con el capitán. La multitud murmura cosa que hace imposible que se pueda escuchar la conversación. Bel-Shanaar regresa y comenta.

“El Ensi ha escuchado nuestros problemas, ahora la guardia ira al barrio mushkenu y someterá a los revueltos, en las subsiguientes compra de esclavos estaremos libres de pagar impuestos.”

Entre los asistentes la noticia no sienta igual para todos, pues muchos han perdido a muchos esclavos, pero la verdad es que no esperaban una respuesta tan rápida del Ensi y insistir podría ser peor. Así que se comienzan a dispersar. Los soldados se reagrupan y se dirigen hacia el barrio Mushkenu.

Barrio Mushkenu

El barrio mushkenu esta convertido en un caos, soldados que persiguen a esclavos armados con azadas y palos. Otros tratan de recuperar cadáveres de entre los restos de las casas. En tres puntos del barrio el suelo se ha abierto engullendo partes de casas y calzadas. Sepultando a un importante número de personas. Las pilas de cuerpos se van amontonando a la espera que los retiren de la calle. La revuelta de los esclavos termina rápido, unas cuantas muertes reducen el valor de los esclavos, que deponen las armas y son detenidos.

Entre la multitud hay un esclavo que ha conseguido huir Hilalum, es un mushkenu que ha tenido la suerte de no estar en su casa, su mujer e hijo no ha corrido la misma suerte. Junto con otros se armo de valor y trato de revelarse.

Una **tirada de ingenio dificultad 15** indica que los derrumbes han sido provocado por los túneles que hay debajo. Una observación más cercana entre las ruinas **tirada de percepción dificultad 19**, se ven marcas de herramientas quizá haya sido provocado,

Cuartel general

El cuartel general está situado al norte del Karum, en esa zona todas las casas son para miembros de la milicia, tienen disponible un puerto propio protegido con unas enormes puertas de madera, Para uso del Ensi, o operaciones militares en el río.

Al llegar las caravanas a la ciudad el mercado se convierte en la atracción de la ciudad, sin contar con los problemas que ha habido en los barrios de los esclavos. Muchos de los comerciantes locales, no han podido montar sus puestos, por la falta de mano de obra, lo que ha creado un conato de crispación entre estos Awilu. Que parecen negarse a dejar entrar a los comerciantes de fuera.

Alguien desde las sombras

Si los Pjs se mueven por la ciudad, **tirada de percepción dificultad 19** para detectar que alguien los está siguiendo desde la distancia. Es Enmul que está siguiendo las órdenes de Sin-Shar-Ishkun para averiguar los movimientos e intenciones de los pjs.

Si lo vieran **tirada de ingenio (15)** lo reconocerían como miembro de la caravana donde viajaba el padre uno de los pjs.

Túneles

Los túneles recorren toda la ciudad en todas las direcciones. Algunas casas tienen puerta de acceso y algunas, las más conocidas están iluminadas. El resto son profundos agujeros por donde pasa una persona, o túneles que están camuflados, **tirada de percepción (16)**, para verlos.

Las criaturas que trabajan allí son seres deformes, los que llevan más años su tono de piel es muy clara, y sus ojos, se han acostumbrado tanto a la oscuridad que no necesitan de luces.

Las zonas de excavaciones, suelen ser más anchas y en ellas hay trabajando entre 20 y 30 esclavos. Pero no son los únicos que están en los túneles. Las creaciones más feroces, no hacen trabajo de campo, sino que su misión es proteger y evitar que los intrusos se cuelen.

Por ello los nobles de Sippar que han llegado a un acuerdo con Irka-Aru, saben que hay lugares que mejor no adentrarse.

El acceso al palacio o al zigurat solo se puede realizar por un acceso que solo conoce Irka-Aru y Namtar.

Al mismo tiempo tratar de hallar el refugio de la alquimista es toda una prueba, los pasillos se cruzan y entrecortan, el lugar está lleno de trampas y de bestias.

Hallar trampas, tirada de percepción dificultad 18
Desactivar trampas, tirada de ladrón dificultad 18

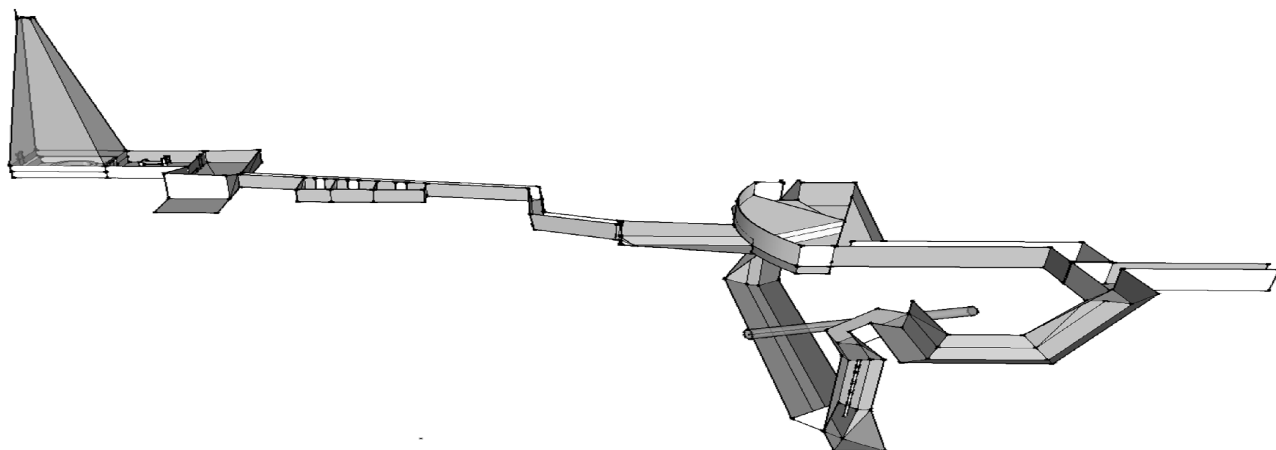
Hay dos túneles que comunican con las ruinas de la otra parte de Sippar en ella Ikar-aru ha hallado el hechizo y el hacha de obsidiana., Pero los túneles se están deteriorando por las filtraciones de agua, y se corre el riesgo de que el Buranum inunde los sótanos de la ciudad. Explorar la ciudad destruida tiene sus riesgos, algún que otro esclavo ha comenzado a sentir mareos y náuseas.

Un Gran despliegue

Los nuevos hombres del Ensi han llegado, 20 esclavos hastatu del último experimento. Namtar se encarga de asignar a cada uno su posición, por la sala hay unos 25 individuos entre esclavos y guardia. No tenéis noticias de Irka y no se os da información. Si la cosa se pone tensa los soldados y esclavos se pondrán amables. Lo que no contaban es que los nuevos hombres, obedecen al Ensi y comenzaran una lucha contra los hastatu de Irka. Considera los soldados del Ensi como Esclavo sargento. Es un buen momento de una escaramuza. Namtar

cuando vea la situación saldrá corriendo, tratando de avisar a Irka.

El que dormita se levantara cuando las cartas estén echadas, golpeará a todo ser que haya en su cercanías, utilízalo si hay



algún pj con dificultades, dadles esperanza.

Escaramuza

Dificultad 3D6+105 (5x4+10x2+5x7+10x3)

Soldados Ensi 90+Pjs +3D6

Si siguen a Namtar este les lleva algo de ventaja y se sabe mover rápido, sus paso se pierden entre los túneles hasta llegar a una pequeña bóveda con cuatro caminos.

Opcional: El Uridimmu siente la llamada del desierto cada vez más fuerte, si entre los pjs hay un congénere, le pedirá por favor, que lo mate, que le libre de este sufrimiento y vergüenza. Si le hace ese favor les ayudara.

Cuartos de ayudantes y guardias. Laboratorio de Irka

El túnel de la derecha.

A pocos pasos de la entrada hay una puerta oculta, tirada de percepción dificultad 17. Lleva a una cámara llena de arañas, una zona rocosa donde por lo general le llevan los cadáveres, o a la gente inservible.

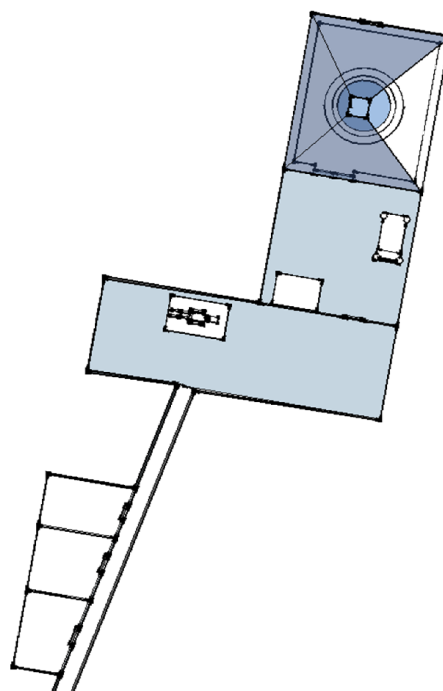
Si se continua el túnel después de unos zigzags descendiendo un gran salto de unos 7 metros, tirada de percepción dificultad 16, hay una cuerda clavada a la pared que permite descender y subir.

Una vez abajo el clamor del agua se hace evidente cerca de aquí hay una corriente subterránea, las paredes están muy húmedas. Camuflados entre las rocas hay dos figuras que se mueven, utiliza dos individuos **campeón 2**. Pasado este pasillo hay una subida de unos 5 metros pero en esta ocasión no hay cuerda alguna, será necesario trepar, **una tirada de fortaleza (17)**, por la humedad. Con ayuda se puede reducir la dificultad en 4.

Continuando por el pasillo que parece subir un poco se llega hasta una zona donde si hay luz, en el pasillo hay unas habitaciones. En las habitaciones no hay nadie, pues los **dos campeón 1** están en el laboratorio junto a Irka, un ayudante esclavo soldado. **Tiradas enfrentadas entre sigilo y escuchar**. En el laboratorio hay los cadáveres de 10 niños, alrededor de una mesa con lo que parecen retales de un hombre o bestia. Parece inmóvil. Y la desesperación de Irka por no conseguir su cometido, se hace patente al escuchar los gritos de esta.

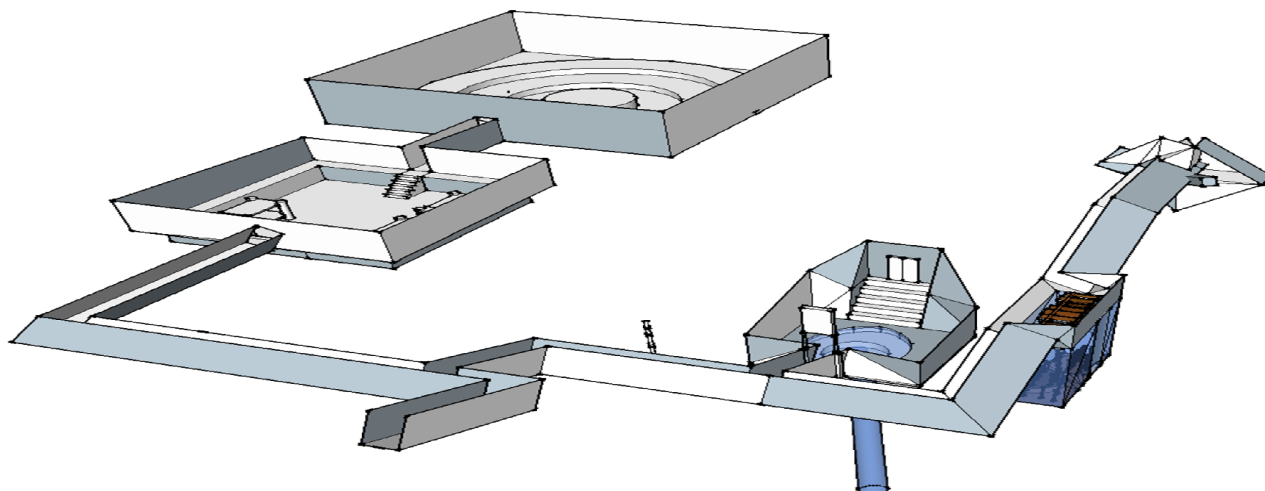
Entre los restos de componentes, y tinajas hay unas tablillas donde explican el mecanismo de alquimia, que ha seguido, para crear a un héroe. y un hacha de obsidiana, Que para llevarla hay que pasar **una tirada de fortaleza (20)**. En ningún caso se puede blandir, a no ser de superar la tirada de 10, parece que el hacha acepta al guerrero pero no le proporciona ningún bono.

Detrás de la habitación de Irka hay un patio con una fuente y plantas, el techo es piramidal y muy alto, se perciben espejos de latón en las paredes. **Una tirada de ingenio (18)**, entendedís que puede ser para hacer rebotar la luz del sol, aquí entra la luz a unas ciertas horas del día. Entre unas rocas, de difícil acceso sale una obertura por donde el sol incide al medio día. El en fondo hay una puerta disimulada en la pared, con una **tirada de percepción (18)** se descubrirá, da acceso al túnel de la izquierda.



El túnel del centro

La entrada del final comienza a subir hasta llegar a una grieta de la cual no veis el fondo. Esta atravesada por un puente colgante,

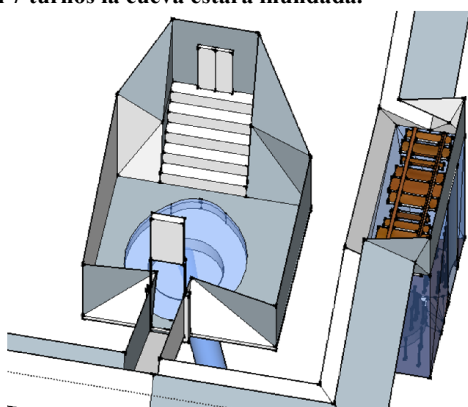


Desciende unos metros y tuerce a la derecha, totalmente a oscuras, hay un pasillo que sigue recto y otro que sigue descendiendo. El que sigue recto lleva hasta una sala con algo de luz, muy escasa, tres literas, y una mesa con resto de comida. Aquí hay un **campeón 3**, y en la sala contigua de donde se oyen muchos gritos, hay un total de 5 individuos, que luchan en lo que parece un ring.

2x Campeón 2
1x Campeón 1
2 x Campeón 3

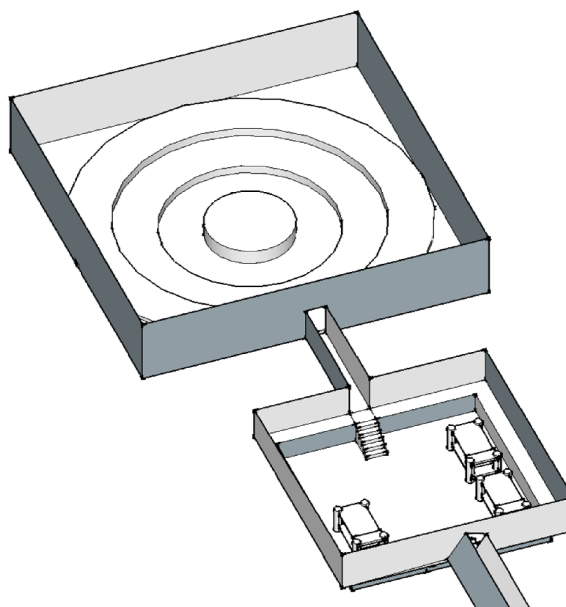
Si continúan hacia abajo un largo pasillo con un par de túneles a su derecha el primero desciende hasta una pequeña acumulación de agua, enfrente unas escaleras, que dan acceso a una puerta. Tirada de percepción dificultad 18, para antes de entrar detectar la trampa una losa que cae por unas guías dejándolos encerrados.

Si acceden y alguien toca la puerta la losa caerá, y el agua comenzará a manar del charco subiendo su nivel rápidamente. **En 7 turnos la cueva estará inundada.**



La losa tiene un aguante 30 y un VD 18 de 2 de absorción, solamente se le puede golpear dos personas a la vez. Otra opción es escapar por la entrada del agua una fuerte corriente os arrastrará habrá que realizar 5 tiradas de fortaleza dificultad 15,17,18,19, 20 fallar una de ellas se perderá 1d6 de aguante cualquiera que quede agotado morirá ahogado.

unas gruesas cuerdas, sostienen unas maderas castigadas por la humedad, algunas cuelgan de un extremo otras tienen trozos rotos. **Una tirada de percepción (15)** atestiguará que el estado es muy poco seguro. Atravesar el puente de uno en uno no representa un problema, si lo atraviesan más de uno el puente se romperá. Una **tirada de destreza (16)**, permitirá cogerse de una



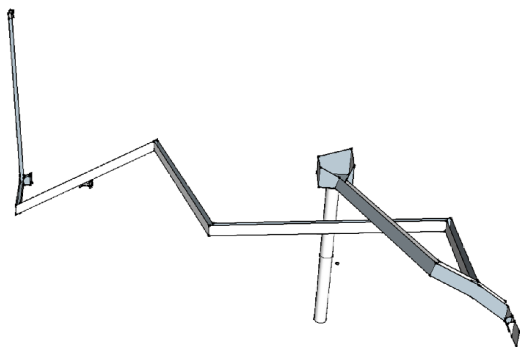
de las cuerdas. La caída son 3D6 de daño ignorando armaduras + 1D6 púas clavadas, VA 16.

Si pasan el puente llegan al aun túnel que parece se ha colapsado.

El túnel de la izquierda

El túnel sube unos diez metros y juego gira a la izquierda, una **tirada de percepción (18)**, permite ver en el pasillo de la entrada una puerta secreta hacia la izquierda. El pasillo central lleva hasta un pozo con agua a mucha profundidad. El túnel oculto se alarga en la oscuridad, mientras va subiendo giros a

derecha, descenso, derecha, **tirada de percepción (18)**, para ver la puerta oculta que da acceso al patio del laboratorio. Si se continúa el recorrido comienza subir y subir hasta que se llega a unas puertas, cerradas, **una tirada de destreza (18)**, para forzarla, las puertas dan al exterior de la ciudad, a unos 500 metros de la muralla.



Ruinas de la ciudad

La ciudad ardió en llamas hasta los cimientos, ahora solo quedan algunos restos de las casas de los nobles que estaban hechas de piedra, parte de la muralla y algún templo. La intemperie ha hecho el resto, y al no estar protegida de las crecidas del río está completamente asilvestrada, en ella viven varias especies de animales salvajes. Durante 70 años no ha parecido tener ningún tipo de interés para los hombres y así parece que continuará. El Ensi ha impuesto una única pena para aquel que se adentre en la ciudad, la muerte.

Recompensas

- Detener el complot de la hermana. 1
- Recuperar las tablillas. 1
- Encontrar una Hacha de obsidiana. 2



El rey brujo les agradecerá la ayuda prestada, pero no sin antes agradecer a quien haya matado a Irka si se da el caso que ha sido un pj. No se sabe cómo pero sabrá quien ha sido. En caso de que uno de los pj sea el elegido, el ensi le tocara la cara, allá donde su mano se posa la piel y carne comienza a retorcerse y deformarse, Carisma a la mitad. Una horrible cicatriz hace que tu cara sea poco agradable. Las tablillas se las quedara y de la hacha no pondrá reparos en que os la quedéis.

Que está ocurriendo en Sippar

El **Ensi Enmeduranki** está obsesionado con agradar al Emperador Sargón, no hay día que no se levante sudando pensando que hoy será el día. Cada día una decepción, pero no desiste.

En la ciudad ha habido una serie de problemas, ciertas calles de los barrios de los esclavos se han hundido, causando graves inconvenientes, los mushkenu de las zonas se han revelado exigiendo garantías de seguridad. Los Awilu han reclamado al Ensi, Muchos han recibido justicia o están a la espera de ella. Los derrumbes siguen abiertos y por la noche bestias infernales salen de la tierra y se llevan a las criaturas.

Aprovechando este incidente Enmeduranki ha decidido detener a todos los que se revelen, ha acallado a los Awilu ofreciéndoles librarles de impuestos en la siguiente remesa de esclavos. Se propone hacer un experimento alquímico como Sippar no ha visto, le otorgara a Sargón un ejército implacable o así lo cree, salvo que en este caso el tendrá control del ser resultante. El motivo es sencillo su hermana piensa que es muy lista, está enterado del asunto de los túneles para los Awilu. Parte del problema lo ha causado ella con tanto túnel. Para tenerla controlada y vigilada, quiere crear a un número importante si llegado el momento tendrían que jugar en sus intereses. Que no haya habido ningún progreso en la búsqueda de los registros de Atrahasis es algo que le molesta de sobremano.

Irka-Aru no ha estado ociosa en las infinitas de túneles que han hecho ha encontrado muchos secretos y muchos aliados y enemigos. Pero hace un mes hallaron algo que su hermano estaría dispuesto a exigir, tras la preparación está dispuesta llevarlo a cabo, si mueve bien sus hilos puede ser el golpe que necesita Sippar, para tener al Ensi que se merecen Irka. Ha causado los derrumbes para generar desconcierto entre los esclavos. Por la noche envía a sus "hombres" a conseguirle niños para poder culminar su experimento.

En sus excavaciones ha descubierto unas tablillas donde se habla sobre la posibilidad de despertar un campeón mediante la sangre de los dioses. Todos los mushkenu tienen una esencia del dios Enlil que mato Sargón, sobre todo en las criaturas. Si junta las esencias de muchos niños, podrá moldear a un héroe como Gilgamesh o Enkiro, evidentemente ella cree que podrá controlarlo.

Así mismo en sus excavaciones los hastatu han encontrado una hacha de obsidiana, muy antigua. Lo más curioso del tema es lo inútil que resulta, pues tuvo que ser transportada por un par de hombres y no hay nadie que sea capaz de empuñarla. La tiene en su habitación en uno de los muchos subterráneos que hay en la ciudad. Quizá su campeón.

Hilalum es uno de los mushkenu, que ha sufrido en sus carnes el desastre de las grietas, su casa fue una de las afectadas, donde perecieron su mujer y su hijo. Como esclavo no le quedo otra que seguir adelante y continuar trabajando en el puerto. Pero esto no le impidió comenzar a conversar con otros como él, para poder buscar una salida a su miserable vida.

Esclavo

DESTREZA 3
FORTALEZA 3
INGENIO 1
PERCEPCIÓN 2
CARISMA 1
VOLUNTAD 1
VA 2 VD 2 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 2
AGUANTE 7

Esclavo Sargento

DESTREZA 5
FORTALEZA 4
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 1
VOLUNTAD 5
VA 5 VD 4 VM 5
ABSORCIÓN 0
MORAL 8 EC 7
AGUANTE 15

Esclavo soldado

DESTREZA 3
FORTALEZA 3
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 3
VA 3 VD 3 VM 3
ABSORCIÓN 1
MORAL 11 EC 4
AGUANTE 9

Deimus

DESTREZA 5
FORTALEZA 5
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 5
VOLUNTAD 6
VA 7 VD 6 VM 5
ABSORCIÓN 1
MORAL 5 EC 8
AGUANTE 18

Grito de las entrañas

Durante acción en una contienda, puede emitir un grito bestial.

Compara el TA con TD del objetivo. El TM con todo lo que lo oyen. Fallar se quedan en estado aterrorizados en el siguiente turno

Alas atrofiadas de murciélago

Dos torsos unidos con una única

Desagradable sonido que daña a

maza ,pico

4VA 1VD 2VM

reptan miles de

gusanos

Maza con escudo

4VA 6VD 5VM

Espada

3VA 3VD 4VM +1

iniciativa

Arco

3/5VA 3VD 3VM

Ágil no puede quedar en posición desfavorecido

Maza a dos manos

9VA 4VD 5VM

Campeón 1

DESTREZA 4
FORTALEZA 5
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 1
VOLUNTAD 4
VA 5 VD 4 VM 4
ABSORCIÓN 1
MORAL 8 EC 6
AGUANTE 12

Campeón 2

DESTREZA 4
FORTALEZA 4
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 2
VOLUNTAD 4
VA 4 VD 3 VM 3
ABSORCIÓN 1
MORAL 9 EC 6
AGUANTE 11

Campeón 3

DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 1
VOLUNTAD 2
VA 4 VD 3 VM 3
ABSORCIÓN 0
MORAL 11 EC 4
AGUANTE 8

Con exceso de piel, regeneran 1 punto de aguante por turno.

Cola prensil y con aguijón. Dos

Cientos de patas

Maza a dos manos
7VA 3VD 4VM

Espada y escudo

3VA 5VD 3VM

Cola +1

5VA 5VD 3VM

2 hachas

3/5VA 2/4VD 3VM

Chacal pjs+1d6

DESTREZA 4
FORTALEZA 2
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 1
VOLUNTAD 1
VA 2 VD 2 VM 4
ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 2
AGUANTE 6

Lobo manada 10

DESTREZA 5
FORTALEZA 4
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 1
VOLUNTAD 3
VA 5 VD 4 VM 4
ABSORCIÓN 0
MORAL 13 EC 5
AGUANTE 10

Araña gigante x1

DESTREZA 3
FORTALEZA 7
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 1
VOLUNTAD 4
VA 5 VD 4 VM 6
ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 5
AGUANTE 18

Si se pierde en un ataque 3 puntos de aguante, envenenado.

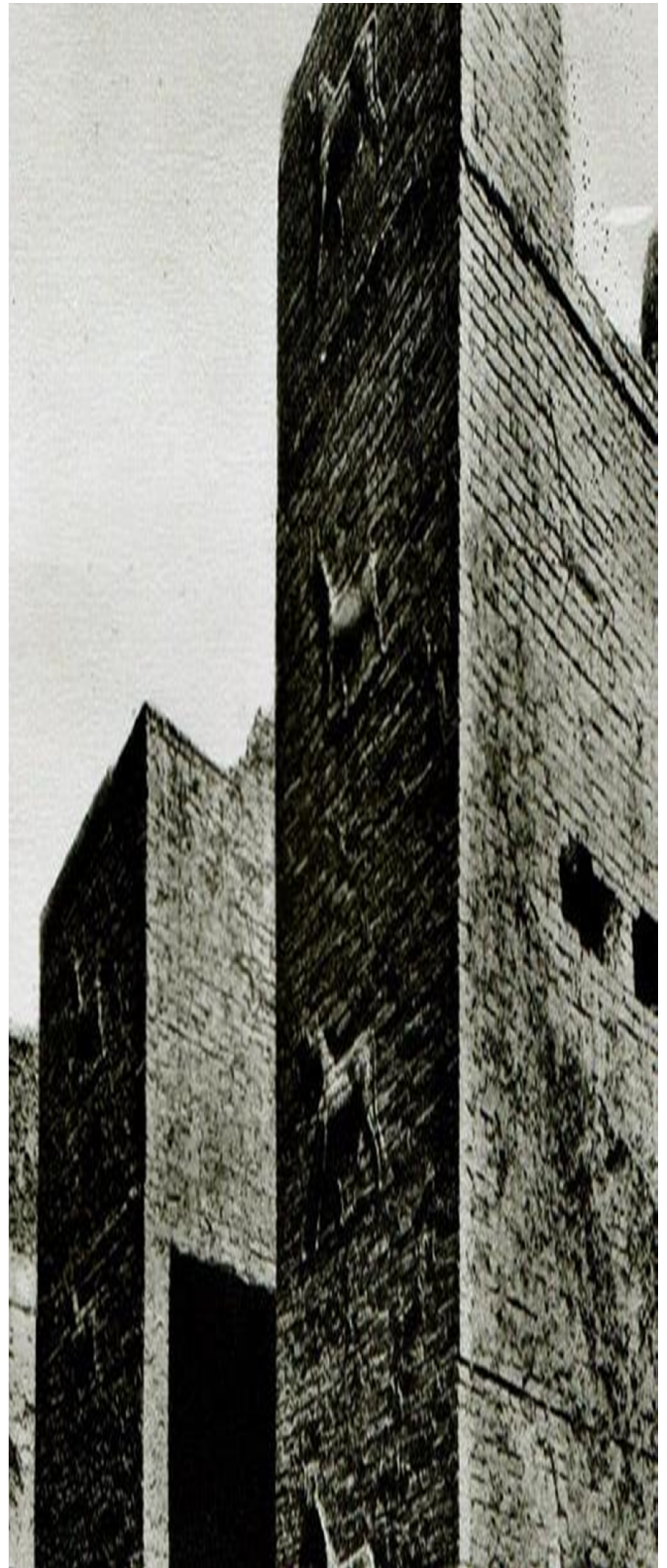
Punto de inflexión

Tras abandonar la ciudad de Sippar habrá dos grupos que traten de obtener los objetos, el grupo original de pjs y el grupo de copias creadas por *Sin-Shar-Ishkun*. Las instrucciones que le ha dado a las copias es que localicen ellos los objetos y que terminen con los pjs para suplantarlos y que todo el beneficio por cumplir la misión recaiga en él.

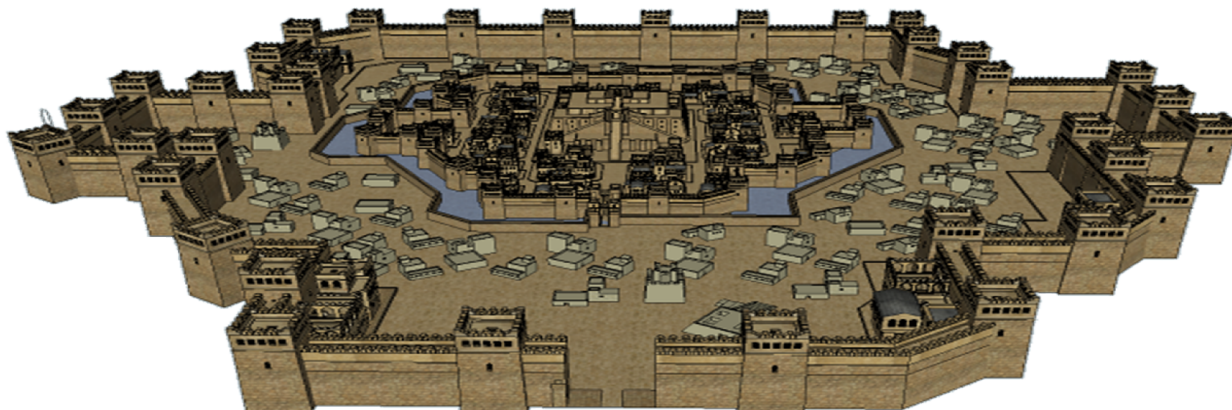
Si los Pjs abandonan la ciudad tomaran la dirección que crean oportuna, dependiendo que objeto quieran hallar empleando el medallón. Si deciden buscar la espada la aventura continua en problemas en el norte. Si deciden buscar el otro hacha el medallón señalara hacia la ciudad de Kutha lo que los conducirá hacia la ruta de Akkad.

Para el grupo copiado de Sin Shar Ishkun al carecer de medallón tendrá dos opciones seguir al grupo principal en la sombra o tratar de localizar el resto de objetos por su cuenta. Esto queda totalmente a elección del master, hay más medios de obtener estos objetos, investigando, principalmente en la capital de Akkad. Si esta parte la desarrolla el master en modo automático, ten en cuenta otorgarles puntos de experiencia por avances que vayan obteniendo.

Una tercera opción es que los grupos se entremezclen y bien se jueguen los dos grupos por igual como grupos separados, para ello necesitaras jugadores experimentados pues deberán saber alternar lo que sus pjs saben y lo que saben la copia de sus personajes. De esta forma ambos grupos adquieren experiencia de juego y se igualan para el momento en que se deben enfrentar.



Akkad



Akkad es la capital del Imperio, al que da nombre. Fundada por Sargón poco después de su ascenso al poder, muestra a la perfección las dos características que mejor definen a los Awilu: el poder y la decadencia. Sus impresionantes murallas, están cubiertas de grilletes en toda su superficie. De ellos cuelgan miles de cuerpos en varios estados de descomposición. Akkad no está consagrada a ningún dios, sino al propio Emperador. En la cúspide del inmenso edificio arde con una fuerza casi increíble una llama imperecedera, la intensidad de su brillo eclipsan a las propias estrellas, y basta para iluminar las calles de la ciudad, produciendo miles de salvajes y retorcidas sombras. En Akkad se llevan a cabo las orgías más desenfrenadas y las fiestas más despampanantes que se pueda imaginar. Y dominando sobre esta masa de depravados nobles Kitimtu-shetu, el Guardián de los Secretos.

Rumores Sargón: Se dice que sólo cuando la llama de Akkad se apague, caerá el Imperio. Algunos incluso llevan esta leyenda aún más lejos y aseguran que Sargón seguirá vivo mientras la luz de su Ziggurat brille. Por supuesto, la mayoría de eruditos desprecian estos comentarios como los rumores y habladurías que son.

sobre si mismo ondulando el camino, las estacas con los cadáveres en carios estados caen al suelo sin mucha ceremonia. La caravana se detiene a arreglar desperfectos, hay algunos que comienzan a montar campamento.

El sol irrumpe en la escena, iluminando el horizontes y las enormes murallas de la ciudad, está a unos 30 km.

Camino del imperio

El camino de Sippar a Akkad bordeando el río Buranum, es un camino concurrido por tierra y por río, barcos cargados con piedras descenden por el río. Los comerciantes forman una caravana que se desplaza a buen ritmo, pero sin prisa. Llevan lo mejor para la capital del imperio, y por ello la presencia de hombres de armas ha aumentado. Lo que da la impresión de ir mas protegidos.

Parte de los nuevos hombres contratados para proteger mejor las mercancías son bandidos que su única intención es asaltar a algunos comerciantes durante la caravana e huir con el botín. Resuelve este encuentro mediante una escaramuza si los Pjs detectan lo que ocurre, **tirada de percepción (18)**.

Terremoto

La ruta se realizara en 4 días de camino a un ritmo normal de caravana. La madrugada del cuarto día cuando la caravana se pone en movimiento, en el horizonte se ve la luz del zigurat de la ciudad. Y el camino se haya adornado de estacas con cuerpos empalados. Un terrible estruendo sacude la tierra. Tirada de destreza dificultad 16 para no caer de las monturas. Animales se alteran y rompen los arreos, lanzándose a galope tendido hacia cualquier dirección. Cargamentos caen al suelo, se escuchan gritos de pánico. En alguna partes del camino el suelo se plega

Problemas por el terremoto

Al llegar a la ciudad da la sensación que ha sido tomada por un ejército, muchas tropas se mueven por la ciudad, alguna casa de barro se han derrumbado en parte y los soldados se están ocupando de coordinar a los esclavos y mantener el orden.

Las casas de los Awilu hechas de piedra parecen haber aguantado bien el terremoto, algún tejado que se ha desprendido atrapando a alguien en la calle. La ciudadela permanece cerrada, una guarnición de guardias bien armados custodian la única entrada. En el noreste se encuentra el Karum, el mercado se monta justo pasado la entrada de la muralla. Una gran fortificación a la derecha de la entrada en la capitanía general de la guardia de la ciudad. Tienen otro cuartel en la zona este de la ciudad también pegado a la gran muralla. En Akkad no hay templos a ningún dios, únicamente a Assur y el zigurat hogar de Sargón. Cerca del Karum podrán encontrar una pensión de calidad. O algo más asequible en los arrabales.

Luchas entre gladiadores

Los pjs de armas serán ojeados por varios tipos y se les propondrá participar en torneos de luchadores, para regocijo de los nobles. Los combates no se realizan en estadios como en la ciudad de Uruck este tipo de luchas se realizan en casas de los nobles Awilu, en ellas se pueden deleitar los mejores manjares, los mejores vinos y como no dar rienda suelta a las fantasías mas

depravadas. Entre ellas la fiesta de la sangre, no es extraño que se acuerde combates a muerte o a primera sangre. Se mueve gran cantidad de influencias que finalmente son las que mueven los contratos.

A los pjs Awilu se les ofrecerá sumas importantes por presentar a sus luchadores en la fiesta, aparte de conocer a la gente influyente.

Burdeles

La ciudad está plagada de burdeles, de toda clase de calidad donde se ven tanto Mushkenu como Awilu, juntos pero no revueltos. La oferta es de lo más sorprendente. Cerca del Karum donde están alojados hay un centro del placer carnal, en el se puede encontrar todo lo que se pueda imaginar y pagar. Las bellezas de todo el imperio, y las más exóticas.

La regente de este burdel es una Awilu llamada Lamasthi, que se pasea contoneándose semidesnuda saludando a sus clientes. Los mejores perfumes inundan cada sala y cada habitación. Incluso los gritos que en ocasiones se escuchan parecen que se amoldan a la música que inunda el ambiente.

Lamasthi

DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 6
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 6
VOLUNTAD 5
VA 3 VD 3 VM 5
D5 ABSORCIÓN 0
MORAL 5 EC 4
AGUANTE 12

Prostituta(3),
Herborista(2), Oráculo(1)

Puñal

4VA 3VD 6VM + 1 iniciativa
Arco
4VA/6VA 3VD 5VM

Lamasthi procede de la ciudad de Kish, allí aprendió todos los trucos sobre la seducción de su diosa, Shuk-Nippurash y sabe que ante los poderes de la seducción no hay arma que no se doblegue. No son las únicas artes que posee y siempre lleva consigo una bolsita con unos huesos que sabe cómo interpretarlos.

El jefe de los guardias que son unos tipos muy fuertes y musculados, es un wardu llamado An, con un aspecto muy cuidado adornado con joyas. No suele haber problemas pero siempre es bueno contar con seguridad.

Rumores: Se rumorea que Lamasthi no solo cómprate casi el nombre con el demonio Lamasthu, en este burdel nunca hay embarazadas, y se rumorea que es el demonio que se encarga de hacerlas abortar. En realidad Lamasthi emplea infusiones que evitan que las mujeres de su burdel queden en cinta.

Otros dicen que su influencia es más grande de lo que aparenta y que usas artimañas de su diosa para influir en los que aceres del imperio. La cuestión es que si es cierto que se realiza importantes confidencias y todas las chichas y chicos del local saben cómo sonsacar información a sus clientes.

Lamasthi tiene muchos pretendientes, nobles, Awilus que no han salido de Akkad y se han quedado embelesados por los favores de Lamasthi, ella sabe cómo jugar con ellos. Pero también sabe cuando pararle los pies, no a todos hay un noble Awilu, **Suel-Im-Itar**. Obsesionado con su amor, es de una importante familia

y no entiende el no. Celoso hasta la medula se tortura viendo como es rechazado día tras día. Ella está harta pero no puede mover un dedo contra el sin que se vea perjudicada, la llegada de los pjs les ofrece un chivo expiatorio. Y sabe como encender la llama de ese joven para que lo consuma.

El guardián de los secretos

Rumores Kitimtu-shetu : Recluido siempre en su vivienda, no permite que nadie le contemple. El Guardián de los Secretos trafica con información. Nada escapa a su mirada. El Kitimtu-shetu parece tener siempre la respuesta para aquello que se le pregunta, pero al mismo tiempo exige un elevado precio por revelarla. El auténtico nombre del Kitimtu-shetu es desconocido. Es más, es posible que ni siquiera sea una única persona, pues lleva actuando desde hace más de setecientos años, y es imposible que un Awilu viva tanto. Así que muchos creen que pasa el testigo a sus descendientes. Aunque otros tienen explicaciones menos agradables para este fenómeno, como que comparte la inmortalidad de Sargón o incluso que no es una criatura nativa de Kishar. Algunas historias hablan de un rostro como el de un elefante, mientras que otras cuentan que no es más que una sombra apenas tangible. Sea cual sea la realidad, al Kitimtu-shetu le gusta rodearse de misterio; cuanto más mejor.

Si preguntan dónde pueden obtener información en la ciudad, o quien puede averiguar alguna cosa, varias personas les indicaran que deben hablar con el guardián de los secretos. **Kitimtu-shetu** tendrá la respuesta a lo que busca, eso si todo tiene un precio y es difícil de ver nunca sale de su casa. Pero siempre proporciona entretenimiento para todos los nobles de la ciudad, de lo más sofisticado, bacanales en primavera, torneos de luchadores, cacerías.



La mejor manera que tendrán de presentarse ante el guardián de los secretos será participando en los torneos que organizan. Si la primera noche el espectáculo ha sido digno. Serán invitados a su casa para una fiesta, su casa bien podría ser el palacio de un Ensi. Nadie sabe quién es, accederá a hablar con los pjs a través de una mampara que ocultara su apariencia. Para evitar que alguien pueda verlo, hay guardias apostados en la habitación, la conversación se realizara entre susurros y el interlocutor deberá llevar un velo para que los esclavos no puedan ver los labios.

El pago que pedirá es información, y dependiendo esa información los pjs se verán recompensados. Todo esto ocurrirá mientras se realiza el combate de los luchadores, en esta ocasión a muerte.

Suel-Im-Itar

Hijo de uno de los nobles más poderosos del imperio no puede soportar el rechazo, tiene muchas cosas que aprender de la vida, pero su obsesión parece que no le deja avanzar. Si ha tenido algún encontronazo con alguno de los Pjs sobre Lamasthi se habrá dado cuenta que su posición poco vale con esta gentuza. Si tiene ocasión enviara a uno de sus esclavos para que intente acabar con la vida de su rival a quien fue escogido por Lamasthi.

Si el ataque furtivo tiene éxito, **tirada de destreza vs tirada de percepción**, ignora la armadura y pon un penalizador a la defensa de -4. Por el contrario si el ataque furtivo fracasa realiza tiradas de ataque normal. Si su intento fracasa su frustración le llevara a tomar la decisión de tratar de acabar con lo que más ama, Lamasthi. Poco se imagina como se las gastan las mujeres. Su cadáver aparecerá a la mañana siguiente en uno de los canales, evidentemente se sospechara que los asesinos son los Pjs.

El mensajero

Esta parte pasa por el hecho de haber conseguido la espada de hierro, robada al general Kurigalzu, en caso que este hecho no se haya producido, el mensajero no llegara a la ciudad y no habrá orden de arresto para los pjs.

El mensajero que envió el general **Kurigalzu** hace 2 días coincide que llega a la ciudad junto con los pjs, el los vio en el campamento, y acaban de llegar justo con él. **Tirada de percepción (20)**, para percatarse de que se los queda mirando. Con el sello del general el podrá acceder a la ciudadela donde llevara el mensaje a los sacerdotes ayudantes del emperador y esperara respuesta. No sin antes mencionar a quien le entregue el mensaje de esta extraña coincidencia.

Según la información que se intercambiaron el general y los pjs, puede ser relevante, parte del mensaje son progresos de la misión y sobre el extraño grupo que tenían conocimiento de la presencia de la espada. Viajaban del sur de Uruck y se dirigían hacia el norte. Si mencionaron en algún momento el colgante "la rosa de los vientos". Las instrucciones cambiarán.

Sargón tiene muchos espías por el imperio ya conoce a la perfección la historia detrás de ese colgante, le parece curioso que estén en la ciudad.

Por desconfianza los sacerdotes ordenan recabar información sobre los pjs, por donde se mueven y sobretodo que están haciendo en la ciudad. Por lo menos hasta que regrese el mensajero con el informe del general Kurigalzu. Informando sobre la traición de su Dictraco, el robo de su espada y la posibilidad de que esos sujetos estén relacionados con los bandidos que asolan esa zona. Al mismo tiempo solicita más hombres pues al tener muchos hombres siguiéndoles la pista en las cercanías del río causo muchas bajas debido al terremoto. En ese momento se dará orden de captura. A efectos del juego cuenta que esta orden se dará la noche del cuarto día en la ciudad.

Alguien les espera

Si algún pj ha interactuado con Lamasthi y ha decidido ayudarla. La fiesta dura gran parte de la fiesta, al igual que en la otra ocasión hay gente que duerme entre los cojines, otros continúan como si no hubiese de parar jamás. Si alguno de los Pjs decide

volver a casa. En el exterior les está esperando An el Wardu de Lamasthi. Tiene un mensaje.

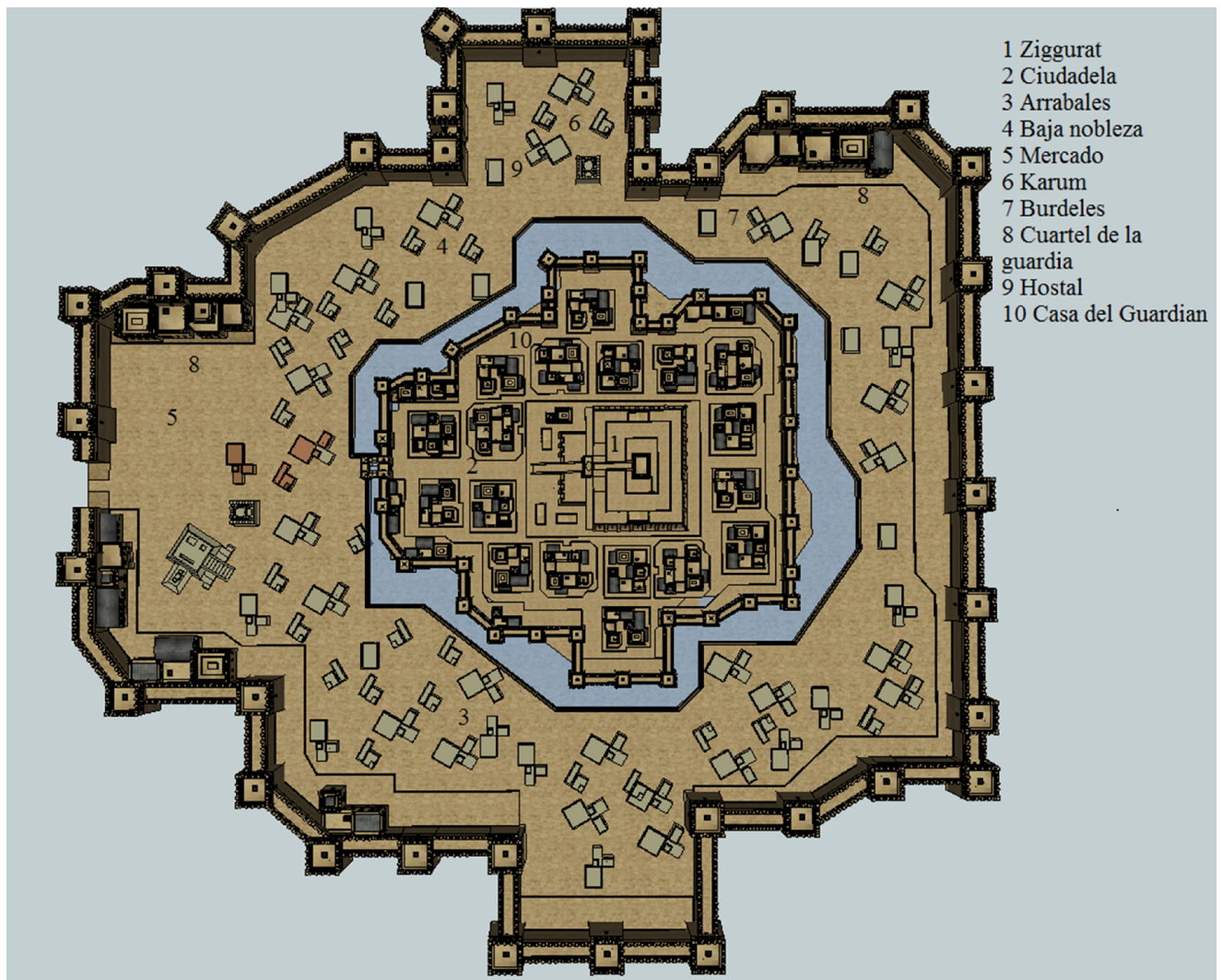
"Me envía mi señora Lamasthi, amiga del [PJ]. Se va a dar la orden a la guardia que os capturen, bajo la acusación de traición a Sargón y al imperio. No os queda mucho tiempo debéis partir."

Para huir de la ciudad deben abandonar la zona de la nobleza y salir por las puertas, es una misión muy difícil pues la capital está fuertemente vigilada. **Tiradas de destreza dificultad 20** para pasar desapercibidos, contra la percepción de los guardias, emplea tanto los guardias eternos como los normales. Emplea bonos a favor y en contra dependiendo del plan que se les ocurra.

Prisión

Si los pjs son capturados, serán conducidos a la prisión de Akkad, si la muralla y el camino imperial mostraban la benevolencia de Sargón, la prisión es un auténtico infierno, la humedad inunda las paredes, las celdas parecen que llevan siglos sin haber sido limpiadas, la inanición se hace patente en los que llevan tiempo entre sus rejas. Cada uno de los personajes Awilu será llevado a un interrogatorio donde se le preguntara sobre todo que saben, el uso de la violencia se sobreentiende. Para no hacer esto muy lento, interpreta el interrogatorio con uno de los personajes, mientras el resto recibe su ración de latigazos. Hazles tirar una **tirada de fortaleza (15)** y aumentando en cada tirada, para saber el momento de caer inconscientes.

Cuando sepan toda la información, los encerraran sin decirles nada y los días se irán repitiendo hasta un total de 2 semanas, hasta que la información obtenida sea contrastada por el Ensi de Uruck, Enshakushanna. Si los pjs son copias no mencionaran en ningún momento a **Sin-Shar-Ishkun** o a su hechicero. Pasar esta temporada en prisión les hará perder 1 punto de fortaleza temporalmente. Si alguien se queda a 0 no muere pero está enfermo y necesitara cuidados médicos. Unos días con una dieta normal y descanso les permitirá recuperar ese punto.



Gladiador 1
DESTREZA 6
FORTALEZA 5
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 4
VOLUNTAD 6
VA 6 VD 4 VM 3
D3 ABSORCIÓN 1
MORAL 15 EC 10
AGUANTE 18

Espada y escudo
5VA 6VD 5VM
Arco +-1VA
iniciativa
2VA/4VA 4VD 3VM
Jabalina
8VA 3VD 5VM
Gladiador (3)

Gladiador 2
DESTREZA 4
FORTALEZA 4
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 3
VOLUNTAD 3
VA 5 VD 5 VM 4
D3 ABSORCIÓN 1
MORAL 11 EC 9
AGUANTE 16

Espada y escudo
4VA 7VD 5VM
Arco +-1VA
iniciativa
2VA/4VA 4VD 3VM
Jabalina
7VA 4VD 6VM
Gladiador (3)

An Wardu
DESTREZA 6
FORTALEZA 5
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 4
VOLUNTAD 5
VA 5 VD 4 VM 3
D3 ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 14
AGUANTE 25

Espada curva y escudo
4VA 6VD 5VM
Lanza
7VA 3VD 5VM

Guardia burdelx5
DESTREZA 3
FORTALEZA 5
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 4
VOLUNTAD 3
VA 4 VD 3 VM 4
ABSORCIÓN 0
MORAL 11 EC 8
AGUANTE 14

Espada y escudo
3VA 5VD 5VM
Maza a dos manos
6VA 3VD 4VM

Guardia ciudad
DESTREZA 6
FORTALEZA 5
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 4
VOLUNTAD 4
VA 5 VD 4 VM 5
D4 ABSORCIÓN 2
MORAL 15 EC 15
AGUANTE 18

Espada y escudo
4VA 6VD 4VM
Arco +-1VA
iniciativa
3VA/5VA 4VD 4VM
Jabalina
7VA 3VD 4VM

Guardia Eterno
DESTREZA 5
FORTALEZA 6
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 3
VOLUNTAD 5
VA 6 VD 6 VM 5
D4 ABSORCIÓN 2
MORAL 18 EC 18
AGUANTE 21

Espada y escudo
5VA 8VD 5VM
Arco +-1VA
iniciativa
3VA/5VA 6VD 5VM
Jabalina
8VA 5VD 5VM

Problemas en el norte

Cerca del río Indigna al sur de Samarra un bandido ha reunido bajo su yugo a unas cuantas bandas, nombrándose caudillo de la zona. Se le conoce como Paata, y está causando el caos en la zona, no parecería algo importante, pero esa ruta es normalmente usada por los comerciantes que viajan del sur hacia Assur. Esto no ha sentado nada bien a la ciudad del dios del comercio que ha enviado a emisarios a la capital para pedir ayuda al emperador Sargón.

Este con tal de dar un mensaje claro ha mandado a una hueste del ejército comandado por el general **Kurigalzu**. Este ha situado a sus hombres en el límite de la vega, donde comienza en terrenos algo más elevados.



Controlando quien está de paso y tratando de capturar a estos bandidos. Sin mucha suerte, pues parece ser que todas sus informaciones son insuficientes o siempre que llegan al lugar donde supuestamente estaban acampados no haya nada. El terreno cerca del río es agreste y no pueden acceder con los carros de combate, únicamente a caballo o a pie. Y se conoce que en esa zona abundan las cuevas. La extensión de terreno a cubrir es demasiado grande y se envían patrullas que tratan de pasar desapercibidas. Como las noticias de los asaltos se han extendido muchos toman la ruta larga para viajar al sur y evitan pasar por esa zona. Aunque algún grupo de nómadas siguen empleando la ruta para transportar el ganado al sur hacia la ciudad de Kish.

El general **Kurigalzu**, es un hombre calculador e inteligente, tiene claro que entre sus hombres hay algún traidor, pero no quiere convertir este hecho en una caza de brujas, prefiere mover sus piezas con calma. Tiene un esclavo muy peculiar, un tipo parecido a un Awilu pero con la piel muy clara, y un pelo lacio también de color blanco, no habla, pues carece de lengua.

Es un saqueador gris de nombre **Dictracio** que perdió en combate singular contra el general y este en vez de matarlo le perdonó la vida, eso sí le cortó la lengua para que no pudiera invocar a los espíritus del viento que al parecer le obedecían. Al igual que los cimerios estos individuos sienten una limitación natural hacia el honor, al haber perdido en combate singular y perdonarle la vida se sintió obligado a servir al general. Con el tiempo el general vio que esos ojos marcados por profundas ojeras eran más sabios que muchos de los hombres con los que trataba, así que lo nombro asesor militar. Pidiéndole consejo sobre algunas tácticas. Dictracio sabe cómo hacerse entender mediante gestos, siempre que el interlocutor tenga la suficiente empatía y paciencia para querer entenderlo.

Dictracio no venía solo, su partida fue eliminada, al norte de Assur, no fue fácil y la magia tuvo que intervenir, pues los espíritus del viento son inmunes a las armas comunes. Entre sus

posesiones tenía **una espada alta como un hombre con un águila de dos cabezas**. Un arma digna de un general o de un Ensi, pero con una particularidad, esta arma era especial, *"la drenadora de vida"* la llamaban, un arma temible en combate y cuando no lo estaba. Cada vez que se desenvaina, la espada requiere un pago de sangre, con cada golpe que acierta la espada toma 1 punto de aguante. Mínimo requiere 3 puntos para estar saciada, en caso contrario, su portador comenzara a buscar objetivos, o se auto infringirá heridas hasta que quede saciada. Este ansia de sangre le otorga una +2 a VA y VD que la hace una arma mortífera en cualquier contienda y un auténtico caos en combates simples.

Una caravana de nómadas.

Hace una jornada una caravana de nómadas del norte han tomado esa ruta viajando hacia Kish para que la diosa Shuk-Nippurash de la bendición a los rebaños para que tengan crías sin problema. Les retuvieron y se les preguntó por la ruta que habían tomado y si habían visto algo extraño.

"Venimos del Nimrud, allí nos encargamos de los rebaños de nuestros señores, esta ruta es la que tomamos todos los años. Cada año en estas fechas bajamos, con suerte cada año con algo más de ganado y algo más de hombres para protegerlo."

"No nos hemos encontrado con nadie en el camino, algo extraño pues es una ruta comercial o lo era. No sabían nada de los asaltantes hasta que los soldados los han encontrado"

Lo que sí que vieron estos es que los soldados, parecían estar dando palos de ciego. Una patrulla los acompañó hacia el sur.

Son un total de 10 hombres, 6 mujeres y 5 niños

Puedes hacer coincidir esta caravana con los pjs, les ayudara a tener presente lo que ocurre en la zona, y quizá vigilar mas por si los bandidos deciden atacarlos. Se mostraran amigables siempre que este sentimiento se vea correspondido, son esclavos que trabajan para sus señores, pero se sienten casi libres cuando vagan por el mundo. Si pasan con ellos noche puedes hacer un encuentro con chacales que traten de cazar alguna res del ganado.

Tienen un licor hecho a base de leche de cabra fermenta de un olor y sabor ácido que cuesta hacerlo pasar por la garganta, pero que no tarda en volverse agradable al gusto.

Emplear el colgante para buscar la espada: Aunque parezca extraño, concentrarse en buscar un objeto que nunca se ha visto. Si se hace, el colgante indicara en que dirección esta la espada. Les llevara hasta el campamento del general **Kurigalzu**, pues la espada de Dictracio parece ser el objeto que debían encontrar. El general les acogerá como Awilus que son y se entrevistara con ellos, únicamente con los Awilus.

"¿Hacia dónde van?"

¿Cuál es el motivo de su vista?"

¿Saben que estas tierras están siendo asoladas por unos bandidos?"

Si le preguntan directamente por la espada, este se mostrara sorprendido pues la hoja se halla en un cofre en su tienda. No tendrá intención de deshacerse de su tesoro, a cambio de nada de igual o superior valor, esta maldito pero Sargón se lo concedió.

Hay algo que pueden hacer por mí

Vayan como vaya las negociaciones, **Kurigalzu** dejara una puerta abierta o eso parecerá.

"¿Quizá podáis ayudarme?, vuestra caravana hará de señuelo, enviare parte del ejercito hacia el sureste, vosotros partiréis hacia el norte. El ganado no les interesa, pero un comerciante..."

"Nosotros os seguiremos, y cuando esa escoria caiga sobre vosotros, nosotros estaremos ahí."

Los últimos informes que ha recibido es que Paata está en esa zona, cuenta con una centena de hombres, pero se mueven en varios grupos para no ser detectados.

Que recibirán a cambio, pues quizá lo que buscan... Sea como sea el trato el general enviara un mensajero a Akkad para informar a Sargón sobre los acontecimientos o de la información de interés que le haya podido dar los pjs que el crea de importancia.

"Pasaran noche en el campamento y al amanecer partirán."

El campamento está bien iluminado por unas torretas con fuegos en la parte superior y alguna que otra y hay guardias que custodian los limites, la tienda del general está situada en medio del campamento tiene dos salas una mas pequeña que es donde se reunió con los pjs Awilu, la otra más grande que se supone que son su aposentos.

Tratar de robar la espada, es una misión que se antoja difícil, pero no desanimes quizá alguien se sienta seguro y lo intente. En ese caso unos datos en el campamento hay 6 suboficiales cada oficial está al mando de 20 soldados, en el campo también hay 75 milicianos que hacen las labores y además luchan.

De guardia hay un total de 10 guardias, dos cerca del comedor en una hoguera.

Emboscada

A la mañana los pjs, partirán hacia el norte bien para realizar la jugada del general. No verán rastro de soldados que los sigan y en horizonte la llanura se torna zona con colinas y montes, nada parece halagüeño.

Cuando el grupo se va acercando a un risco, que está situado idealmente para realizar una emboscada, una gran roca se desprende de una colina y cae hacia el camino. Al mismo tiempo unos proyectiles comienzan a caer. La roca no tiene la intención de aplastar a los pj sino más bien levantar una buena polvorera, al tiempo que aparecen una treintena de hombres de todos los lados. El polvo no les deja ver...

Al igual que los bandidos han caído sobre ellos, los soldados comandados por el general aparecen no se sabe de dónde, pues caen tras los bandidos. Esto es una escaramuza en toda regla, la intención no es matar a los pjs, es simplemente acabar con este grupo de bandidos.

15 Soldados 5Ec 75+3D+ Mayor VA o VD o VM Pjs

Contra 30 bandidos 4Ec 120

La contienda acaba con bajas en ambos lados, pero con la mayoría de bandidos capturados, un buen interrogatorio les sacara la información de hacia donde están los bandidos. A los pjs les acompañan nuevamente al campamento, quien necesite ayuda la recibirá, y se les invitara a esperar hasta recibir respuesta de Akkad.

Una visita inesperada

Cerrada la noche alguien se colara en la tienda de los pjs Awilu, es Dictacio, portando algo entre las manos. Por la forma es una espada enorme envuelta en un tela, mediante gesto tratara de avisar a quien se la entregue que tenga cuidado y no blandirla. Les indicara que deberían marcharse del campamento. El se quedara, su honor no le permite abandonar al general.

El odio que le profesa a **Kurigalzu** no tiene límites, no puede matarlo, pero ha decidido traicionarlo para que fracase. Con el tiempo ha conseguido convocar a un espíritu del viento. Lleva días empleándolo para avisar a Paata de los planes del general. Paata es un jefe bandido con buena labia y buena espada, pero altamente supersticioso, al recibir la visita de un torbellino del viento que le susurraba palabras al oído, creyó que su lucha era justa, y los dioses le apoyaban. La espada era Dictacio por propios medios y el quiere decir quién será su dueño. Con esto espera poder liberarse de esta carga y que el general lo ejecute.

Salir del campamento con el carro y todo el equipo sin llamar la atención es imposible. Así que como mucho podrán salir con sus monturas, superando unas tiraras de destreza contra la percepción del los soldados en guardia. Si algún soldado ve algo extraño, puede dirigirse hacia ellos para preguntar que hacen, o simplemente dar la alarma, con lo que el campamento dormido despertara del sueño.

Los pjs tienen la iniciativa de salir cabalgando, cabalgar por la planicie hará que sea muy fácil seguirlos y darles caza. Huir hacia las colinas cerca del rio les permitirá mejor ocultarse. **Tirada de destreza (18)**, para dominar bien a sus caballos por la noche, pues el terreno es desigual. Cuando se acerquen a la zona del rio deberán reducir la marcha pues el terreno no permite ir más rápido, sin lastimar al caballo. En esa zona hay cuevas **Tirada de Percepción (18)**, para percatarse que tras una cañada hay la entrada de una cueva. Hay restos evidentes de que ha sido usado para acampar ahí, hará un par de días.

La drenadora de Vida



La espada fue forjada por **Fhintracio**, el padre de Ditracio. Forjo la espada con la sangre de un vampiro de tierra que había asolado a una aldea hasta que le dieron caza. Mediante un ritual la espada adquiría la esencia del ser. Esa corrupta sangre le confería unas propiedades a la espada, otorga un +2VA,+1VD,+1VM atacando siempre con pasión, absorbe 1 punto de aguante del daño producido por cada ataque con éxito, exige 3 cada vez que se envaina, sino atacara a quien tenga más cercano, o al mismo portador hasta saciarse.

Apostados en el río

El río es caudaloso y se antoja muy difícil de atravesar, por lo menos en esta zona. Una vez dentro de la cueva, tendrán un segundo de respiración que pueden usar para descansar un poco.

Pasado un par de horas si hay alguien haciendo guardia, una brisa entrara en la cueva helando los huesos, al instante notara como una ventisca se arremolina hacia él y comienza a escuchar unos susurros en el oído.

"Ir hacia el río ahora, ¡Daos prisa!"

**

Al salir de la cueva en la orilla del río veis a un grupo de cinco tipos encima de una barcaza, tres de ellos portan una pértiga, los otros dos llevan armas y una pequeña lámpara, al verlos os hacen señas para que os acerquéis. Cuando lleguen a unos metros os susurrara

"los dioses me envían para que os lleve al otro lado del río"

El que habla es Paata, un tipo con un porte muy marcial, la barcaza es suficientemente grande para llevar a los pjs con sus monturas. El sistema es curioso y efectivo. Paata alumbra hacia la otra orilla del río tapando la luz unas cuantas veces. Desde la otra orilla, más al norte un luz le contesta, a unos 50 metros. Los de las pértigas empujan la barcaza hacia el agua mientras una gruesa sog, evita que la corriente se la lleve, en el otro lado más hombres les esperan una vez fuera del agua, atan la barcaza a mulos de carga y la sacan del agua, ocultándola con matorrales.

Paata no se queda a supervisar las maniobras y invita a los pjs a que le acompañen. Cabalgareis durante unos 10 minutos hasta un campamento. Antes de llegar un temblor sacude el suelo tirada de destreza dificultad 15 para no caer del caballo, perdida de 1D6 de aguante por la caída al trote.

****Si ignoran la advertencia y permanecen la cueva, a la hora**

quedaran sepultados tras el terremoto que sacudirá la tierra. **Unas tiradas de Destreza (21)**, les permitirá salir de la cueva. Afuera una patrulla les estaba buscando.

18 hombres -3D6 (muertos o heridos por el terremoto)

Terremoto

Una enorme vibración recorre primero a vuestras monturas y luego a los pjs, el suelo se tambalea, parte de rocas se desprenden y caen sobre tiendas el caos estalla en campamento la gente sale de las tiendas asustados, cayendo al suelo que no parece retenerles.

Tras unos segundos de desconcierto se hace el silencio, la gente comienza a levantarse y a celebrar que sigan vivos. Paata y los pjs llegan al campamento donde todo el mundo comienza a reaccionar, apagando algún pequeño incendio o buscando entre los escombros. Paata no se lo piensa y se dirige a ayudar a los escombros.

"-Por todos los dioses, a cuantos hemos perdido- Pregunta a uno de sus hombres que va levantando peñascos.

-No sabría decirlo- contesta en hombre mientras aparta piedra- La mayoría de estas tiendas estaban vacías son de los hombres que te llevaste al río.

-Por todos los dioses, es una señal!!!"

Al final del recuento solo ha habido una víctima, un bandido escaqueado que comento que se encontraba mal para no salir esa noche. No tarda mucho en comenzar a amanecer.

"Los dioses me hablan, si ya sé que pensareis que está loco. Pero me mandan mensajes a través del viento, quien podría hacer algo así. Me mando ir a buscarlos, como me ha advertido en otras ocasiones de los planes del general. Con el sistema de barcazas, vamos golpeamos y desaparecemos. Se nos une cada vez más gente, no sé que quieren... Bueno, si lo sé, quieren libertad y pelear por sus vidas"

Realmente Paata está motivado y cree en lo que dice, se mostrara más amigable con los personajes que no sean Awilu, aunque no será descortés con ellos.

Su misión únicamente era sacarlos de esa orilla y no parece querer importunar más a los Pjs, a no ser que estos estén dispuestos ayudar en su causa.

| | | |
|---|--|---|
| Kurigalzu DESTREZA 5 FORTALEZA 5 INGENIO 3 PERCEPCIÓN 3 CARISMA 3 VOLUNTAD 5 VA6 VD 4 VM 5 ABSORCIÓN 2 MORAL 7 EC 7 AGUANTE 21 | Paata DESTREZA 3 FORTALEZA 3 INGENIO 4 PERCEPCIÓN 3 CARISMA 5 VOLUNTAD 4 VA 5 VD 3 VM 2 D5 ABSORCIÓN 1 MORAL 15 EC 7 AGUANTE 18 | Dictracio Saqueador Gris DESTREZA 3 FORTALEZA 5 INGENIO 3 PERCEPCIÓN 4 CARISMA 3 VOLUNTAD 4 VA 5 VD 4 VM 3 ABSORCIÓN 1 MORAL 8 EC 6 AGUANTE 15 |
| Espada escudo 5VA 6VD 2VM Drenadora de vida 9VA 3VD 2VM | Espada y escudo 4VA 5VD 2VM Arco +-1VA iniciativa 6VA/4VA 3VD 2VM | Espada 5VA 4VD 4VM +1In Bastón 7VA 3VD 3VM |
| Soldado DESTREZA 4 FORTALEZA 4 INGENIO 3 PERCEPCIÓN 3 CARISMA 3 VOLUNTAD 3 VA 4 VD 3 VM 3 ABSORCIÓN 1 MORAL 9 EC 4 AGUANTE 11 | Bandidos DESTREZA 4 FORTALEZA 4 INGENIO 3 PERCEPCIÓN 3 CARISMA 3 VOLUNTAD 3 VA 4 VD 3 VM 4 D3 ABSORCIÓN 1 MORAL 11 EC 4 AGUANTE 10 | Espíritu de viento DESTREZA 5 FORTALEZA 1 INGENIO 3 PERCEPCIÓN 4 CARISMA 1 VOLUNTAD 1 VA 1 VD 1 VM 5 ABSORCIÓN 0 MORAL - EC 3 AGUANTE 5 |
| Espada 4VA 3VD 4VM +1In Arco +-1VA iniciativa 6VA/4VA 3VD 4VM | Espada 4VA 3VD 4VM +1In | Espada de aire 2VA 1VD 6VM Inmunidad física |
| Nómada Hombre DESTREZA 2 FORTALEZA 3 INGENIO 2 PERCEPCIÓN 3 CARISMA 2 VOLUNTAD 1 VA 4 VD 2 VM 2 ABSORCIÓN 0 MORAL 18 EC 4 AGUANTE 13 | Nómada Mujer DESTREZA 4 FORTALEZA 2 INGENIO 4 PERCEPCIÓN 5 CARISMA 5 VOLUNTAD 3 VA 2 VD 2 VM 4 D5 ABSORCIÓN 0 MORAL 13 EC 2 AGUANTE 9 | |
| Espada y escudo 3VA 4VD 3VM Bastón 6VA 2VD 2VM | Espada 2VA 2VD 5VM Arco +-1VA iniciativa 6VA/4VA 3VD 4VM | |

Entre caminos

Al sur entre los ríos Idigna y Diyala y ciudad de Eshunna, con sus canticos. Al este el bosque de Gurushalmu, con sus demonios brumosos y al norte la ciudad de Samarra con su dios de la muerte.

Viajar hacia el oeste se hace peligroso, el ejército de Sargón continuara apostado allí. Se puede desear algo mediante el colgante, para que os muestre el camino. Si se plantean donde puede estar las hachas, haz tirar un D6 si es par indicara la que se encuentra en Sippar, si es impar indicara la que se haya en Kutha. Evidentemente si alguna de las dos se ha movido indicara hacia donde estén.

En cualquier caso la mejor opción es viajar hacia el norte, para dar esquinazo al ejército. Viajando hacia el norte se hace patente los efectos del terremoto, que ha asolado la zona, el epicentro se ha producido en el norte, pero sus efectos se han notado hasta el norte de Eria.

Dejando la orilla del río comenzáis la ruta que os llevara hasta la ciudad de Samarra. **Tirada de destreza (20)**, para controlar al acaballo que se encabrita cuando el suelo cede a su paso, fallar representa caer y ser engullido por la tierra.

Templo de Aketamhon

Enterrado tras siglos se encuentra el templo de Aketamhon, hace tanto tiempo que nadie recuerda su nombre. El templo de piedra resiste mayormente pero varias secciones y salas están enterradas ya por su propio peso o por los escombros. Un movimiento de tierra lo enterró cuando la falla sobre el que estaba se hundió, el tiempo cubrió sus restos.

Los cuerpos dan la sensación que murieron haciendo algo, y así se han quedado por los restos, algunas zonas están húmedas por algunas filtraciones de aguas y hileras de moho inundan algunas paredes.

Hay un total de 30 individuos repartidos por los rincones, 10 son soldados el resto tienen pinta de esclavos.

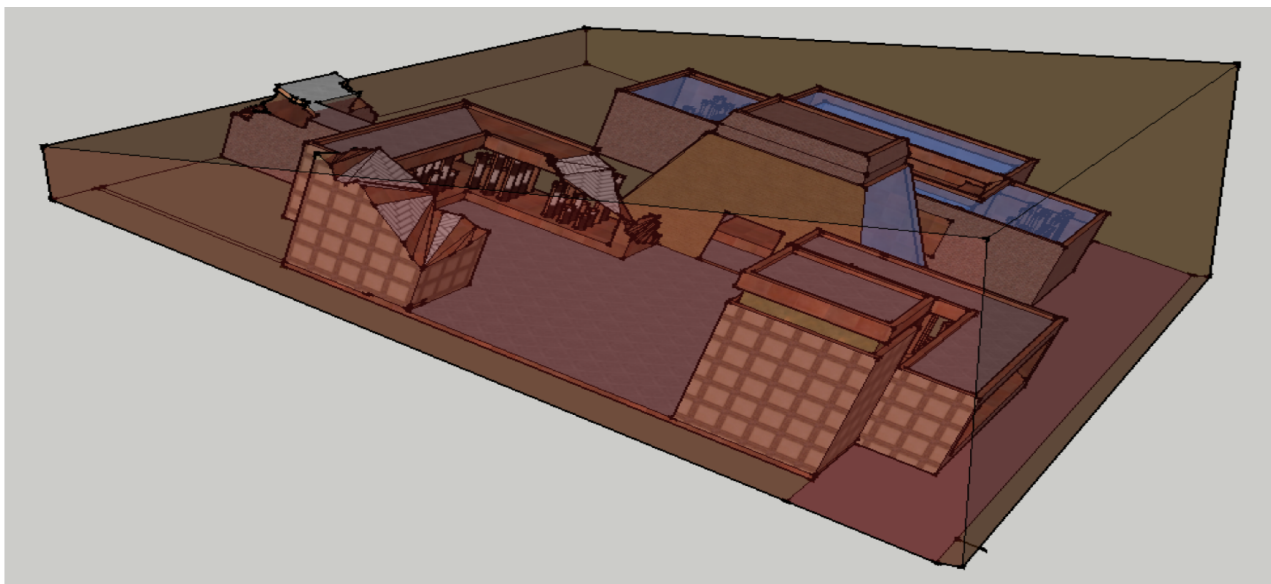
Al final del templo donde debería estar el santuario hay un trono de piedra donde sentado densa un esqueleto, porta un bastón con intrincados dibujos, en la otra mano, utensilios de escritura. Detrás de él hay amontonados tablillas de barro, cientos de ellas todas escritas.

Al acercarse al cadáver este se alzaría con el bastón susurrando. "Alzaos"

Acto seguido el cuerpo marchito parece no sostener el cuerpo y cae al suelo esparciéndose. **Tirada de percepción (18)**, se empiezan a oír como unos lamentos y arrastre de cuerpos, son los cadáveres del templo que se desplazan poco a poco hacia donde están los pjs.

La cabeza del nigromante que se ha separado de su cuerpo parece seguir susurrando **tirada de percepción (20)** para percatarse de este hecho. Cuando el combate haya concluido escuchar esos sonidos se hace más sencillo. La cabeza sigue razonando y susurrando, inexplicablemente.

Revisar los textos puede llevar tiempo, a simple vista son las anotaciones de Shunshitech, un brujo de la antigua ciudad de Kutha, expulsado por su magia de la muerte se refugió con sus hombres en un templo abandonado. Según la información que has ido analizando, en alguna tablilla se cuenta como Sargón arrasó Babilonia explicando el hecho en primera persona eso os da una idea que estos escritos tienen más de 2000 años. Son auténticos tesoros, sin importar la información que contengan.



Entre sus restos veis esqueletos de sirvientes, portan ropas que en alguna época fueron de buena calidad, algunas secciones han sido apuntaladas con maderos, o columnas recicladas. Os da la sensación que alguien ha estado o estuvo en el templo.

Una tirada de Escriba dificultad 18 servirá para hallar información relevante a unas hachas de obsidiana.

Esta completamente a oscuras y el ambiente está muy cargado,

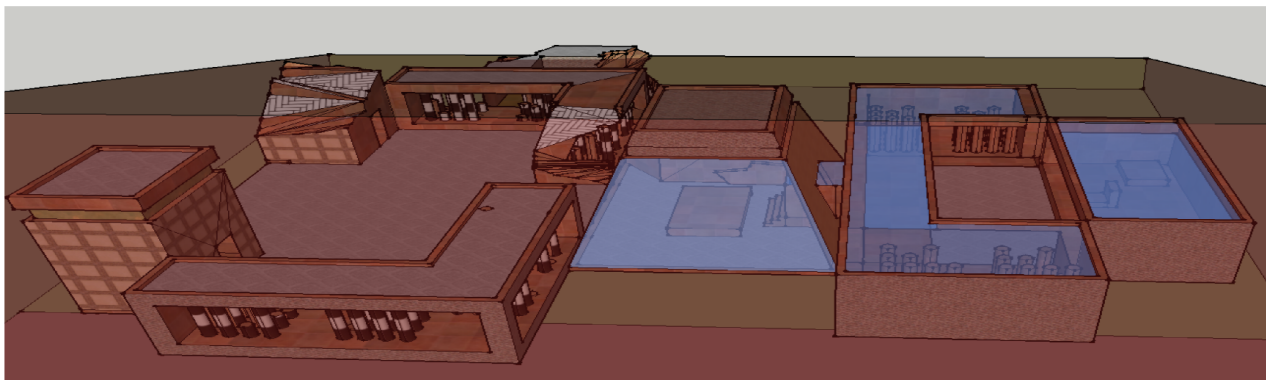
"30 años antes que Sargón levantara su ejército un enemigo"

asolaba las tierras del norte. Naram-Sim, mitad hombre mitad demonio, portaba dos poderosas armas que parecían imparables, su ejército estaba formado por toda la escoria que las ciudades no querían, solo tomaban y destrozaban. Pero dicen que un grupo de shitem apareció y consiguió vencerlo, tomaron las hachas y las escondieron. Una bajo el templo de un dios de los esclavos. Y la otra la llevaron al sur."

encierra, es necesario tener brujería. Permite a su portador levantar tantos muertos vivos como:

Nivel de brujería x voluntad.

Dominar a los muertos no es gratis, nuestra mente debe controlarlos lo que también nos desvela secretos de Irkalla, causando trastornos mentales. **Tirada de Voluntad (15)** para no caer de rodillas aterrorizado. Los muertos continuaron con las órdenes que les encomendaron.



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 Seirnobá. 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.

ShunShitech

DESTREZA 2
FORTALEZA 4
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 1
VOLUNTAD 5
VA 2 VD 4 VM 2
ABSORCIÓN 2
MORAL 9 EC 6
AGUANTE 12

Soldado x10

DESTREZA 1
FORTALEZA 4
INGENIO 1
PERCEPCIÓN 1
CARISMA 1
VOLUNTAD 6
VA 4 VD 4 VM 1
D4 ABSORCIÓN 0
MORAL - EC 3
AGUANTE 15

Esclavo x20

DESTREZA 2
FORTALEZA 4
INGENIO 1
PERCEPCIÓN 1
CARISMA 1
VOLUNTAD 6
VA 2 VD 2 VM 1
ABSORCIÓN 0
MORAL - EC 3
AGUANTE 13

Maza a dos manos

4VA 3VD 2VM
Brujo 3
Escriba 2
Mercenario 2

Espada escudo

3VA 6VD 2VM
Arco
3VA/5VA 2VD 1VM

Cuchillo

2VA 2VD 2VM

Shunshitech

Brujo originario de la Kutha práctico hace muchas centurias el hechizo "Latir en la lejanía", arranco su corazón y lo metió en un frasco. Y este lo oculto en lo que por entonces era su casa. Los años pasaron y tuvo que huir de la ciudad, dejando su corazón. La maldición cayó sobre esa ciudad sin que nadie sepa la razón, en Kutha el tiempo se detuvo, toda la ciudad permanece congelada, y el corazón de Shunshitech también. El hechizo le hubiera protegido de morir asesinado o de un accidente, pero con el paso del tiempo la muerte natural le habría llegado. En Kutha su corazón permanece eterno, pero su cuerpo se consume, y la inmortalidad no es un don, es una maldición. Si conoce las intenciones de los pjs se ofrecerá a ayudar, con la condición de que destruyan su corazón y le den descanso. Tantas centurias le han vuelto loco, pero algunos momentos de lucidez tiene, conoce artes arcanas que podrían interesar a alguien. Ocupa poco espacio y no tiene que comer.

El bastón que portaba Shunshitech es una reliquia del culto a **Lummu-Kuzazu**, las inscripciones están en la misma lengua que emplean las abejas. Para conocer y poder usar el hechizo que

Samarra

El dios patrón de Samarra es **Lummu-Kuzazu**, el señor de la muerte, el inframundo y el trabajo. Se le suele representar como una obscena y abotargada mezcla entre una araña y una abeja gigantesca, con doce patas y el vientre hinchado. Los sacerdotes de Lummu-Kuzazu se cubren el cuerpo con túnicas negras adornadas únicamente por su símbolo, y tapan sus caras con máscaras que imitan el rostro de su dios, que jamás se quitan en público.

En Samarra el Zigurat no se eleva hacia el cielo como el del resto de ciudades, sino que está excavado hacia el interior de la tierra. Todo aquel que muere en Samarra es llevado al interior del Zigurat. Los Awilu son embalsamados mientras que los Mushkenu y los Wardu son incinerados y sus cenizas almacenadas en urnas. Este proceso se lleva a cabo en la Geshnukummu, o Casa de la Luz.

La **Geshnukummu** es un templo situado en el exterior del Zigurat, por encima del nivel del suelo, y construido sobre una brecha en la tierra, de la que surge un fuego verduzco utilizado para las desagradables tareas que se realizan en su interior. En el centro del mismo se encuentra la Sala de las Almas, en la que una enorme representación de Lummu-Kuzazu preside sobre cientos de miles de velas negras que arden con una luz mortecina y verduzca. Cada una de estas velas lleva escrito un nombre y, no importa cuánto aire corra, nunca se apagan.

Cuando en alguna parte de Kishar nace alguien que está destinado a morir en Samarra, las abejas trabajan para crear con su cera la vela que representará su vida, mientras que las arañas se encargan de tejer con su seda la mecha que mantendrá la llama encendida. Cuando una vela se agota, alguien muere en Samarra. Entonces llega el momento de que los sacerdotes lleven a cabo sus tareas. Recorren la ciudad buscando al recién fallecido y tras recogerlo administran los ritos funerarios pertinentes.

Camino a Samarra

El camino hacia el norte parece despejado, viajan con cuidado tratando de evitar las grietas que el terremoto ha dejado. **Una tirada de ingenio dificultad 18** ayuda a comprender más o menos la situación del epicentro del terremoto, cerca del bosque Gurushalmu, al este de vuestra posición.

Cuando llevan recorrido medio día, se cruzan con un grupo que viaja hacia el sur. Por su apariencia no parecen comerciantes, más bien nómadas curtidos y hombres de armas.

Son un total de 6, dos de ellos son Awilu, y el resto Mushkenu. Al cruzarse con los Pjs dan el alto, sin mostrarse hostiles pero preparados. Vienen del Assur y se dirigen hacia el sur hacia el bosque Gurushalmu, para hacerse con un buen surtido de savia de árbol maldito, los brujos pagan muy bien por esta sustancia. Pues es muy peligroso acercarse a ese bosque, los Umamu o los demonios de las brumas, habitan allí.

Assur ha sufrido daños en su muralla oeste, gran parte de la ciudad se ha movilizado hacia el norte para obtener piedras, el Ensi ha propuesto un buen precio. Un erudito nos informó que seguramente el terremoto se habría producido al sur oeste. Así que pensamos que si los efectos han sido peor en el sur cerca del bosque es una buena ocasión de hacerse con esa savia. La ciudad de Samarra parecía estar intacta, no se han detenido allí pues les da mal fario. Todo el mundo sabe que si has de morir en Samarra tienes una vela con tu nombre y para evitar.



| Rigiljo Awilu | Hanish Awilu | Esclavosx4 |
|----------------|----------------|----------------|
| DESTREZA 5 | DESTREZA 5 | DESTREZA 4 |
| FORTALEZA 5 | FORTALEZA 4 | FORTALEZA 3 |
| INGENIO 3 | INGENIO 5 | INGENIO 3 |
| PERCEPCIÓN 3 | PERCEPCIÓN 4 | PERCEPCIÓN 3 |
| CARISMA 3 | CARISMA 3 | CARISMA 2 |
| VOLUNTAD 5 | VOLUNTAD 5 | VOLUNTAD 3 |
| VA 5 VD 4 VM 4 | VA 5 VD 4 VM 5 | VA 4 VD 3 VM 3 |
| ABSORCIÓN 2 | D4 ABSORCIÓN 1 | ABSORCIÓN 1 |
| MORAL 7 EC 7 | MORAL 8 EC 7 | MORAL 10 EC 5 |
| AGUANTE 13 | AGUANTE 15 | AGUANTE 11 |

| Maza a dos manos | Espada escudo | Cuchillo |
|------------------|-----------------|-------------|
| 7VA 3VD 3VM | 4VA 6VD 4VM | 2VA 2VD 2VM |
| Mercenario 2 | Arco | |
| | 3VA/5VA 4VD 5VM | |

Acciones en Samarra

Informarse sobre el bastón: Si buscan en la ciudad algún erudito sobre el culto de Lummu-Kuzazu, este les informará que tienen entre sus manos una reliquia de un gran valor, el cual no debería estar en unas manos paganas como la de los pjs. Este objeto debería permanecer el templo, pues nadie debería poder jugar con las fuerzas del Irkalla. Si se niegan a cederlo, serán denunciados a la guardia de la ciudad.

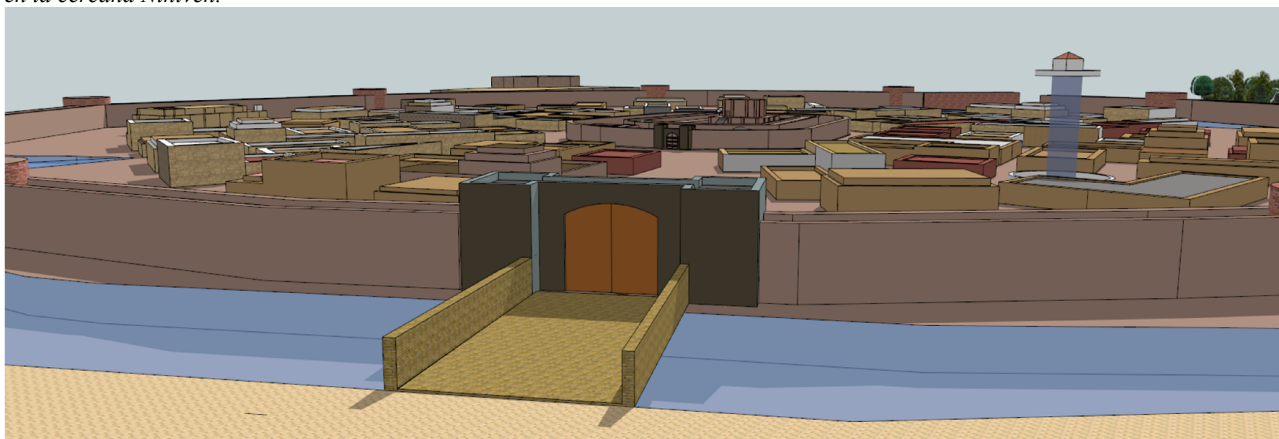
Karum: Es una ciudad extraña, pero no por ello se va a evitar hacer negocios. No es habitual que los Assur se instalen en esta ciudad más si son supersticiosos, pero algunos hay que tienen claro que morir es algo natural y que tanto da si ha de ser en esta ciudad o en un camino. A diferencias de otras ciudades el Karum de Samarra no es muy importante o grande, también se debe a su proximidad con Assur. Se pueden encontrar productos curiosos como savia de árbol maldito.

Visita al Geshnukummu: Nadie debería perderselo.

Assur

Assur es la más pequeña de las ciudades-estado del Imperio, pero al mismo tiempo es también una de las más importantes. Al ser una ciudad de mercaderes, no suelen encontrarse dentro de sus murallas. Assur domina un inmenso imperio comercial, mediante los karum. Los Awilu de Assur cuentan con numerosos esclavos, los tratan como un empleado en vez de con un siervo. Los Assures entregan su fe a Ashur, el señor de los comerciantes.

El Ensi de esta ciudad es conocido como Isshiak Ashur, el “administrador de Ashur”, Ashurbanipal de nombre. Su incansable búsqueda de documentos escritos en la antigua lengua ha llamado la atención de muchos. Los almacena en una biblioteca fundada en la cercana Niniveh.



Actores

Ashurbanipal Ensi de Assur

Sin-Shar-Ishkun Assur comerciante

Annih-Ilated Brujo

Yara Brujo de la torre elefante

Yuri Wardu guardaespaldas de Yara

Utu Awilu Capitán de la guardia

caravana hacia el norte tomando la ruta que pasa por el río Idigna. Su caravana fue asaltada por los bandidos de Paata. Sin-Shar-Ishkun recibió serias heridas y fue dado por muerto. Annih-Ilated fue atravesado por diversas lanzas hasta que cayó.

A las horas el comerciante recobro el sentido estaba en una cueva y el brujo estaba preparando una sopa que olía a rayos, del resto de sus hombres ni rastro. De esa experiencia Sin-Shar-Ishkun recibió terribles heridas en la cara que se la han marcado de por vida. Al llegar a Assur lo primero que hizo fue denunciar ese asalto a Ashurbanipal el ensi de la ciudad. Ambos se alojan en la casa del comerciante y pasan el día entero en la biblioteca del Ensi uno buscando información sobre los objetos y el otro buscando un hechizo que le permita arreglar la deformidad de Sin-Shar-Ishkun. No contaban con que su Ensi estuviera trasladando la biblioteca a Niniveh. Por ello deberá entrar en contacto con Yara algo que no se siente satisfecho pues deberle un favor a Yara no le interesa a nadie.

Si se entera de que los personajes están en la ciudad tratara de contactar con ellos, ni el ni el brujo pueden discernir quienes son las copias o los originales sin verles las marcas que origino su ligamento. Pero sabe que deben obedecerles.

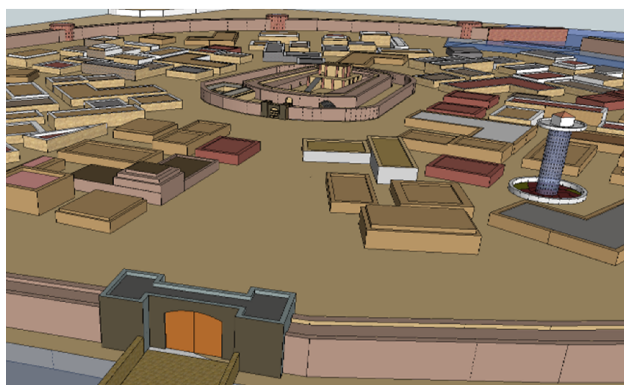
Llegando a Assur

Desde la distancia se ve la ciudad del dios anunnaki Ashur, en ella destacan dos elementos la torre de marfil y el Zigurat. Pero lo que parece llamarlos más la atención es la parte de la muralla exterior que ha cedido al terremoto, entrando parte de agua del canal en la misma ciudad. Grupos de esclavos están transportando piedras y tierra para nivelar el terreno mientras no cierran la muralla. El Ensi de Assur ha pedido que todas las caravanas disponibles vayan a la vecina Niniveh, para conseguir piedras de las canteras. Al mismo tiempo Ashurbanipal ha enviado mensajeros a las canteras de Niniveh, ignorando a **Shur-Uballit**, el Rey Brujo de Niniveh para que prepararan las piedras para bajarlo hacia Assur. Si normalmente se considera que en Assur hay poca gente, en esta ocasión está bajo mínimos. Quedan los esclavos que están realizando la reparación de la muralla. De la guardia de la ciudad se ha quedado la mitad y en cada casa de un comerciante han dejado a un par de hombres, para seguir manteniendo los negocios.

Sin-Shar-Ishkun

El comerciante abandono la ciudad de Sippar tan pronto hablo con los pjs copiados y se informó de su misión. Su destino era la ciudad de Assur para poder buscar información en la biblioteca sobre los objetos que mencionaban y el fin de los mismos.

Junto a él partió el brujo **Annih-Ilated** se dirigieron con una



La torre Elefante

En Assur se encuentra un edificio cuya altura rivaliza con la del propio Ziggurat. Propiedad de Yara, un brujo famoso por su interés en los objetos relacionados con el culto a Lummu-Kuzaku. Su brillante figura surge vertical hacia el cielo, reflejando brillante la luz de la luna durante la noche y ardiendo como una lanza de fuego durante el día. Parece un cilindro perfecto de más de 15 kanu de alto, de una única pieza, hecho a partir de la más delicada plata.

Rumores de la Torre Elefante: *En su interior se encuentra el Corazón del Elefante, una legendaria gema que puede otorgar poder sobre espíritus y Utukku a aquel que la posea, concediéndole sabiduría y poder.*

Los que han intentado saquearla dicen que es imposible de escalar y que los exuberantes jardines que la rodean están poblados de silenciosos leones, hambrientos de carne humana.

Yara es un poderoso brujo que reside en la ciudad de Assur, luego a un acuerdo con el Ensi de la ciudad para construir su torre, a cambio de prestarle algunos servicios. Está obsesionado con los objetos del culto a **Lummu-Kuzaku** y escogió Assur por su cercanía con la ciudad de Samarra. Podría haberse instalado en la ciudad vecina, pero su obsesión choca de pleno con el sentido que le dan allí a sus ritos. En Samarra podría interpretarse que sus intereses son herejías, pues ellos respetan el ciclo de la vida y de la muerte. Sale en muy pocas ocasiones y siempre que sea algo importante sus esclavos se encargan de todo entre ellos destaca su guardaespaldas Yuri un Wardu de edad avanzada pero nadie lo diría. Solo su, pelaje gris remarca su edad.

La torre está rodeada por un muro, en el interior hay un jardín exuberante, que parece ocultar una manada de leones. Solo los miembros de la casa pueden deambular por el jardín sin ser atacados. Al igual que solo ellos pueden acceder a la torre, para el resto es un cilindro esmaltado que no tiene puertas ni ventanas.

Yara hablara con los PJs si estos tienen algo que ofrecerle, la información que él puede dar es precisa, solamente necesita una sesión con la gema "el corazón del elefante" en ella los espíritus entran en comunicación con el brujo, las preguntas deben ser sencillas y concretas. Como máximo puede hacer 3 conexiones al día, quedando bastante afectado. Pero alto será el precio a pagar.

Si le consultan sobre Kutha, la respuesta será rápida, solo les puede ayudar el viejo **Simmushannu**, un pastor de ganado que

vive en una aldea cercana a Kutha, lo suficientemente cerca para evitar acercarse y lo suficientemente oculta para pasar desapercibida.

Biblioteca del Ensi

Todos en el imperio conocen la afición del Ensi de Assur por los documentos escritos, sean de lo que sean. si los PJs han estado en el templo Aketamhon y han recogido parte de las tablillas. Estará muy interesado en contemplarlas, tras un vistazo rápido, sobre el texto.

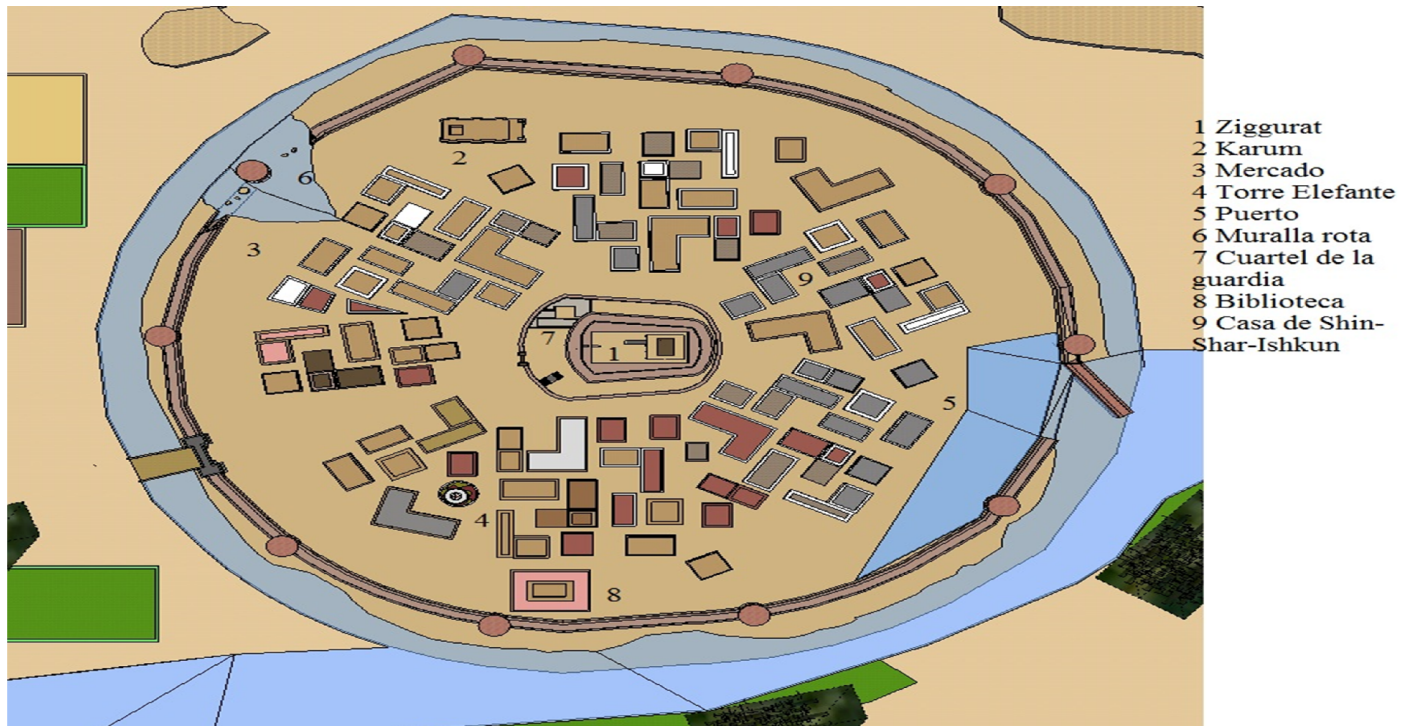
"¿Quién es el escriba de estos textos?

Emplean una forma de escritura muy antigua, ya pocos la conocen, si son auténticas pueden ser unas crónicas muy valiosas. Un punto de vista alternativo a la rebelión de Sargón. Las quiero, decirme el precio y si hay más."

Si tratan de emplear la biblioteca para encontrar información, hallaran lo mismo que Sin-Shar-Ishkun, la mayoría de textos con información ya no están en la ciudad.

Que Puede ocurrir en Assur

Sin-Shar-Ishkun tratara por todos los medios, sacar benéfico de su negocio, pero se encuentra en desventaja, no sabe con seguridad si los PJs llegados a la ciudad son sus hombres, pero tratara de averiguarlo. El noble pedirá ayuda al Ensi para que le proporcione escolta, esclavos con tal de proporcionarle protección. Algo totalmente imposible dada la situación de la ciudad. El Ensi exigirá saber el motivo de tantas demandas por parte de un noble. Obligando a este a confesar su temor a los pjs llegados a la ciudad. Aquí puedes interpretar un posible juicio donde ambas partes expongan los hechos. Donde las balanzas están igualadas. No olvides que si algún pj es un doble tratara de ayudar a su señor aun en riesgo de poner su vida en juego.



ano(1),Escriba(2),Mercenario(2)
rio(1)

Ashurbanipal Ensi de Assur

DESTREZA 4
FORTALEZA 4
INGENIO 7
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 5
VOLUNTAD 4
VA 4 VD 3 VM 4
ABSORCIÓN 0
MORAL 5 EC 18
AGUANTE 18

Maza a dos manos
6VA 2VD 4VM

Puñal +1 aguante por acido
4VA 3VD 5VM + 1 iniciativa
Mercader(3),Erudito(2),
Brujo(2),Soldado(1),
Escriba(3),Sacerdote(2)

Yara Brujo

DESTREZA 5
FORTALEZA 3
INGENIO 6
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 3
VOLUNTAD 5
VA 5 VD 3 VM 3
D5 ABSORCIÓN 0
MORAL 10 EC 1
AGUANTE 8

Baston a dos manos
7VA 2VD 3VM

Puñal

5VA 3VD 3VM + 1 iniciativa
Brujo(3),Exorcista(2),Artes

Utu capitán de la guardia

DESTREZA 5
FORTALEZA 5
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 3
VOLUNTAD 5
VA 6 VD 5 VM 4
ABSORCIÓN 2
MORAL 7 EC 8
AGUANTE 18

Espada curva escudo
5VA 7VD 4VM

Puñal

6VA 5VD 5VM + 1 iniciativa
Soldado(3)

Yuri Wardu

DESTREZA 4
FORTALEZA 7
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 5
VA 7 VD 6 VM 6
ABSORCIÓN 1
MORAL 3 EC 8
AGUANTE 8

Maza a dos manos
9VA 5VD 8VM

Puñal

2VA 2VD 8VM + 1 iniciativa
Guardaespalda(3),Soldado

Sin-Shar-Ishkun

DESTREZA 3
FORTALEZA 3
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 3
VOLUNTAD 2
VA 4 VD 3 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 2
AGUANTE 8

Daga de hierro, con una empuñadura de marfil, +1
4VA 3VD 3VM

Bastón a dos manos
6VA 2VD 2VM

Mercader(3),Erudito(1),
Soldado(1),Escriba(2)

Annih-Ilated

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

Brujo(3),Erudito(2),Escriba(3)

Baston a dos manos
3VA 1VD 2VM

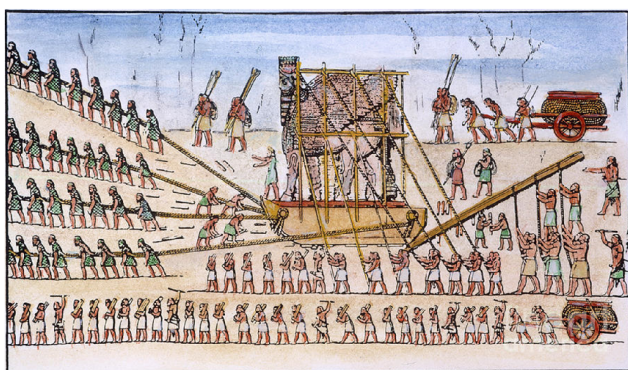
Puñal

2VA 2VD 3VM + 1 iniciativa

Niniveh

Niniveh es la ciudad-estado que más al norte se encuentra en todo el Imperio. Su cercanía a las montañas le permite obtener un recurso natural que casi ninguna otra ciudad posee: la dura piedra. Por una astuta jugada de Ensi de Assur, Ashurbanipal tomó el control de las canteras y la ciudad, ofreciendo una oferta que no podrían rechazar. Finalmente se edificó en Niniveh la biblioteca de Ashurbanipal, totalmente financiada por este último, y que alberga incontables volúmenes en sus muros. Su acceso está restringido al soberano de Assur y a sus aliados más cercanos, que incluyen al pusilánime Shur-Uballit, el Rey Brujo de Niniveh. Este rey vio realizado su sueño de poder disponer de un enorme repositorio de saber en el que pasar las horas y el karum creció. Y mientras Shur-Uballit pasa las horas encerrado en la biblioteca, quien gobierna en realidad la ciudad es su esposa Naqia-Zakutu, joven y hermosa, pero al tiempo dura e implacable. Además de hija de Ashurbanipal. A tanto ha llegado su influencia en el devenir de la ciudad que el Ziggurat de Niniveh, antes dedicado en exclusiva a Zar-Arramash, el dios local, ahora contiene una serie de dependencias dedicadas al culto a Ashur.

Las canteras



En sus canteras de obsidiana, basalto, granito, mármol y diorita trabajan numerosos esclavos, que extraen incansablemente los preciados minerales.

Karum

Niniveh comenzó con un Karum normal para una ciudad de su tamaño. Con el tiempo y dada la influencia del Ensi de Assur actualmente es más grande que el resto de la ciudad. Se podría decir que la ciudad se ha convertido en una copia de Assur.

La biblioteca

La gran biblioteca de Niniveh, conocida popularmente como la biblioteca de Ashurbanipal, contiene en su interior millones de volúmenes. Es la mayor del Imperio, y dentro de la misma pueden encontrarse obras pertenecientes a casi cualquier disciplina del saber, tanto viejas tablillas portadoras de conocimientos casi olvidados como creaciones recientes de poetas aún vivos.

El acceso a la biblioteca está restringido a un número muy reducido de gente. Sin invitación de **Ashurbanipal** no se puede acceder. Y una guardia específica protege la entrada de la biblioteca. En el interior hay una docena de esclavos que se dedican a catalogar y ordenar. Todos son mestizos de Awilu y mushkenu y tienen la lengua cortada para no dejar escapar los secretos de la biblioteca.

Algunos secretos que se ocultan en sus paredes:

El secreto de Abira-Ramush

El primer día yo, Abira-Ramush, el Primer Adivino de Mari, fui testigo de un portento: la más anciana de las reses de mi casa dio a luz un ternero con dos cabezas. La bestia sobrevivió durante trece danna y trece ush antes de morir.

El segundo día yo, Abira-Ramush, el Primer Adivino de Mari, fui testigo de un portento: durante mi siesta de la tarde soñé con

una figura regia, a cuyos pies acudieron aves carroñeras, chacales y serpientes, que le rindieron pleitesía.

El tercer día yo, Abira-Ramush, el Primer Adivino de Mari, fui testigo de un portento: justo después del anochecer, cuando la luna, completamente llena, se encontraba en el Camino De La Leche Derramada, los cinco errantes se alinearon en el cielo.

El cuarto y última día yo, Abira-Ramush, el Primer Adivino de Mari, decidí confirmar mis sospechas: arrojé el aceite sagrado, examiné el hígado de una cabra y contemplé el interior del cuenco vacío. Todas las observaciones coincidieron.

Esto sólo puede significar una cosa: aquel que habrá de matar a Sargón, el que lleva dos mil años en el trono de Akkad, acaba de nacer. Desafortunadamente, desconozco tanto el lugar de nacimiento como la identidad del infante. Sé que mi deber es informar al Ensi de inmediato, pero presiento que quizá sea mejor mantener este augurio en secreto. Más no puedo resistirme a poner esto por escrito, no sea que mis facultades mermen o la magnitud de este hecho nuble mi juicio. Que mis predicciones queden registradas en este documento para la posteridad.

Profecía

Cuando el fin de era se anuncie.

Al igual que entonces.

Solo un héroe podrá ir a reclamarla.

La flor de la juventud eterna.

Volverá a florecer.

Vampiros

Vinieron del norte, de las montañas. La noche les pertenecía y la sangre corría durante el día solo se encontraban sus actos. La gente enfermaba y moría. Aldea a aldea iban cayendo, solo los guerreros de Shamash parecían contenerles. Y durante el día se les daba caza. Kutha

Leyendas cimerias hablan de demonios de la noche que se alimentan de sangre y de plagas de muerte.

Los saqueadores grises tienen una leyenda de vampiros de tierra. Unos seres que habitaban en lo más profundo de las minas, sus palabras mataban y se alimentaban de sangre.

Cazadores de escritos

Pero esta impresionante colección no se ha reunido sola. Es bien sabido que Ashurbanipal paga generosamente por cualquier obra que no posea aún, y más aún si está escrita en Sumerio, a lengua antigua. En estos casos puede llegar a entregar auténticas fortunas a aquel que pueda proporcionarle piezas en buen estado para su biblioteca. E incluso estas riquezas palidecerían

comparadas con lo que podría ofrecer por un escrito que datara de antes del Diluvio.

A los grupos de emprendedores que se dedican a esta tarea se les conoce como los Cazadores de Escritos, los Kamaru-leu. Como el señor de Ashur no hace distinciones de raza u origen, ni pregunta cómo se han obtenido los volúmenes, ésta es una profesión popular entre gentes deseosas de vivir aventuras o que necesiten un trabajo bien pagado sin necesidad de llamar mucho la atención.

Los muelles

Los muelles se hallan subrogados a los comerciantes de Assur al igual que las canteras, dada su red y conocimiento comercial saben dónde deben enviar el material y gran parte de lo que sale de los muelles ya está vendido.

Una rápida forma de cruzar el imperio es viajar en barco. El pasaje no es barato pero se gana muchas jornadas.

Cimerios

Niniveh es la ciudad más al norte del imperio. La presencia e los cimerios por la zona es alta y de vez en cuando tratan de asaltar alguna caravana. O atacar a alguna de las canteras, protegidas por las tropas de Assur.

Camino a Kutha

Viajar hacia Kutha es una ruta complicada pues se está llegando a las fronteras del imperio. Desde Akkad se puede tomar la ruta de las caravanas que van a Mari, no son muchas pero portan muchos esclavos y la mayoría de veces prefieren cruzar el río Buranum y continuar por el norte de Eria. Más al norte desde las ciudades estados de Assur, Nimrud o Niniveh, no existe ruta nadie viaja a Kutha, es una zona donde los cimerios, saqueadores grises, asaltan. Por ello Sargón a dispuesto varias guarniciones, para mantener a esas hordas alejadas. Al sur se encuentra los restos de la ciudad de Nagar, pocos conocen algo de lo que fue esa ciudad un enorme cráter, ya convertido en un paisaje más.

Una belleza flameante

Cuando llevan unas horas de camino encuentran un riachuelo donde pueden conseguir agua para el ganado. **Tirada de percepción (16)**, para escuchar unas risotadas de uno hombres, parecen que están detrás de unas rocas. Sus comentarios son entre jocosos y agresivos, parecen estar hablando con una mujer. **Tirada enfrentada entre destreza y percepción**, para evitar que los hombres os vean o escuchen.

Hay una mujer en el agua desnuda, con el cabello rojo fuego y los ojos azules, los hombres le hacen insinuaciones hay cuatro, uno de ellos se ha metido en el agua y parece dispuesto a abalanzarse sobre ella. En un instante el hombre se dobla sobre su cintura llevándose las manos y no tarda en aparecer una mancha de sangre en el agua que se va extendiendo, el cuerpo yace inerte flotando. Los tres hombres restantes al ver la suerte del primero se lanzan hacia ella empuñando las espadas.

Si los Pjs intervienen y la ayudan, ella se mostrara suspicaz y no confiara demasíe en los Pjs, quizá algo más si hay algún Pj femenino. Su nombre es Karien, una guerrera amazona de la montaña del norte, señalando una montaña que veis en el horizonte. Su belleza es cautivadora, pero sus ojos son de una fiera. Si trabar mucha más conversación os agracera el favor y se despedirá.

Llegando la noche Los Pjs llegan a una aldea, hay un total de 6 casas una de ellas con una taberna. En el interior hay un auténtico gentío, muchos hombres, **una tirada de Percepción (15)** la mayoría tiene aspecto de mercenarios o renegados, todos van con armas, están cenando y bebiendo. Hay una mesa libre cerca de la ventana, el lugar más frío del local. Hay un total de 15 tipos. El tabernero un hombretón de enorme estómago, os ofrece comida y bebida.

Los hombres de armas son miembros de una banda que opera en la zona se hacen llamar los hombres de Karikaris “señor de las dos espadas”.

Una tirada de Percepción (18), permitirá escuchar una conversación.

*“-Mañana al atardecer asaltaremos la montaña y esas salvajes caerán sobre nuestras botas.
-Si esas Amazonas no se lo esperan, aunque preferiría clavarle otra espada. Ha ha ha!”*

Si lo preguntan las amazonas tienen una tregua con la gente del

valle, ellos no sufren sus ataques y ellas viven a su modo, pero parece ser que Karikaris tiene intención de atacarlas, bajo el pretexto de que ellas van contra los dioses. En realidad lo que pretende es someter a Karien y hacerla suya.

Entra un hombre menudo, se os queda mirando y se acerca un individuo grandote con casco, Karikaris y le cometa algo al oído. Este se levanta y dice.

*“Vosotros sois los que atacasteis a mis hombres...
A por ellos!”*

Esta escena la puedes jugar como una escaramuza o un combate, la idea es que los Pjs traten de huir por la ventana o abriéndose camino hacia la puerta, pues los superan en número.

Tras esta escena ellos decidirán si van a avisar a las amazonas o continúan viaje.

En lo alto de las montañas

El campamento de las amazonas está oculto en las montañas no se ve a simple vista, **una tirada de percepción (20)** para notar algún indicio. Antes que los Pjs vean algo relacionado con las amazonas estas los estarán vigilando. Un par de ellas se cruzan en su camino, llevan ropas de pieles, lanzas, una arco a la espalda y un puñal en la cintura. Os dan el alto.

"Quienes sois y a que venís a nuestro territorio"

La que habla es tan alta como un hombre y se le ve muy atlética, una cicatriz recorre su mejilla pero no parece incomodarla, se siente orgullosa que las miradas se dirijan a la cicatriz. Si se le menciona a Karien accederán llevarles al campamento con la condición que desmonten de sus caballo y dejen las armas en las bestias. Al mismo tiempo veis aparecer de la nada entre los árboles y arbustos 7 mujeres de diferentes edades, algunas casi niñas, todas con el arco preparado.

"Si dejáis las armas como he comentado, esto no será necesario".

El campamento está protegido por una empalizada, con un par de torretas, donde están apostados vigías. El interior tiene casas de adobe, no parece haber ningún edificio que destaque salvo un edificio de dos plantas que emplean como templo y hace las funciones de Zigurat del campamento. Rinden culto al dios Sin un Anunnaki no muy poderoso pero sí escurridizo. La diferencia principal es como lo representan. Una mujer subida en un toro celestial, los adornos que normalmente acompañan a las representaciones normales y que salen de las barbar del dios, en esta representación aparece del cabello de la diosa. Allí esta Karien, explicándoles a una niñas los secretos de la diosa Sin.

En el poblado hay hombres, a diferencia de las mujeres que van todas pertrechadas con armas estos parecen simples granjeros, y es lo que son.

Al igual que ocurrió en el río será suspicaz, por no acabar de ver las intenciones de los Pjs. El campamento está bien situado, y solo es accesible por el camino, que les ha llevado a él.

Karien

Amazona

DESTREZA 4
 FORTALEZA 4
 INGENIO 5
 PERCEPCIÓN 5
 CARISMA 7
 VOLUNTAD 5
 VA 4 VD 3 VM 4
 D5 ABSORCIÓN 1
 MORAL 5 EC 8
 AGUANTE 16
Lanza a dos manos
 6VA 2VD 6VM
Puñal
 4VA 3VD 7VM + 1 iniciativa
Arco
 4/6VA 3VD 6VM
 Amazona(3)

DESTREZA 5
 FORTALEZA 5
 INGENIO 4
 PERCEPCIÓN 5
 CARISMA 4
 VOLUNTAD 5
 VA 3 VD 4 VM 5
 D5 ABSORCIÓN 1
 MORAL 4 EC 9
 AGUANTE 18
Lanza a dos manos
 5VA 3VD 6VM
Puñal
 3VA 4VD 7VM + 1 iniciativa
Arco
 4/6VA 4VD 6VM
 Amazona(2)

Chaman Cimerio
 DESTREZA 4
 FORTALEZA 4
 INGENIO 3
 PERCEPCIÓN 5
 CARISMA 4
 VOLUNTAD 3
 VA 3 VD 3 VM 4
 ABSORCIÓN 0
 MORAL 9 EC 5
 AGUANTE 15
Hacha a dos manos
 5VA 2VD 6VM
Puñal
 3VA 3VD 7VM + 1 iniciativa
 Barbaro(3)
Totem 2saltos
 8VA 5VD 9VM
 6VA 6VD 10VM+ Ini

Cimerio
 DESTREZA 4
 FORTALEZA 4
 INGENIO 3
 PERCEPCIÓN 4
 CARISMA 3
 VOLUNTAD 3
 VA 4 VD 3 VM 4
 ABSORCIÓN 0
 MORAL 11 EC 4
 AGUANTE 18
Hacha a dos manos
 6VA 2VD 6VM
Puñal
 3VA 3VD 7VM + 1 iniciativa
 Barbaro(2)
Furia bárbara toda acción
 8VA 1VD 6VM
 6VA 2VD 7VM +Ini

Karikaris dos espadas
 DESTREZA 3
 FORTALEZA 5
 INGENIO 5
 PERCEPCIÓN 4
 CARISMA 4
 VOLUNTAD 4
 VA 5 VD 4 VM 4
 ABSORCIÓN 1
 MORAL 5 EC 10
 AGUANTE 19
 Dos espadas
 4/6VA 3/5VD 5VM
 Mercenario(2),Soldado(1)

Mercenario
 DESTREZA 4
 FORTALEZA 4
 INGENIO 3
 PERCEPCIÓN 5
 CARISMA 4
 VOLUNTAD 5
 VA 4 VD 4 VM 4
 ABSORCIÓN 1
 MORAL 7 EC 6
 AGUANTE 16
 Espada y escudo
 5VA 6VD 5VM
 Puñal
 5VA 4VD 6VM + 1 iniciativa
 Soldado(2)

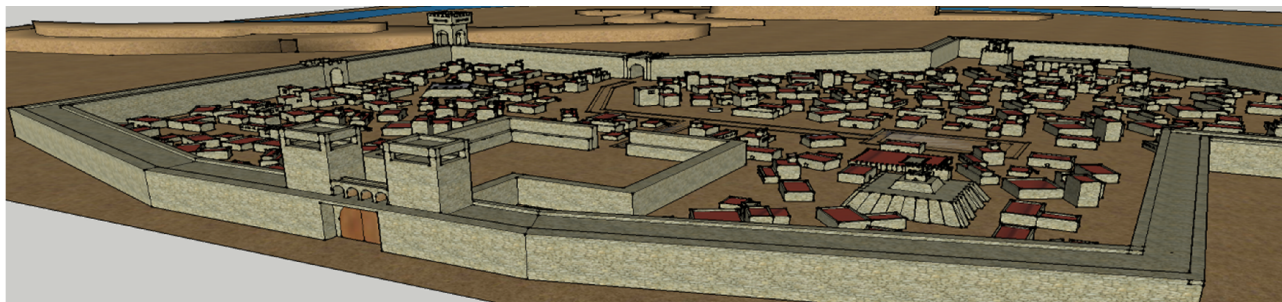
Asalto

Este encuentro es opcional un grupo de cinco cimerios trataran de asaltarlos en una emboscada.

El camino norte hacia Kutha atraviesa una zona de colinas y riscos, la vegetación en algunas zonas es frondosa. **Una tirada de percepción (20)**, para ver algo extraño en el camino, parece una cuerda enterrada en el camino. Al aproximarse con los caballos un par de cimerios tiran de la cuerda, haciendo caer a los Pjs al suelo. De entre los arboles aparecen tres cimerios más con hachas.

Kutha

*Kutha simplemente se detuvo en el tiempo; sus ciudadanos se pararon en seco, congelados en un instante eterno. Ahora es una ciudad llena de estatuas, increíblemente fieles a la realidad y perfectamente inmóviles, que representan desde el más humilde de los campesinos hasta el poderoso Rey Brujo que la gobernaba. En ella el viento no sopla, los insectos no vuelan y las aguas del canal que la rodea no fluyen. Numerosos exploradores y eruditos se han acercado a ella, la han cartografiado y han estudiado en detalle a sus habitantes **Simmushannu**, un anciano que lleva estudiando Kutha desde su juventud, afirma que la ciudad no permanece completamente quieta, sino que se mueve. Muy lentamente, de forma casi imperceptible, las cosas cambian en su interior. Kutha no se ha detenido, sino que sólo discurre mucho más despacio que en el resto del Imperio. Simmushannu cree que no es que en Kutha el tiempo se mueva más despacio, sino que en el resto de Kishar avanza con mayor velocidad.*



Aldea de Simmushannu

Al sur de Kutha, a las orillas del río Habur, hay una pequeña aldea donde viven varias familias, entre ellas la familia de Simmushannu. Su proximidad con la ciudad de Kutha les hace partícipe de su desgracia o bendición, al ser conocida como una ciudad maldita es una zona por la que no pasa mucha gente.

El anciano pastor tiene dibujados mapas, de la ciudad y podría decir con bastante precisión donde está cada uno de los ciudadanos. Pero desconoce dónde está el templo de los esclavos, quizá eso fue hace mucho tiempo. Les advertirá que pasear por esa ciudad es peligroso, pues en ocasiones es como si el tiempo se acelerara.

Templo de Daguna



Fue un templo dedicado a dios Anunnaki Enki, dios de la tierra, el amor que profeso por los esclavos lo convirtió para muchos en su dios. Tras el levantamiento de Sargón fue destruido junto con otros templos y transformado en uno de los dioses de las estrellas, Daguna. El Dador de Conocimiento, El Padre de la Tierra, El Señor de los Ríos. Sólo los más eruditos en los temas arcanos conocen su verdadero nombre: El Usurpador. Se le realizaban ofrendas en forma de grano, miel, leche para obtener una mejor cosecha.

Es un templo que está situado en el oeste de la ciudad, es un templo discreto pero muy cuidado. En el templo hay algunas personas de rodillas otras entregando una ofrenda al altar. **Una tirada de percepción (20)**, en la parte detrás del altar hay un símbolo en

una de las piedras, el símbolo gastado por las pisadas no ha terminado de borrar al antiguo dios Enki.



Una tirada de ingenio (18), permitiría definir como sería el antiguo templo o su forma y donde podría tener la entrada en las catacumbas. Esa losa que representa al dios Enki quizá sea la entrada. Levantar esa losa necesita **una tirada de fortaleza (20)**.

Al levantar la losa se descubre el acceso a unas escaleras que desciende, en las paredes se ven grabados donde aparece el dios Enki con otros dioses. Un largo pasillo con cuerpos en los laterales, son los cuerpos momificados de los antiguos sacerdotes. El largo pasillo avanza hasta encontrar una gran efigie, se interpone en medio del pasillo a una puerta que está cerrada. La efigie representa a un Aladlammu. Se puede pasar rodeando la estatua, que al igual que el resto de la ciudad parece inmóvil.

Al abrir la puerta un chasquido estalla en el cielo como un rayo, pero nada parece suceder. En el interior hay tres objetos, un hacha de obsidiana, una esfera dorada con intrincadas filigranas, en el interior hay algo negro en el centro de la esfera. Y una máscara de bronce representando la cara de un Awilu.

Ambos objetos están malditos

Templo de Samash

Ashur no fue el único dios al que Sargón perdonó, Samash dios del sol continuó en su puesto con la condición que todo continuara igual.



En el templo abundan los dorados, y los grabados sobre el astro rey. En el templo hay varias Awilu rezando y algunos Mushkenu realizando trabajos para el templo.

Karum

El templo de Ashur es el más pequeño de la ciudad y está situado cerca de la céntrica plaza de la ciudad. Las rutas comerciales rara vez llegan tan al norte. Pero nadie evita que un Assur vea negocio allá donde parece imposible. A diferencia de otras ciudades el mercado se encuentra en la ciudad pero fuera de ella unas murallas custodian lo que pasa en el mercado. Y según dicen todo fue a un enfado del Ensi por el ruido provocado por la actividad mercantil, que ordeno construir esa muralla.

Casa de Shunshitech

El cráneo es capaz de guiar a los Pjs hacia su antigua morada. Es una casa de dos plantas, con un sótano. Al llegar a la casa Shunshitech comenzara a divagar sin aclarar donde está su corazón. **Una tirada de percepción (20)**, tras una de las paredes hay unas rocas que se pueden sacar. Tras ellas hay un frasco que contiene un corazón, completamente inmóvil.

Moverse por Kutha

La ciudad está completamente congelada, el agua no circula, no se escucha ningún ruido. **Tirada de voluntad (15)** por pasearse por la ciudad cada 15 minutos, fallar la tirada, al Pj le parecerá ver una silueta de alguien en movimiento, escuchar unas risas de unos niños o cualquier cosa que les haga extrañarse. **Tira un 1D6 y son las horas que estará congelado.** Si se vuelve a fallar la tirada de voluntad, lanza 1D6, que equivalen a los días que estará congelado. Permanecer mucho tiempo en la ciudad nos hace estar influenciado por los efectos de la burbuja, haciendo que nuestras acciones en la ciudad equivalgan a mucho más tiempo en el exterior. Si se superan 3 tiradas de voluntad no serán necesarias realizar más tiradas.

Afectado por primera vez 1D6 horas.
Segunda 1D6 días.
Tercera 1D6 meses.

Que ocurre en Kutha

En el exterior de Kutha hay una tormenta feroz, no hay manera

de salir de la ciudad, comenzó al amanecer. Debido a la tormenta la luz tiene un tono parduzco, pero parece que solo afecta al exterior y la gente hace como en un día cualquiera. El tiempo en Kutha da la sensación de vivirse igual que siempre, la tormenta del exterior de la ciudad es nuestro tiempo, todo lo que ocurre durante años se concentra en un instante dando la sensación de una tormenta de arena devastadora.

Un brujo en su cripta hizo un hechizo, con el fin de obtener la inmortalidad, tal como Sargón. O así creía él, pues lo que hizo es crear una burbuja temporal. Lo que ignoraba es que Kutha está construida sobre los restos más antiguos de un templo, donde los flujos de energías convergían. Creo una burbuja sobre toda la ciudad y no se ha detenido porque aún no ha caído en su error, o no puede detenerlo.

Mascara de bronce

La máscara de bronce contiene el hechizo de Hambre Irrefrenable de Ishim-Shagshuga, al meterse la máscara esta se incrusta en la cabeza del anfitrión. Este conjuro transforma a la víctima en un auténtico soldado de Ishim-Shagshuga. Dota a su cuerpo de la fuerza que su Fuego Eterno proporciona y le llena de furia, haciéndole imparable en combate. El nuevo soldado incrementará en 2 todas sus habilidades de combate (VA, VD, VM, D). También es colmado de vitalidad y energía, aumentando en 6 puntos su Aguante Inicial y haciendo que no sufra ninguna penalización por condiciones negativas. Todas estas mejoras son permanentes.



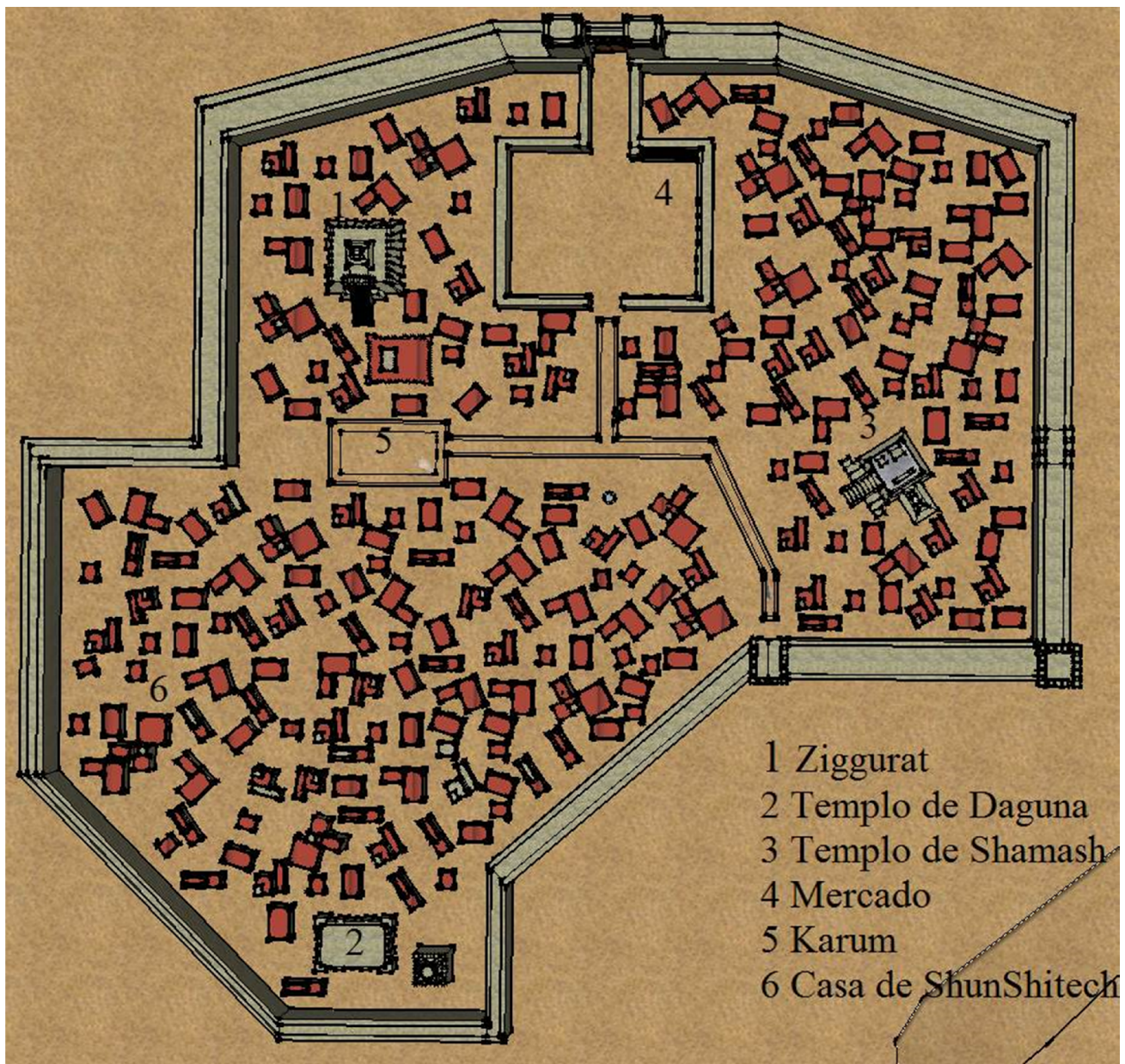
Como contrapartida, a partir de ese momento la víctima sólo podrá alimentarse de carne de seres humanos. Deberá satisfacer esta necesidad a diario, como haría normalmente con alimentos más tradicionales. La única diferencia es que su organismo ha perdido la capacidad para procesar cualquier otra fuente de nutrientes. **En sus cultos no hay deseo que no sea satisfecho ni práctica que esté prohibida.**

Esfera de filigranas

La esfera encierra la esencia de un vampiro, que tratara de poseer a cualquiera que tenga la esfera para que la destruya y él se transforme en un demonio con mucha hambre.

Se manifestara en forma de pesadillas, **tirada de voluntad (15)**, de las cuales solo se recordara el hambre. La segunda noche se lanza con un -2. A la tercera noche con un -4, el sujeto se levantara dormido y se acercara a la esfera, lanzándola con fuerza al suelo. Del interior emanara un gas oscuro que invadirá a cualquier sujeto que este cerca, normalmente al que lanzo la esfera. El individuo aumenta su aguante al doble, sus habilidades de combate en 3, sin emplear ningún arma se lanzara contra todo aquel que haya en las cercanías. En estado de frenesí. Hasta absorber su nuevo valor de aguante actual. Por cada

víctima de la que se alimente absorbe tantos puntos como daño le haga, la sangre saldrá en forma de vapor hacia el vampiro. Únicamente una vez haya pasado el efecto de frenesi y haya alcanzado el valor de aguante se puede hacer **una tirada de voluntad (25)**, conseguirla, la voluntad del Pj domina al ser que estaba encerrado y aquí inicia una lucha que le durará toda su vida. Fallar la tirada significa que el pj deja de existir está dominado completamente por la entidad que estaba encerrada dentro de la esfera. Tratará de huir para planear mejor la situación. Sabrá exactamente lo mismo que sabía el pj.



Si se dirigen a Eria

Para adentrarse en Eria necesitaran de un Uridimmu como mínimo que les sirva de guía.

La forma más común de atravesar el desierto es formando una gran caravana de comerciantes, pero estas escasean salvo las dos grandes ferias que realizan los Uridimmus.

Emplea la tabla de encuentros en el desierto o bien la que aquí te mostramos

Lanza 1D6

1 Asalto de bandidos.

2 Tormenta de arena

3 Cruzarse con una caravana

4 Oasis

5 Ruina de Templo

6 Especial

Asalto de bandidos

Mientras recorréis las dunas que os parecen todas iguales, el aire os obliga a llevar la cara tapada por la tierra que lleva. Ello evita que habléis entre vosotros y la marcha se hace muy pesada.

Una tirada de percepción dificultad 15, os alertara de lo que se vienen encima. Por los laterales de la caravana salen dos dromedarios y dos caballos, con 3 Uridimmu y 2 Mushkenu.

Matón

DESTREZA 2
FORTALEZA 3
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 1
VA 4 VD 2 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 18 EC 1
AGUANTE 7

Uridimmu

DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 2
VOLUNTAD 3
VA 4 VD 3 VM 4
ABSORCIÓN 0
MORAL 13 EC 4
AGUANTE 9

Espada y escudo

3VA 4VD 3VM

Espada

4VA 3VD 5VM +1 iniciativa
Arco +1VA iniciativa mejor
3VA/5VA 3VD 4VM

Tormenta de arena

Lleváis andando durante horas y tenéis la sensación que no habéis avanzado nada. Una tirada de percepción dificultad 15, 12 si es Uridimmu, para ver en el horizonte lo que parece ser una tormenta de arena.

Si sacan la tirada, contarán con unos minutos para poder buscar un refugio, será necesaria una tirada de percepción dificultad 16 para hallar entre unas dunas un fragmento de un muro que bien podría hacer parapeto y al menos resguardaros mientras pasa la tormenta (Ruinas de templo)..

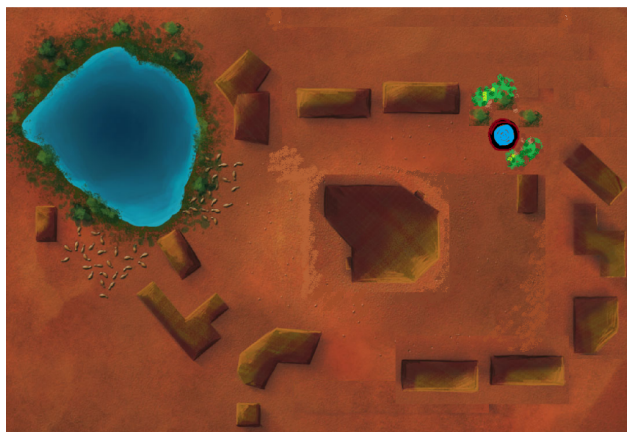
En caso contrario, es recomendable mantener las bestias reunidas colocarse detrás de tu montura cubiertos con una tela, y esperar

Tirada de destreza dificultad 14, para controlar manejar a su montura durante la tormenta.

Fallarla hace que tu animal se ponga nervioso, si no tiene impedimentos saldrá corriendo

Oasis

Tras llevar horas y horas bajo el sol en horizonte os parece ver un oasis o parte de vegetación. Allí encontrareis asentamiento o Goum Uridimmu, que están con su rebaño, tiendas. Como mandan las tradiciones ofrecerán refugio y comida a los recién llegados. Pero que insulten o rompan las normas de cortesía.



1 Shayh, 11 Uridimmu adultos, 6 mujeres Uridimmu, 5 críos, 15 dromedarios, 6 cabras, 4 caballos.

Rumores:

Se dice por las noticias que viajan por el desierto es que se han visto hombres serpientes o Muddis por el Nord-oeste de Eria. Algo nunca visto.

Sobre la rosa del desierto se están preparando todos los clanes pues parece que este año va ser especial por la conjunción de la constelación de chachal y la luna llena. La ubicación solo será revelada a un Uridimmu, esta celebración no está pensada para los infieles del

Estos grupos son llamados goum grupo de viaje.

Lema Uridimmu

«Yo contra mi hermano, mi hermano y yo contra mis primos, mis primos y yo contra mi tribu, mi tribu y yo contra los extraños»

Al frente de cada asa'ir se encuentra siempre el hombre más anciano de la misma, el Shayh. Todas las familias de la tribu le deben respeto, y confían en su sabiduría para conducirles por la senda más adecuada.

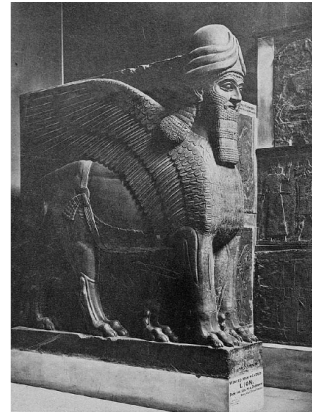
Ruina de templo



Avanzando se encuentran en medio del desierto una entrada de piedra que se ha aparecido al desplazarse la arena. Es una abertura que permite entrar a una persona agachándose un poco. El templo es muy antigua no reconocéis la manufactura, las piedras tienen grabados símbolos que no os suenan para nada. El interior está completamente a oscuras, polvo y arena cubren todos los rincones. Una **tirada de percepción dificultad 19, 15** con antorcha veis entre el suelo bultos que aparentemente son de personas, soldados.

El clima del desierto ha dejado a estos seres momificados, sus ropas en alguna ocasión blanca tienen un tono grisáceo, marrón. Algunas telas están roídas por alguna animal.

Hay un total de 8 soldados, 8 esclavos todos ellos de diferente procedencia. Una imponente estatua de un Aladlammu custodia la entrada de una puerta, a su lado otra estatua parece destruida.



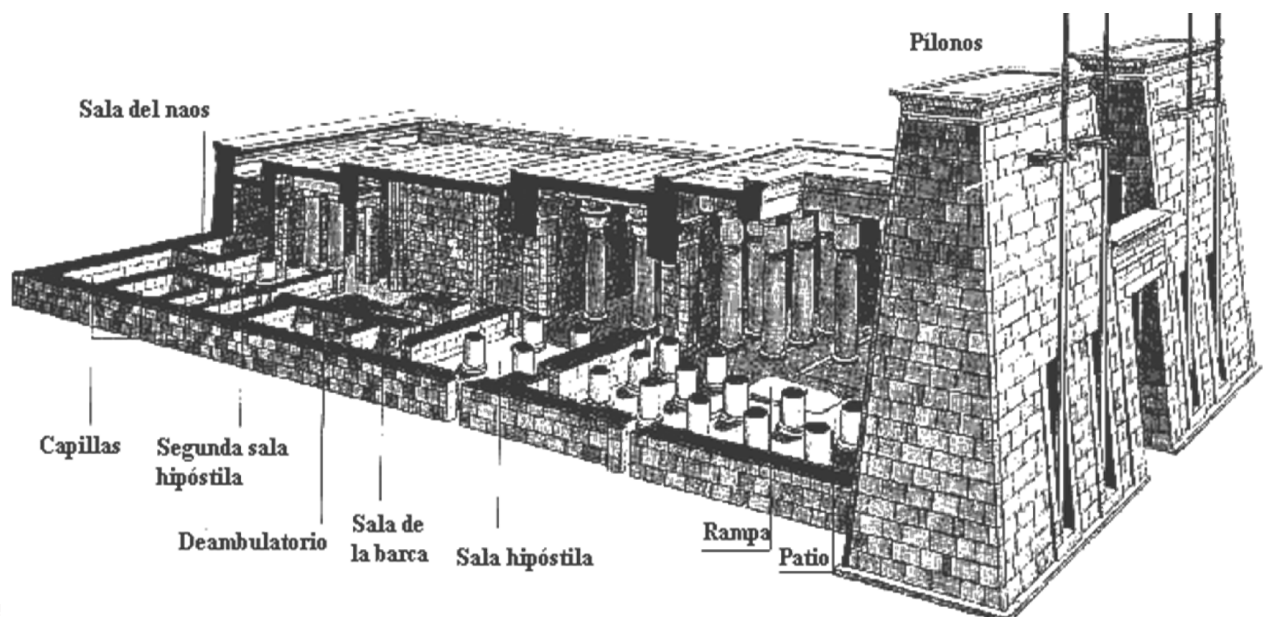
Aladlammu
 DESTREZA 4
 FORTALEZA 12
 INGENIO 5
 PERCEPCIÓN 8
 CARISMA 8
 VOLUNTAD 12
 VA 9 VD 9 VM 7
 ABSORCIÓN 3
 MORAL 3 EC -
 AGUANTE 40
 Pag 300

Aura Divina: Cada vez que durante una contienda un Aladlammu haga perder Aguante a un oponente malvado, éste perderá 2 puntos más de Aguante adicionales.

Puede hacer tres acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener Como objetivo a un oponente distinto. Conflicto de voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado los dos primeros asaltos

Si alguien trata de acercarse a la entrada. Una voz atronadora os detendrá el paso **!Marchaos!**. Si insten la estatua cobrará vida.

En el interior hay algunas tablillas con inscripciones, una corona de obsidiana.



Especial

A continuación tienes una serie de encuentros que puedes emplear para que la travesía sea algo menos monótona.

Espejismo: A lo lejos se ve una caravana que avanza delante de Pjs.

Encuentro: Un grupo de 3 cabalgando a caballo Hombres serpientes. Es una patrulla de exploración, están buscando objetos que sus ancestros entregaron al imperio. Si hablan con ellos les explicaran que sus tierras han sido tomadas por los Mushkenu, su número aumento muy rápido. Están buscando la ubicación de un templo que podría contener una corona de obsidiana.

Midul

DESTREZA 5
FORTALEZA 3
INGENIO 6
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 4
VOLUNTAD 3
VA 5 VD 5 VM 5/7
D5 ABSORCIÓN 1
MORAL 11 EC 7
AGUANTE 15

Mercenario (3)

Terror: Tirada de voluntad dificultad 15 o aterrizado los 2 primeros asaltos

Sinuoso: El VM se considera 7 cuando se usa durante una acción propia.

Espada y escudo

5VA 6VD 5VM
Arco +1VA iniciativa
2VA/4VA 4VD 3VM

Jabalina

8VA 3VD 5VM

Encuentro: Ciudad de Irán, a lo lejos ven un enorme zigurat que brilla como si fuera una llama brillante. Tratar de seguirla y no perderle es necesario una tirada de voluntad dificultad 17.

Encuentro: Tras horas de viajar os parece ver un oasis, por la ubicación los guías no parecen reconocerlo o conocerlo. Solo llegar os sorprende la vegetación el agua cristalina y fresca.

Parece que descansar sea obligatorio, no tardáis en relajaros, descansar. La sensación general es de bienestar. **Tirada de voluntad (18)** para no caer dormido. Si se pasa la tirada un sonido extraño parece perturbar el idílico lugar.

“Un sonido de succión”

Si trata de buscar el origen de ese sonido parece ser incapaz está en todas las partes, una nueva **tirada de voluntad (15)**. El oasis desaparece, tanto los compañeros dormidos con los animales están siendo succionado por unos pólipos que surgen del lago. Lago que ha desaparecido y en él hay una masa informe con una sustancia líquida de un color y apariencia horribles. Verlo requiere pasar una **tirada de voluntad (15)**, sino se estará inmóvil durante dos turnos.

La criatura lanza un pólipo o extiende parte de su masa sobre el objetivo envolviéndolo y succionando.

Informe del desierto

DESTREZA 5
FORTALEZA 5
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 9
CARISMA 0
VOLUNTAD 10
VA 7 VD 5 VM 7
ABSORCIÓN 0
MORAL 5 EC-
AGUANTE 52

Polipo

5VA 3VD 7VM

Cuerpo

7VA 5VD 7VM

Terror: Tirada de voluntad dificultad 15 o aterrizado los 2 primeros asaltos

Ataque múltiple: Cada asalto puede atacar con todos los pólipos que disponga.

Los ataques sobre el cuerpo cuentan doble que sobre los pólipos.

Hechizo de ilusión y segregación de sustancia psicotrópicas.

Tadmor

Tadmor, que está situada en medio del desierto de Eria, al sur de Akkad y al oeste de Basippa, cuentan con un karum en la ciudad. Cerca del oasis de Afqa. Es una estación de caravanas, rica y sumamente culta, con templos, acueductos y hermosas mansiones. Su aislamiento aumentaba su seguridad.



Tadmor es el último acceso a agua en muchas millas a la redonda y su parada es casi obligatoria. Esto ha dado a esta ciudad un gran afluente de gente y de riquezas. Muchos comerciantes Assur la conocen y comercian con ella. O la usan de punto para descansar y reponer fuerzas.

Templo de los Mubesha

El templo es la edificación más grande de la ciudad, en ella se enseña a los jóvenes Uridimmus elegidos para este hecho. Únicamente se le permite la entrada a los Uridimmus. Allí pueden informarse de los rituales que se realizan así como la ubicación del mismo y la fecha. Evidentemente esta información solo se le dará a un Uridimmu.

Mercado

El mercado de Tadmor es un muestrario de las mercancías del desierto, la intención es claro intercambiar productos locales con las mercancías de Akkad y otras tierras. Tiene un apartado donde se alquilan caravanas.

Una tirada de percepción (13) en el mercado

Maste: Un Awilu tuerto y de muy malas pintas que se ofrece como guía para el desierto, es el único que no es Uridimmu, pero si preguntan lo consideran un igual. Es mas este individuo ha recibido una misiva de un conocido suyo. El rey brujo de Uruk.

El mensaje no lo dejaba muy claro un grupo de viajeros, buscando la rosa del desierto pedirán tus servicios. Ha conseguido la información y ahora espera a que lleguen esos viajeros. Los motivos no le interesan sabe que no quiere decepcionar al rey brujo de Uruk.

Arrabales

El barrio de los esclavos como en otras muchas ciudades está separado del barrio noble son casas pequeñas hechas de adobe, encaladas de blanco para hacerlas más frescas.

Barrio noble

Cerca del Karum es donde está el barrio noble, se aprecia el estatus de las casa y hacia más al interior se aprecian casas más lujosas, casi todas de dos plantas, muchas de piedra, una piedra clara.

Los jardines de Tadmor

En la parte sur de la ciudad unas arcadas recorren los terrenos del oasis de Afqa, esa zona es conocida como los jardines. Una serie de senderos recorren el jardín de palmeras y bastantes árboles frutales. No es raro ver a gente pasear y disfrutar de la sombra de los árboles. Del mantenimiento hay encargada una Awilu, Gamelat .

Gamelat: Heredo el trabajo de su padre y como él lo está realizando a las mil maravillas. Bueno no todo el mundo piensa así, un rival para el puesto no acepta que hayan escogido a una

mujer antes que al **Ishme**.

Ella está convencida que los últimos actos de vandalismo han sido provocados para hacerla fracasar en la festividad del solsticio. A su cargo tienen a 6 muskhenu y un Wardu.

Karum

Templo del dios Assur, donde se reúnen todos los comerciantes y pactan las partidas. Ishme Susandar es hijo de uno de los comerciantes más importantes de la ciudad X Susandar.

Centro de guardia

Un cuartel en el interior de la ciudad cerca del pequeño Zigurat, todos los guardias son hombres, en el subterráneo hay unos calabozos la mar de majos. Los efectivos de la guardia no son muy numerosos, si la ciudad fuera asediada quizá no podría cubrir todas las murallas, pero parte de la defensa de la ciudad en lo aislada que esta.

Zigurat

El zigurat de la ciudad no es muy grande, la ciudad está gobernada por una mujer Radjni. Pero las decisiones las toma un consejo que ella preside. Pese a no estar bien visto en la ciudad que una mujer gobierne la mayoría creen que la gestión del su consejo son adecuadas y la ciudad está prosperando.

Oasis Afqa

El oasis es un vergel que concentra a muchos Goum sobretodo en estas fechas próximas para el acontecimiento, no se suelen pasear mucho por la ciudad salvo para ir al mercado o reclamar justicia al templo de Mubesha. Aquí se comienzan a gestar las posibles uniones y los intereses de las mismas.

****En caso que se haya jugado la parte de la esfera de filigranas y el vampiro se haya liberado puedes añadir esta información a los rumores que se comentan.**

Rumores: Algún Goum no ha aparecido a la cita y es extraño pues los mubesha les avisaron de la ubicación. Algunos Uridimmu comentan que algo maligno ha despertado en el desierto.

Que está ocurriendo en Tadmor

Tadmor es una ciudad muy importante rige la forma de vida de los habitantes del desierto. Por ello y pese a que es una ciudad muy aislada su control es muy importante y lo saben. Los espías del imperio y de los propios Uridimmus campan por la ciudad, tratar de influir en el consejo que gobierna y sacar un beneficio es algo muy común. Tanto en Karum como en el templo Mubesha influyen en el devenir de la ciudad.

Radjni está en una edad complicada, necesita casarse para poder continuar con la estirpe de su familia y según el consejo en la próxima fiesta del solsticio deberá encontrar marido. Esto ha provocado que muchos pretendientes del imperio hayan llegado

a la ciudad. Y no hay día que jóvenes nobles de reputadas familias se presenten ante el consejo para pedir su mano.

Son conscientes que debido a sus propias reglas quien despose a Radjni será el nuevo soberano. La festividad tendrá lugar en los jardines de la ciudad.

Puzur capitán de la guardia

DESTREZA 5
FORTALEZA 5
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 3
VOLUNTAD 5
VA 6 VD 5 VM 4
ABSORCIÓN 2
MORAL 7 EC 8
AGUANTE 18

Soldado(3)

Espada curva escudo
5VA 7VD 4VM

Puñal

6VA 5VD 5VM + 1 iniciativa

Guardia

DESTREZA 3
FORTALEZA 5
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 4
VOLUNTAD 3
VA 4 VD 3 VM 4
ABSORCIÓN 0
MORAL 11 EC 8
AGUANTE 14

Soldado(1)

Espada y escudo
3VA 5VD 5VM

Maza a dos manos

6VA 3VD 4VM

Gamelat Awilu

DESTREZA 5
FORTALEZA 5
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 3
VOLUNTAD 5
VA 5 VD 4 VM 4
ABSORCIÓN 2
MORAL 7 EC 7
AGUANTE 13
Noble 2
Jardinero 2
Herbolario 1
Erudito 1

Espada escudo
4VA 7VD 5VM

Radjni Awilu

DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 7
VOLUNTAD 5
VA 3 VD 3 VM 3
MORAL 9 EC 5
AGUANTE 14
Noble 2
Brujería 1
Herbolario 2
Erudito 2

Espada escudo
3VA 5VD 4VM

Esku Wardu de Esclavo Gamelat

DESTREZA 4
FORTALEZA 7
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 5
VA 7 VD 6 VM 6
ABSORCIÓN 1
MORAL 3 EC 8
AGUANTE 8
Mercenario 3
Esclavo 1

Maza a dos manos

9VA 5VD 8VM

Puñal

7VA 6VD 8VM

Jalin Mubesha

DESTREZA 3
FORTALEZA 5
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 7
CARISMA 4
VOLUNTAD 5
VA 4 VD 5 VM 5
ABSORCIÓN 1
MORAL 5 EC 5
AGUANTE 15
Juez 2
Erudito 1
Nómada 2
Sacerdote 3
Espada
4VA 5VD 5VM ini.

Esclavo

DESTREZA 3
FORTALEZA 3
INGENIO 1
PERCEPCIÓN 2
CARISMA 1
VOLUNTAD 1
VA 2 VD 2 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 2
AGUANTE 7
Esclavo 2
Jardinero 1

maza ,pico

4VA 1VD 2VM

Ishme Awilu

DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 3
VOLUNTAD 2
VA 4 VD 3 VM 4
ABSORCIÓN 1
MORAL 9 EC 3
AGUANTE 13
Noble 2
Jardinero 1
Comerciante 1
Mercenario 1
Espada escudo
4VA 5VD 5VM

La Rosa del desierto

Una vez conocida la ubicación los Uridimmu suelen trasladar a gran parte de su Goam hacia la ubicación. Durante la semana anterior al florecimiento los Uridimmu tratan de cerrar matrimonios entre los diferentes Goam. Evidentemente estas discusiones y decisiones únicamente son responsables los Shayh.

Y entre los enlaces se intercambian mercancías y animales de las dotes. Siempre se ha dicho que se sabe el número de mujeres por el número de ganado que se lleva.

La ubicación suele estar situada en un lugar próximo a un oasis, pero en esta ocasión no se conoce ninguno en la zona, pero los más ancianos comentan que no hay que preocuparse, pues en el florecimiento de la rosa del desierto nunca les ha faltado nada al pueblo del desierto.

En la zona donde este año se espera el florecimiento de la rosa es un arenal, no hay nada salvo dunas y la cálida arena del desierto. Las tiendas de los nómadas no tardan de inundar la zona y los Goam comienzan a hacer los preparativos para las ceremonias.

La noche anterior al florecimiento una tormenta de arena asolara la zona, donde no se podrá hacer nada salvo esperar. Durante casi un día entero al atardecer del día siguiente la tormenta cesara dejando al descubierto un pequeño valle donde abra unos rosales a punto de florecer, unos manantiales subterráneos proporcionaran el agua. Es cuando comienzan os festejos y las celebraciones de las uniones discutidas en las jornadas anteriores.

Por la noche las nubes se abren y una luna brillante ilumina el valle. Un aroma embriagador inunda el aire despejando de todo el temor, el miedo, el odio. Al situarse la luna sobre las rosas estas expulsan un aroma aún más embriagador que produce un efecto afrodisíaco a todos aquellos que **fallen una tirada de voluntad (15)**. Son pocos los que dejan pasar la oportunidad de saciar su apetito sexual.

Durante el ritual, los más ancianos se llevan a las criaturas y las alejan de la multitud, y de los efectos de las rosas. La vigilancia corre a cargo de los Shayh que parecen soportar con entereza los efectos de las rosas.

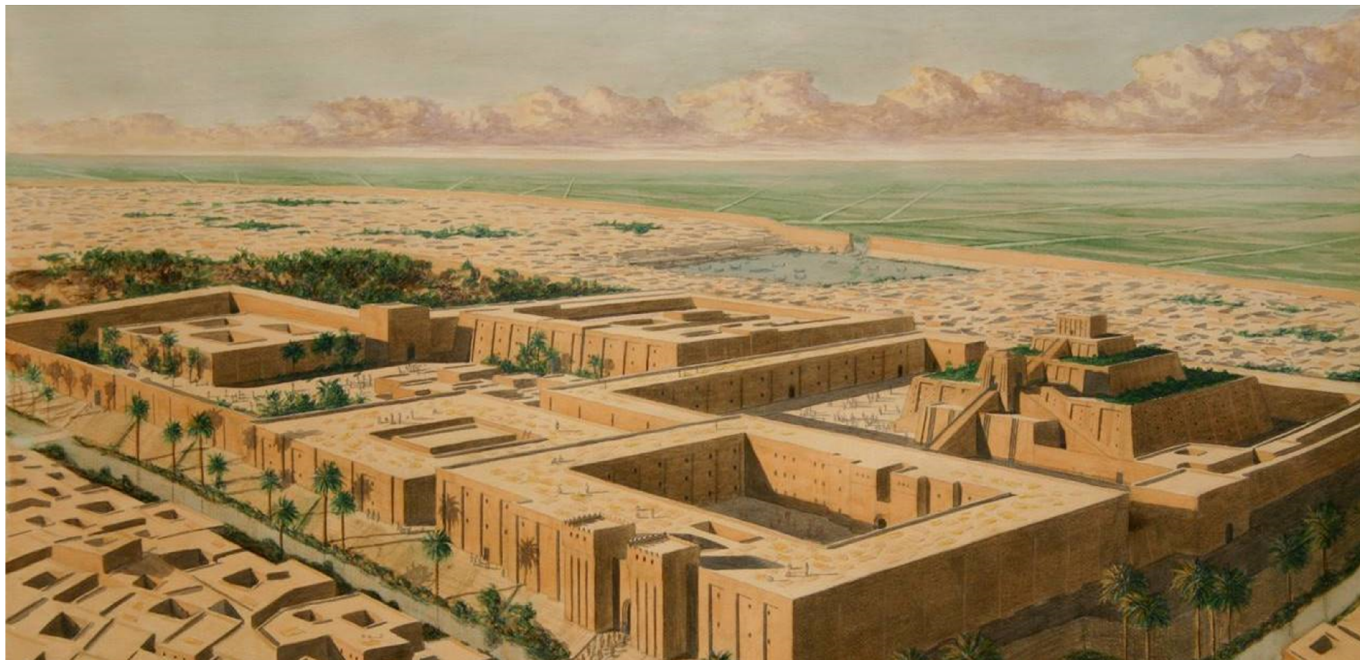
Los uridimmu son reacios a que el ritual de la rosa se comparta con el resto del imperio pero llegado el florecimiento esa actitud casi desaparece y en principio no debería haber ningún problema para recoger las rosas.

Tras la noche todos los presentes se despertaran con efectos de una fuerte resaca y paños menores. Prueba hacer unas tiradas de voluntad dificultad 15 para despertarse algo antes o con el resto lo que provocaría una huida muy poco digna.

Para poder transportar estas rosas y que conserven mejor su aroma así como evitar que sus efectos afecten, se recomienda una caja de olivo.



Ur



Una de las ciudades más antiguas de Akkad, volcada totalmente en las artes de la guerra. El Rey brujo de Ur solo tiene el nombre de brujo pues no practica ninguna arte arcana pues la considera una deshonra emplear magia en combates. Su orden militar está a tope.

Los guardias Leopardos

Los Guardia Leopardo “Nasharu-nimru”. Cuando el Heredo de cada Ensi cumple 14 años este elige a 180 hombres de entre sus compañeros en la academia militar. A partir de ese momento cada uno de los elegidos tendrá que encontrar y matar a un leopardo con las manos desnudas y en solitario. Los primeros 59 que lo consigan pasaran a formar parte del prestigioso cuerpo.

La Necrópolis de Ur

Hace seis milenios gobernaba en la ciudad el poderoso Ur-Nammu. El guerrero más grande después de Gilgamesh, imbatible tanto en estrategia como en combate cuerpo a cuerpo. Durante su reinado conquistó numerosas ciudades, convirtiéndose en el soberano que más territorio había llegado a controlar en Sumer, y podría haber sido aún más grande que el actual dominio de Sargón. Pero las plazas que había clamado para sí no le satisfacían. Su ambición no conocía límites, y quería aún más. Tras una noche de horribles pesadillas se dio cuenta de que había un reino al que ningún campeón se había atrevido a desafiar: el Irkalla, el reino de los muertos, los dominios de Nergal y Ereshkigal a los que viajaban las almas de los difuntos. Tras un mes de intensos preparativos Ur-Nammu reunió a todos los guerreros de su poderoso ejército y les ordenó que se suicidaran, mientras él daba ejemplo cortándose la garganta. Tan fuerte era su lealtad y tan grande era la admiración que le profesaban, que ni uno solo de los soldados desobedeció sus órdenes. Sin más dilación miles de obreros se pusieron manos a la obra

para cumplir con la tarea que Ur-Nammu les había encomendado. Trabajaron rápida y eficazmente, preparando los cuerpos del Ensi y sus soldados, creando tantas estatuas-sarcófago como hombres componían su ejército y disponiéndolos en perfecta formación. Tan feroces en la muerte como lo fueron en vida.

Reserva de leopardos

A las afueras de la ciudad de Ur hay una gran extensión de territorio que comprende una mezcla entre el desierto de Eria y la vegetación del río Buranum, en este terreno existen colinas y depresiones donde la vegetación crece y hay manadas de antílopes y caballos salvajes. En este enorme terreno comparten las tierras varios leones y leopardos. Hay una familia Awilu que podrían llamarse pastores de carnívoros, su trabajo es el control de la población de leopardos, tratan que la caza no falte en ninguno de los territorios que en total hay 5, en cada zona reside un macho. Los leopardos para la ciudad de Ur representan una bestia formidable, cada generación el primogénito del Ensi junto con los miembros de su escuadrón deben dar caza a un leopardo con las manos, los 59 primeros en conseguirlo reciben los más altos honores y entran a formar parte del consejo del futuro Ensi.

El Actual Ensi Ur-Ningirsu tubo previsión del hecho que diezmar a la población de leopardos podría dificultar la tradición de vestir sus pieles decidió crear esta pequeña reserva, evidentemente esto no soluciona el problema pero genera un lugar donde poder restaurar a estos animales, la única regla es que han de ser totalmente salvajes a excepción de los dos que acompañan a Kishor el guarda de la reserva. Cazar en la reserva **está penado con la muerte**, portar pieles de leopardo sino se es miembro del Nasharu-nimru **está penado con la muerte**.

Encuentro

Saliendo de Eria es inevitable que los pjs se adentren en la reserva de caza, para leopardos. Si ninguno de ellos es originario de Ur, que tengan el conocimiento de las leyes que rigen en esa reserva es complicado, haz que pasen una tirada de ingenio difícil para conocerlas.

Durante la noche recibirán la visita de dos leopardos atraídos por el olor de las monturas, y posiblemente trataran de defenderse si se les ataca. Si alguno de los dos leopardos muere el otro huira.

Estando en esta situación si algún pj es cazador o comerciante, verán que la piel de esta bestia puede ser un buen negocio. Si deciden dejarlo como está el cuerpo de ese leopardo será hallado por Kishor que denunciara en la ciudad la caza furtiva, con una descripción exhaustiva de cuantos individuos iban en el grupo.

En conclusión el encuentro es para causar un problema si los pjs entran en la ciudad, ser acusados de quebrantar las leyes de la reserva cuya pena es la muerte. Con unas tiradas de carisma por el Awilu del grupo o enseñando el sello de *Enshakushanna*. La cuestión se resolverá a un juicio de sangre enfrentado al mejor luchador del grupo contra un Guardia Leopardo, con la vida de todos pendiente de ese combate.

Kishor

DESTREZA 3
FORTALEZA 4
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 6
CARISMA 4
VOLUNTAD 3
VA 5 VD 4 VM 4
ABSORCIÓN 2
MORAL 7 EC 8
AGUANTE 20

Soldado(3)

Espada curva escudo

5VA 6VD 5VM

Puñal

6VA 4VD 5VM + 1 iniciativa

Leopardo x2

DESTREZA 6
FORTALEZA 5
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 1
VOLUNTAD 3
VA 6 VD 4 VM 6
ABSORCIÓN 0
MORAL 11 EC 6
AGUANTE 15

Soldado ciudad

DESTREZA 6
FORTALEZA 5
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 4
VOLUNTAD 4
VA 5 VD 4 VM 5
D4 ABSORCIÓN 2
MORAL 15 EC 15
AGUANTE 18

Espada y escudo

4VA 6VD 4VM
Arco +-1VA iniciativa
3VA/5VA 4VD 4VM

Jabalina

7VA 3VD 4VM

Guardia Leopardo

DESTREZA 5
FORTALEZA 6
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 3
VOLUNTAD 5
VA 6 VD 6 VM 5
D4 ABSORCIÓN 2
MORAL 18 EC 18
AGUANTE 21

Espada y escudo

5VA 8VD 5VM
Arco +-1VA iniciativa
3VA/5VA 6VD 5VM

Jabalina

8VA 5VD 5VM

El regalo de Sin-Shar Ishkun

Bien por el paso del tiempo y la falta de noticias de sus hombres, *Sin-Shar-Ishkun Assur* ordenara a *Annih -Ilated* que efectuó un hechizo para acabar con los pjs por si las copias han fracasado. Este último recurso es más precio de su frustración que no del beneficio que pueda obtener.

Para ello realizara el hechizo *Aullidos del verdadero sufrimiento* Pag 174, seguido de *Prisión de la niebla tenebrosa* para ordenarles que den caza a los pjs.

Desde aquí comenzaran a sentir los pjs una sensación de agobio que se incrementara por las noches, teniendo pesadillas leves en un principio y que se irán incrementando a medida que pasen los días. Esto les proporcionara más tranquilidad y la búsqueda de ayuda por parte de algún brujo.

Shulak

DESTREZA 5
FORTALEZA 5
INGENIO 1
PERCEPCIÓN 4
CARISMA 1
VOLUNTAD 6
VA - VD - VM -
ABSORCIÓN -
MORAL 3 EC -
AGUANTE 14

Devorar: Resuelve un conflicto de Destreza entre el Shulak y la víctima. Si gana habrá logrado entrar dentro de su oponente, que morirá instantáneamente. De ser así el Shulak recuperará hasta 5 puntos de Aguante perdidos.

La luz de Shamash: Durante el día los Shulak son invisibles, pero no podrán utilizar Devorar.

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Shulak deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado los dos primeros asaltos de una contienda.

¡Nuestros ataques son inútiles!: Inmunidad física y el fuego solo aparta

Lagash



“La sucia” apodo por la que se la conoce está construida sobre una ciénaga. Abunda un precioso material que el resto de ciudades codician: la madera. Pero al mismo tiempo también carece del elemento básico sobre el que se asientan todas las demás urbes: la arcilla. Es una ciudad inundada sus calles son estrechas y está recorrida por una compleja y tupida red de canales, que unen los diferentes barrios de la ciudad. Todos los nobles disponen de barcas, cada una más llamativa y engalanada.

Las casas de Lagash están construidas con troncos de los árboles y los juncos que se encuentran por doquier en esta zona del Imperio. Mención especial merece el Ziggurat hecho casi

exclusivamente a base de madera y pieles. No es ni de lejos el más grande del Imperio, pero tiene la particularidad de flotar, e irse desplazando a través de unos canales especialmente diseñados para este propósito. Esto permite al monumento alinearse con las constelaciones adecuadas en cada momento, según los inescrutables designios del sumo sacerdote de Kogu-Shogtosshu, el dios patrón de la ciudad.

Una perpetua capa de niebla que cubre la ciudad, que hace imposible ver nada más allá de unos pocos metros y convierte el día más brillante en un oscuro atardecer, húmedo y opresivo. Sin embargo, esta bruma, que es capaz de bloquear los rayos del sol, deja libre paso a la luz que proviene de la noche estrellada.

Sólo hay unos pocos edificios, siete torres, que se alzan por encima de la tupida niebla. Edificadas hace milenios, están hechas completamente de piedra, y los secretos de su construcción se han perdido. Cada una de estas torres alberga una de las Siete Casas que gobiernan Lagash, que cuenta con un peculiar sistema de gobierno basado en torno a ellas.

El Rey Brujo de la ciudad es conocido como el Warka, el Portador de la Máscara, heredada generación tras generación. Su origen se remonta al primer rey de Lagash, que la llevó hace decenas de miles de años.

Es decidido en concilio por los patriarcas de las Siete Casas tras la muerte del Warka, y han de designar a uno de ellos para el puesto.

Rumores:

En contra de lo que se podría pensar, ninguno de los patriarcas desea ser el investido, ya que quien se pone la máscara parece dejar de ser el mismo, y su personalidad, su forma de hablar e incluso sus gestos cambian por completo. Se rumorea que la terrible máscara encierra el espíritu de **Gudea**, el primer rey de Lagash, que la confeccionó con la esperanza de alcanzar la inmortalidad.

Acaba de morir el anterior Portador de la Máscara, y ninguno de los actuales señores de las Siete Casas quiere ocupar su lugar. Parecen dispuestos a cualquier cosa con tal de asegurarse de que no resultarán elegidos en la votación.

El Ziggurat flotante

El Ziggurat de Lagash está construido principalmente de madera y pieles un entramado de canales le permite desplazarse por la ciudad en función de la fecha del año que sea. Para realizar los rituales en función del cielo nocturno. El ziggurat se desplaza mediante la fuerza bruta, un grupo de esclavos son los encargados de realizar esta maniobra entre ellos se encuentran los Mushkenu más fuerte y un gran número de Wardu. Se les conoce como la guardia flotante. No tiene el estatus de esclavos y cuando no mueven el Ziggurat son la guardia que lo vigila.

Las siete casas

Muy pocos edificios están contruidos en piedra en la ciudad de Lagash, salvo las siete torres, cada una representa a una de las familias nobles y cada casa ostenta el poder durante ciclos. Los ciclos son marcados por el Ensi de la ciudad. Tras su muerte, un consejo dictamina quien es la familia que debe asumir la obligación de portar la máscara de Warka.

El consejo lleva semanas debatiendo y no parecen ponerse de acuerdo, sobre todo entre la disputa de varias familias. Es un gran honor pero el rumor que el espíritu de Gudea posee al portador no ayuda en la decisión.

A la caza del parentesco

No es extraño que en estos días haya un interés por parte de todas las familias de encontrar a antiguos parientes, que quizá por desconocimiento accedan al honor de gobernar Lagash.

La familia Nidintudugal una de las más antiguas de la ciudad tiene casi todos los votos para ser elegida a gobernar. El problema para esta familia es la ausencia de hombres entre sus miembros, el patriarca sabe que si su familia sale elegida el será él quien debe tomar la máscara, y posiblemente sea el final de la influencia de su familia en la ciudad.

Según la tradición en Lagash una mujer entra a formar parte de la familia con la que se casa dejando a la familia de Nidintudugal

subordinada a las otras. Una posible solución es matrimonios con Awilus extranjeros y de baja casta en ese caso pasan a formar parte de la familia que las acoge y pueden tomar posesión de la máscara.

Ahí intervendrán los pjs Awilus o Assur, serán agasajados por las hijas de Nidintudugal más bellas con tal de llegar a un compromiso formal, ofreciendo y prometiendo cualquier cosa con tal de conseguir un yerno en la familia. Si los pjs desconocen esta tradición, pueden ver el final de sus días como miembros de una de las siete familias.

Recuerda el compromiso puede formalizarse pero realizarse dentro de unos meses.

Los canales

Para desplazarse por la ciudad la forma más rápida es mediante los canales. Todo noble posee embarcaciones a cual más pintorescas. Los encargados de controlar las naves son esclavos muskhenu. Al mismo tiempo existe un sistema de transporte controlado principalmente por los Assur del Karum. Sus esclavos alquilan sus embarcaciones, estas están hechas con papiros que crecen en los exteriores del pantano.

Laqip Sangasu

Un Awilu aficionado a las peligrosas artes mágicas, en la ciudad es el más reconocido brujo sin contar evidentemente al Ensi. Personaje muy excéntrico, su casa se eleva del suelo unos tres metros sujeta por cuatro columnas que surgen del fondo de uno de los canales. Nadie sabe muy bien como lo hace pero parece que su casa se desplaza por la ciudad a conveniencia de su dueño.

Dispone de una serie de esclavos ayudantes que participan en sus rituales, al mismo tiempo tiene un hombre de armas que le suele acompañar. No realiza trabajos a menos que el pago sea elevado.

Por un precio razonablemente caro puede realizar el hechizo de Saciarse el Anhelo del cazador pag 189, del cual tiene todos los ingredientes menos el más complicado de todos, la rosa del desierto.

Laqip Sangasu
 DESTREZA 4
 FORTALEZA 3
 INGENIO 6
 PERCEPCIÓN 4
 CARISMA 3
 VOLUNTAD 5
 VA 2 VD 4 VM 2
 ABSORCIÓN 0
 MORAL 15 EC 1
 AGUANTE 8
*Brujo(3), Erudito(2), Artesa
 no(1)*

Bastón a dos manos
 3VA 1VD 2VM
Puñal
 2VA 2VD 3VM + 1 iniciativa

comercia en el Karum y los muelles. La fauna es muy abundante al igual que peligrosa, los cocodrilos abundan por estos parajes al igual que diversos tipos de serpientes venenosas.

Karum

El Karum de Lagash está situado cerca de los muelles los nobles tratan de negociar con los Assur por el precio de las mercancías que llegan y que salen. Principalmente la vía de acceso más rápida es el río Indigna. Se intercambian

Que está ocurriendo en Lagash

El ambiente en Lagash siempre parece cargado, ya sea por la misma forma de la ciudad, o esa neblina constante que la envuelve que le da un aire lúgubre.

Los nobles Awilus están centrados con el tema de sucesión del Ensi de la ciudad.

Los pescadores de árboles, están en pie de guerra debido a una serie de desapariciones en el bosque fluvial. Por las noches parecen ver luces pero lo achacan los Utukku que por allí circulan, sin duda espíritus de leñadores ahogados. Aunque otros se lo achacan a unos extraños montículos de piedra aparecidos en la parte más interior del bosque, semejantes a las rocas de la ciudad Eridu. Todo esto genera recelo por parte de los esclavos de adentrarse en el interior del bosque, que repercute en comercio.

Pescadores de arboles

Al sur de la ciudad hay una extensión de bosque fluvial que llega casi hasta el mar, desplazarse por esta zona no es sencillo y se ha de hacer en barca. La madera es uno de los principales bienes que se obtiene en Lagash y con lo que principalmente se

Susa

Una ciudad tan antigua como el imperio de Akad, perteneciente al imperio de Elam. Los ciudadanos son Awilu algo más oscuros de piel y un poco más altos. Para evitar que Sargón la tomara el Rey de Susa hizo un trato con Kiririsha, la Señora de la Muerte. Fue hasta el mundo de los muertos y regreso con el secreto de la necromancia. Hordas de no muertos se enfrentaron al ejército de Sargón, que finalmente se retiró. Con el tiempo los habitantes de Susa buscaron otras utilidades a sus difuntos y los convirtieron en sus propios esclavos.



Cruzando el río Indigna y con las montañas en el horizonte a lo lejos se divisa la ciudad de Susa, única capital conocida del imperio de Elam. Los terrenos pantanosos hacen que la marcha sea lenta y difícil. Al ir llegando a la ciudad veis a siluetas de trabajadores en el campo, ninguno parece reparar en vosotros. Siguen realizando sus trabajos. Las murallas de la ciudad están cerradas o se cierran inmediatamente cuando ven aparecer a los pjs. Haz que pasen una tirada de cultura (15), para saber que saben sobre la ciudad de Susa o de sus gentes. El idioma es totalmente diferente al Akkadio o Al Sumer, sus habitantes visten con ropas totalmente blancas que contrasta con su tono de piel más oscuro. Algo más altos que los Awilu del Akkad pocas diferencias aparentes encontraríais. Un intenso aroma a perfumes inundan las fosas nasales de los pjs, una tirada de percepción (20), para notar debajo de ese aroma un olor a muerte. Una vez se es consciente de ello es un olor que no le abandonará durante toda su estancia. Las puertas están cerradas para los Akadios y parece que nadie sale a recibir a los Pjs. De vez en cuando se ve siluetas que se desplazan por encima de las almedas. Cuando el tiempo parece que se les echa encima la puerta se entreabre y aparece una niña Awilu acompañada de una figura cubierta completamente de un velo blanco.

Nina la niña, habla Akkadio con un fuerte acento, muchas de las palabras que dice no se le acaban de entender, pero hace de intérprete de la segunda figura.

Fabricantes de perfumes

La niña acompañará a los visitantes a la casa de un fabricante de perfumes, si le han descrito que desean elaborar, solo hay uno que tenga las habilidades necesarias, Nikamur de Susa. Acceder a el fabricante de perfumes es todo un ritual un grupo de soldados, **los sin rostro** rodean y custodian a los viajeros impidiendo que vean el mínimo detalle de la ciudad.

Quizá no hayan llegado en el mejor de los momentos, pues la casa del fabricante esta engalonada con los indicativos de una defunción, algo que raro será que los pjs lo identifiquen.

Nikamur de Susa aparecerá ante ellos ojeroso y compungido,

pero tratando de mantener el porte de los Awilus. Escuchara sin mucho ánimo la demanda que la Nina le explicara, y por un instante el rostro de Nikamur se iluminara.

El precio a pagar por realizar el perfume es ir a buscar un elixir del loto azul. El elixir se produce en una planta que solo crece en un templo en las montañas. El templo está protegido por la diosa



Kiririsha y los habitantes de Elam tienen prohibido la entrada. El Elixir tiene la facultad de devolver la vida. Desgraciadamente unas fiebres han acabado con la vida de la hija del fabricante de perfumes.

Elixir de loto Azul

El templo de Kiririsha se encuentra en las montañas del oeste. Esta cordillera es la frontera natural que mejor protege a Elam de las aspiraciones de Sargón.

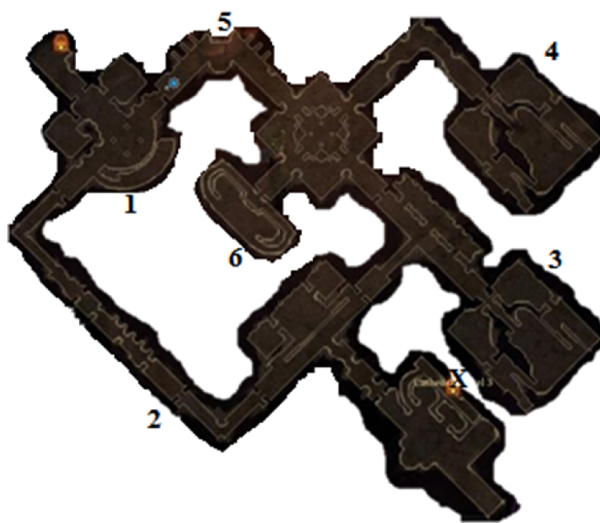
El camino es muy agreste y demuestra que no es un camino muy transitado, cerca de la entrada parece que la quietud reina. Unas enormes estatuas dan la bienvenida, son imágenes de la diosa y

como os comentaron los miembros del Elam tienen prohibido entrar.



Imagen de la cueva real.

Al acceder a la entrada la oscuridad envuelve a los pjs y pierden de vista la entrada, al tiempo que la visión se les acostumbra se encuentran en lo que parece un templo muy antiguo. Haz que cada pj lance 1D6 y aparecerá según la ubicación que se indica en el mapa.



1. Aparecen en un balcón totalmente a oscuras, en uno de los lados unas escaleras anchas suben hacia lo que parece otro piso, en la zona solo hay vasijas y tinajas de un tamaño considerable. Si tratan de mirar por el balcón hacia abajo no verán el fondo. En las vasijas hay cadáveres momificados, que al ser perturbados se levantarán.
2. Aparecen totalmente a oscuras en un amplio corredor, a ambos lados del cual solo sois capaces de percibir que hay un abismo. Ante vosotros veréis aparecer una silueta de mujer que anda a trompicones hacia vosotros, lentamente.
3. Aparecen totalmente a oscuras en una habitación en su tiempo lujosa con tapices en las paredes ya descoloridos, muebles de madera que se harán añicos al mínimo contacto. Esa sala da acceso a una torreta elevada, de la que desciende unas escaleras hacia una

pequeña plazoleta, en ella caminan unos individuos con caminar tambaleante. Tirada de destreza para evitar ser detetados.

4. Ídem que el 3 pero en otra ubicación.
5. Aparecen totalmente a oscuras en lo que parece un templo antiguo, hecho de piedras oscuras, en la esquina hay unas vasijas y una extraña silueta de mujer parece estar buscando algo. Al detectar a los pjs comenzara a tener convulsiones y vomitar contundentemente en el suelo, del vomito comenzaras a salir muertos vivientes
6. Aparecen totalmente a oscuras en una gran balconada con escaleras a ambos lados que suben hacia lo que parece otro piso, en medio de la balconada hay una enorme masa de carne que parece estar devorando o royendo unos huesos. Golun de carne.
7. O punto X es donde se encuentra en altar en la pared del que brota un pequeño manantial, que alimenta un estanque. Donde hay unos pequeñas flores de loto azul. En el interior de estas flores hay un elixir negro. Ningún ser entrara en esta estancia concretamente, pero sí que los seguirán hasta allí. Una vez recojan el elixir la estancia se transforman y vuelven a estar en la cueva original.

Señoras de la muerte

DESTREZA 3
FORTALEZA 5
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 1
VOLUNTAD 9
VA 6 VD 2 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL - EC 7
AGUANTE 18

Al vomitar sobre el suelo los hijos de la diosa aparecen
2D6 elanitas

Nigromante

DESTREZA 3
FORTALEZA 5
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 1
VOLUNTAD 8
VA 2 VD 5 VM 2
ABSORCIÓN 2
MORAL 12 EC 7
AGUANTE 12

Baston a dos manos
4VA 4VD 2VM
Vitalidad antinatural
Alzaos

Elamita

DESTREZA 1
FORTALEZA 4
INGENIO 1
PERCEPCIÓN 1
CARISMA 1
VOLUNTAD 6
VA 5 VD 1 VM 1
ABSORCIÓN 0
MORAL - EC 4
AGUANTE 8

Pañal

5VA 1VD 2VM + 1 iniciativa
Terror

Golum de carne

DESTREZA 4
FORTALEZA 7
INGENIO 1
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 1
VOLUNTAD 7
VA 8 VD8 VM 1
ABSORCIÓN 0
MORAL - EC 4
AGUANTE 30

Espada a dos manos

10VA 7VD 1VM
Terror

Una vez entreguen el elixir a Nikamur este les devolverá un prequeño frasquito con la esencia de la flor del desierto.

“Cada gota de ese frasco vale el recate de un Awilu”.
Comentara Nikamur con un acento muy marcado.

Dependiendo de como se hayan relacionado los pjs con el Awilu, este les invitara a ver el ritual donde despertara a su pequeña hija. Los pjs son libres de aceptar la invitación partir hacia el imperio.

Ritual

El ritual en si tiene más parafernalia de lo que en si es necesario. Sobre una losa descansa el cuerpo de la joven, envuelta en vendas blancas con flores aromáticas, toda la estancia huele a un intenso olor a flores ni rastro del olor a muerte. La sala está bastante fresca. Los “esclavos” de Nikamur llevan los instrumentos y la indumentaria para su señor. Unos comienzan a cortar las vendas que cubren el cuerpo y la cara de la niña mientras otros limpian y preparan a su señor.

Cuando todo está preparado Nikamur realiza una letanía a su diosa Kiririsha, finalmente coge el elixir del loto azul y se lo bebe de un trago. Acto seguido besa a su hija en los labios, y los pjs ven como el cuerpo de Nikamur cae inerte al suelo y como la niña despierta de su mortal sueño.

Los esclavos ayudan a levantarse a la niña y luego sitúan al padre en la misma posición que yacía ella, el ritual ha terminado, Nina así se lo comunica a los pjs y les acompaña hacia la salida.

Uruk

Enshakushanna, el actual Rey Brujo, que ocupó el trono a una temprana edad, con tan sólo diecinueve años de vida, se ha mostrado como un gobernante excelente, así como un brujo increíblemente dotado. Bajo su mandato se han ampliado y mejorado los canales, posibilitando un enorme incremento de población. También se han reconstruido las murallas y se ha intensificado el comercio con las ciudades vecinas. Además, el ejército ha sido reforzado, protegiendo a la ciudad de los frecuentes asaltos de los Amorreos y otros invasores. Pero quizá por lo que es más conocido es por sus excentricidades, como el magnífico Zoo Real.

Este zoo es un enorme espacio ubicado en el centro de la propia ciudad, cerca del Ziggurat, está en perpetua expansión, y el Rey Brujo recompensa generosamente a todo aquel capaz de traerle un ejemplar vivo de una especie que no posea. Su pasión por los animales le ha llevado a domesticar una camada de felinos atigrados, dotados de descomunales colmillos.

Otro de los portentosos monumentos que Enshakushanna ha construido es una arena de gladiadores, la más grande de todo el Imperio. Gladiadores de todo Kishar, en algunos casos incluso Awilu o extranjeros, acuden a luchar voluntariamente al Foso, como es popularmente conocida la gran arena. Una vez al año se celebra un multitudinario torneo la recompensa a quien se alce con la victoria resulta casi increíble: la libertad. Enshakushanna también ofrece al vencedor un lugar a su lado, como miembro de pleno derecho de su consejo.

Y por último ha decretado que nadie que no pertenezca a su familia puede practicar la brujería en Uruk. La gran mayoría de conocedores de las artes arcanas han abandonado la ciudad, y los pocos que no lo han hecho son perseguidos por la guardia y pasados a cuchillo.



El Foso

El foso es un recinto pensado para el desarrollo de combates entre esclavos y bestias. Es una de las joyas de Uruk y muy apreciado por sus nobles y esclavos, pues en pequeñas dosis de violencia controlada la gente deja salir toda su frustración.

Consta de 4 salidas cada una hacia un punto cardinal de la ciudad, en el subterráneo tienen una serie de pasillos y celdas donde los promotores guardan a sus luchadores o a las bestias que traen. Las apuestas en los combates son un medio de alcanzar la riqueza pues en ellas se mueve gran cantidad de dinero e influencias.

Casa de apuestas

No falta gente dispuesta de probar suerte apostando por o contra algún luchador, por ello en Uruk se encuentra la casa de apuestas regentada por un Awilu de origen Assur pero que olvidó el comercio por el negocio de la transacción de bienes. Cada semana se organizan algunos combates y él se encarga de llevar un control de las apuestas. Evidentemente esta actividad económica está permitida por el Ensi que cada jornada recibe una parte cuantificable de los beneficios.

El Zoo de las mil bestias

El zoo de las maravillas se nutre con bestias salvajes y domésticas. Algunas de una belleza asombrosa y otras de un aspecto repugnante. No es lo más extraño del zoológico, muchas de estas bestias tienen cuidadores de la zona y son toda una atracción, por sus diferencias. Es una atracción para nobles de todo el imperio. El zoológico está en constante expansión y el Ensi no para de alentar a todos los que visitan la ciudad para que traigan nuevos animales.

Karum

El Karum de Uruk es uno de los más importantes del imperio, en esta ciudad la importancia del comercio es mucha por ello no faltan fieles a Ashur que aporten donaciones y se discutan tratos comerciales. En Uruk se juntan mercancías de los cuatro puntos cardinales, lo mejorcito se suele reservar para la ciudad de Akkad, pero en Uruk se hace la selección. Por ello las principales familias tienen su puesto reservado en la ciudad.

Inicio y retorno

La ciudad de Uruk es desde donde partirán los héroes en busca de los objetos. Y como punto de regreso cuando los tengan en su poder.

Tras solicitar una reunión con El Ensi, algo simple si emplean el sello que les entrego, este les concederá audiencia en sus dependencias personales. La actitud del Ensi con el grupo es en parte sorpresa y en parte satisfacción al presentarle los objetos los ira revisando cada uno de ellos, sin parecer afectarle, tomara la espada por el mango y la depositara en suelo sin entrar en la fiebre de sangre. Las hachas de obsidiana no parecerá pesarle lo más mínimo.

“Habéis realizado un trabajo estupendo, no esperaba menos de vosotros, ahora podréis descansar en uno de mis palacetes y en unos días os volveré a llamar para proponeros una nueva misión. Seréis libres de decidir participar o recibir vuestra recompensa. Los objetos se quedaran aquí pues he de estudiarlos más a fondo”

El palacio es un enorme edificio en medio de la ciudad, donde serán tratados como familiares del Ensi, con todo lujo.

Fin de la Primera Parte