

Obertura

La aventura se plantea jugar en la zona norte de Akkad, cerca de Niniveh, los personajes pueden ser de cualquier clase, siempre que tenga un sentido estar allí.

Una caravana se dirige hacia el oeste en la senda norte de Niniveh. Es un grupo pequeño cuatro hombres de armas, 2 esclavos y un noble montados a caballo. Los cuatro hombres caminan siguiendo a un carro que transporta una jaula en su interior hay dos individuos. Fuera de la jaula hay un enorme Wardu encadenado a la misma y que presenta varias heridas por todo el cuerpo. Las figuras del interior también tienen pinta de haber sufrido daños.

Una **tirada de percepción dificultad 15** os fijais que la silueta que esta tumbada es una Awilu de una gran belleza.

Liberar la caravana.

Makran y Quebec habían escapado de la ciudad buscando refugio en unas cuevas que conocen al norte de las canteras. Les acompañaba su fiel guardaespaldas Kajin, pero fueron emboscados por un grupo de mercenarios al sueldo. De nada les sirvieron sus dones pues Makran cayo inconsciente al primer golpe.

Los trasladaban hacia la ciudad de Niniveh cuando se toparon los Pjs.

Malik Awilu	Mercenarios	Esclavos
DESTREZA 4	DESTREZA 3	DESTREZA 2
FORTALEZA 2	FORTALEZA 6	FORTALEZA 2
INGENIO 4	INGENIO 2	INGENIO 1
PERCEPCIÓN 3	PERCEPCIÓN 2	PERCEPCIÓN 2
CARISMA 4	CARISMA 2	CARISMA 1
VOLUNTAD 6	VOLUNTAD 4	VOLUNTAD 1
VA 2 VD 2 VM 2	VA 5 VD 3 VM 3	VA 1 VD 1 VM 1
ABSORCIÓN 0	ABSORCIÓN 1	ABSORCIÓN 0
MORAL 11 EC 3	MORAL 9 EC 4	MORAL 18 EC 0
AGUANTE 15	AGUANTE 14	AGUANTE 13
		daga
Espada	Espada escudo	1VA 1VD 2VM
2VA 2VD 3VM	5VA 5VD 5VM	.
Noble(2),Mercader		
Colgante de Shuk-		
Nippurash		

Makran Awilu	Kajin	Quebek
DESTREZA 3	guardaespaldas	DESTREZA 2
FORTALEZA 2	DESTREZA 3	FORTALEZA 2
INGENIO 7	FORTALEZA 6	INGENIO 5
PERCEPCIÓN 4	INGENIO 2	PERCEPCIÓN 3
CARISMA 6	PERCEPCIÓN 2	CARISMA 1
VOLUNTAD 6	CARISMA 2	VOLUNTAD 5
VA 1 VD 2 VM 2	VOLUNTAD 4	VA 2 VD 2 VM 2
ABSORCIÓN 0	VA 5 VD 3 VM 3	ABSORCIÓN 0
MORAL 9 EC 3	ABSORCIÓN 1	MORAL 5 EC 4
AGUANTE 10	MORAL 9 EC 4	AGUANTE 11
	AGUANTE 14	daga
Daga envenenada		2VA 2VD 3VM
1VA 2VD 3VM	Espada escudo	Etemmu, ignorara los
Brujo 2	5VA 5VD 5VM	golpes recibidos hasta el
Alquimista 1		doble de AG.
Lengua de seda		

Escuchar su explicación y lo noble de su cometido.

Quebek es mudo y no puede explicar nada, el Wardu Kajin es poco hablador, solo está preocupado por el estado de salud de su señora.

Al despertarse les explicara: *Su nombre es Makran ella es una noble de la ciudad de Niniveh o al menos lo era. El que la acompaña es un muskhenu de edad avanzada que le hace las labores de mayordomo, es mudo. Y el Wardu Kajin es su guarda espaldas.*

Niniveh está vendida al dios Ashur y ha perdido el norte. Las viejas familias se acomodan en sus casas mientras los Assur les quitan la mierda, matan a sus esclavos y se llevan su dinero.

Ella como heredera de su padre posee una importante mina de mármol, pero varios nobles se la han jugado para no hacerle valer su derecho por el simple hecho de ser mujer.

Se le ha organizado una boda con un comerciante Assur que no conoce. Trato de huir de la ciudad pero los guardias enviados por Shur-Uballit, el Ensi de la ciudad.

Algún aliado aún le queda en la ciudad pero sin duda ha sido traicionada. Me ayudarias?

En realidad si quiere cambiar el orden de la ciudad pero bajo su sino. Quebec su ayudante no es mudo simplemente solo puede hablar la lengua muerta, tras

Dagoth

sustituírle su espíritu por un Etemmu. Está controlado por Makran que dentro de su apacible apariencia es una hechicera. Otras de sus hechizos es lengua de seda. Su plan es el de reunir a un gran número de esclavos en un templo cavado en las cuevas.

Allí con ayuda de Quebec despertara al heraldo de Zar-Arramash, Dagoth el cual volverá a situar a Nineveh en su camino eliminando al Ensi de postín Shur-Uballit y eliminando el control de Shur-Uballit.

Hechizo lengua de seda: Efecto una tirada enfrentada de voluntad, si el interlocutor falla accederá a la petición del hechicero. Este efecto se puede romper si se recibe algún daño desempeñando la acción. O mediante el medallón de la diosa **Shuk-Nippurash**.

Si aceptan ayudarla

Makran les dará dos misiones **una de ellas es acceder a la ciudad de Niniveh y llevar un mensaje a un par de nobles de la ciudad**. Les entregara dos cilindros sellados, cada uno para un destinatario específico.

Para acceder a la ciudad se pueden emplear las puertas del sur y entrar como un grupo de comerciante con esclavos cimerios. La ciudad es enorme llena de calles entre los diferentes barrios.

Los nobles son Abul-Kardish y Shima tail, este último Makran cree que la ha traicionado y está en esta situación gracias a él.

Abul-Kardish fue propietario de una de las mayores canteras de Niniveh, con los tejemanejes de Ashurbanipal la cantera de su padre fue agrupada con el resto en la repartición actual cree que sale perdiendo, pues la calidad de sus piedras supera en creces al resto. La lengua de Makran lo ha convertido en un aliado, que espera su propio beneficio. Vive cerca de la entrada de los muelles.

Aventura para la Puerta de Istar by Anakleto

Abul-Kardish Awilu	Jima Wardu	Mercenarios x5
DESTREZA 3	DESTREZA 4	DESTREZA 4
FORTALEZA 5	FORTALEZA 7	FORTALEZA 3
INGENIO 6	INGENIO 4	INGENIO 3
PERCEPCIÓN 4	PERCEPCIÓN 3	PERCEPCIÓN 3
CARISMA 3	CARISMA 2	CARISMA 2
VOLUNTAD 5	VOLUNTAD 5	VOLUNTAD 3
VA 4 VD 3 VM 4/6	VA 7 VD 5 VM 5	VA 4 VD 3 VM 3
ABSORCIÓN 1	ABSORCIÓN 1	ABSORCIÓN 1
MORAL 9 EC 5	MORAL 3 EC 8	MORAL 10 EC 5
AGUANTE 15	AGUANTE 18	AGUANTE 11
Espada	Maza a dos manos	Espada escudo
4VA 3VD 3/5VM	9VA 4VD 7VM	4VA 6VD 2VM
Me conozco un truco	Soldado(2),guardaespaldas(3)	

Como aliado Abul ha reunido a una serie de mercenarios en la ciudad que esperan sus órdenes para actuar y sembrar el caos. Así mismo tiene intención de participar en el ritual que Makran promete encumbrarle. En su cilindro estarán las instrucciones para reunirse con Makran en el ritual.

Shima Tail Su interés se centra en acaparar mas poder, si la boda de Makran llega a buen término, el control de sus canteras se unirán a las suyas. Evidentemente Makran es muy peligrosa y no debería pasar de la boda.

Conoció a Makran en una de las fiestas organizadas por otro noble. Sus palabras lo embelesaron y extrañas ideas le pasaron por la cabeza. Cautó busco información sobre que podría estar sucediendo, hasta que consiguió unos medallones de la diosa Shuk-Nippurash. Un medallón circular con inscripciones, valió un precio muy alto, pero con el veía todo más claro. Makran embelesa a una gran numero de nobles pero de su boca solo salen engaños y traiciones. Asustado de donde se había metido denunció a Makran ante el Shur-Uballit. Ahora vive asustado en su casa rodeado de guardias. Vive cerca de la entrada norte.

El cilindro de Shima hay una terrible niebla acida que abrasara el rostro de quien lo abra. A efectos del juego es **una tirada de ácido 6 VA en el primer turno, en los dos siguientes el efecto es 2 VA**. La quemadura es muy agónica y dolorosa, es inevitable que salte la alarma.

Dagoth

Shima Tail Awilu
DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 4
VOLUNTAD 5
VA 2 VD 3 VM 3
D4 ABSORCIÓN 0
MORAL 9 EC 5
AGUANTE 14

Hanish Mayordomo
DESTREZA 2
FORTALEZA 3
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 5
VA 2 VD 2 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 8 EC 7
AGUANTE 15

Guardias x5
DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 3
VA 4 VD 3 VM 3
ABSORCIÓN 1
MORAL 10 EC 5
AGUANTE 11

Espada
2VA 3VD 4VM
Arco
3VA/5VA 3VD 5VM
La voz de samash

Cuchillo
2VA 2VD 3VM

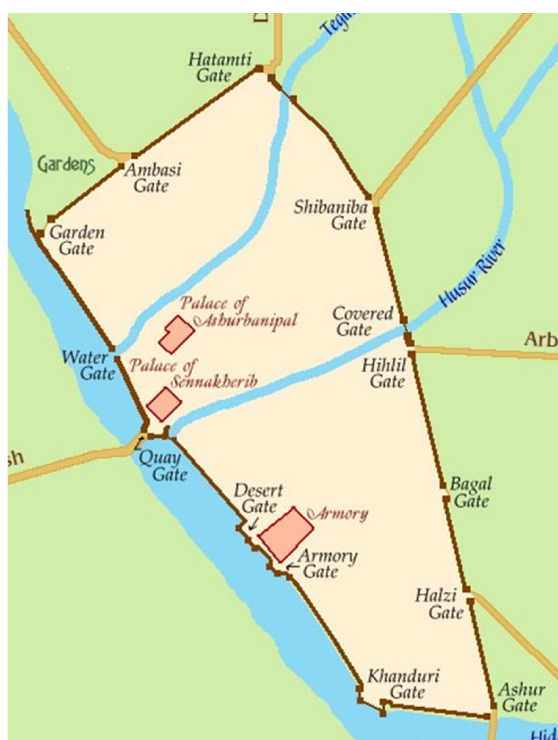
Espada escudo
4VA 6VD 2VM

El marido comerciante

El noble llegado de Assur ha sido seleccionado por el mismísimo Ashurbanipal. Es un comerciante que se dedica al comercio en el sur del imperio. Es un buen negocio controlar las

Niniveh

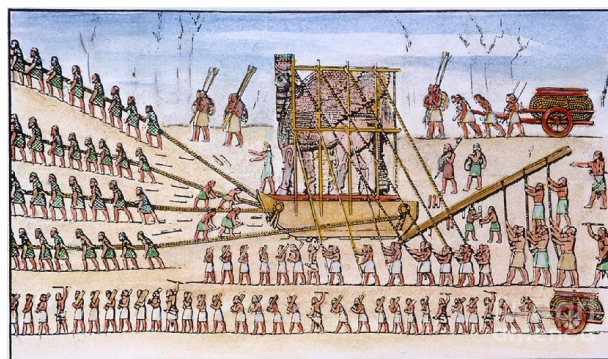
Niniveh es la ciudad-estado que más al norte se encuentra en todo el Imperio. Su cercanía a las montañas le permite obtener un recurso natural que casi ninguna otra ciudad posee: la dura piedra. Por una astuta jugada de Ensi de Assur, Ashurbanipal tomo el control de las canteras y la ciudad, ofreciendo 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.



Aventura para la Puerta de Istar by Anakleto

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.

Dagoth

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 Advino 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 Advino 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.

Aventura para la Puerta de Istar by Anakleto

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

Dagoth

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 de 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.

Cantera noroeste

Una de las canteras se encuentran al noroeste de la ciudad, fuertemente custodiadas por las tropas de Assur. En la misma zona hay montado un cuartel provisional donde están alojados cerca de 50 hombres. Los esclavos a su vez malviven cerca de la mismas canteras hay zonas agotadas donde se han cavado cuevas y allí se afinan. Hay un total de unos 400 muskhenus entre hombres mujeres y niños, las mujeres cuidan de las criaturas y realizan las labores de cuidado.

Las labores de cantera se realizan mediante partidas, cada partida consta de 100 hombres que están controlados por tres capataces y los soldados. A la noche los capataces regresan a Niniveh y los soldados disponen las guardias.

En las canteras se vive en un estrecho equilibrio, los muskhenus no conocen otra forma de vida y piensan que los soldados más que vigilarles les protegen de las incursiones Cimerias. Pero la mortalidad es muy alta así como la enfermedad que provoca el polvo de

Aventura para la Puerta de Istar by Anakleto

piedra, la gran mayoría no lleva a superar la treintena de años. Convencer a los esclavos será necesario para que se movilicen y ayuden.

Por la noche la 10 hombres vigilan la cantera, están distribuidos por cuatro atalayas de madera una pareja hacen guardias, en la cantera un par de fuegos dan iluminación y 2 hombres vigilan.

En el cuartel hay una pareja de guardia cuya misión es despertar al resto de guarnición.

Desde las atalayas disponen de cuernos que emplean para dar la alarma. Las atalayas del norte y del este están más atentas a movimientos en el bosque que en la misma atalaya.



Soldado

DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 5
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 4
VOLUNTAD 5
VA 2 VD 3 VM 3
D4 ABSORCIÓN 0
MORAL 9 EC 5
AGUANTE 14

Espada

2VA 3VD 4VM

Capataz

DESTREZA 2
FORTALEZA 3
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 5
VA 2 VD 2 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 8 EC 7
AGUANTE 15

Cuchillo

2VA 2VD 3VM

Esclavos

DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 3
VA 4 VD 3 VM 3
ABSORCIÓN 1
MORAL 10 EC 5
AGUANTE 11

Martillo

4VA 6VD 2VM

Dagoth

Arco
3VA/5VA 3VD 5VM

Liberar a los esclavos

Una vez liberado a los esclavos han de moverse rápido, han de llevarlos hacia las cuevas de Makran, están situadas algo más al norte pero la mejor manera de acceder es por otro valle.

Según el plan de Makran la mejor opción es viajar hacia el sureste una vez alcanzado el riachuelo seguirlo hacia el norte. La caminata da para unas cuantas horas, más si se considera el volumen de gente que se mueve. Ha de hacerse rápido.

La cueva tiene una gran entrada que no se ve sino se está encima de ella, al acceder a ella los esclavos encontraran alimentos y agua así como mantas. Es una cueva natural muy alta, al fondo hay una gran galería abierta en la viva roca que da acceso a unas salas distribuidas en forma de un anfiteatro.

Al llegar unos soldados comienzan a dar instrucciones a los esclavos que recogen las mantas, comida y avanzan hacia el interior de la galería. Una tirada de percepción dificultad 15 hace notar una gran roca del tamaño de la entrada de la galería.

Una vez allí se encuentra Makran que con ayuda de Abul y sus hombres van colocando a las familias. Quebec está inmóvil en el centro de la galería como observando todo. Si los Pjs piden instrucciones a Makran esta les pedirá que ayuden a situarse.

Muchos están cansados y caen rendidos a dormir.

Tirada de percepción dificultad 13 para oír el rums de la piedra sellando la entrada.

Cuando estén todos situados Makran se acercara a Quebec que comenzara recitar una palabras inteligibles, a un volumen atronador **Tirada de voluntad dificultad 15** todos los presentes. Las primeras filas de esclavos comenzaran a gritar mientras finas estelas de humo negro se congregan su alrededor. El humo se arremolina y se expande hacia los siguientes grupos dejando al descubierto a las momias que fueron los esclavos. Tras el segundo

Aventura para la Puerta de Istar by Anakleto

nivel el humo se concentra sobre Quebec y tras un temblor que hacer retumbar toda la estancia cayendo cascotes. Tirada de destreza dificultad 13 para no perder el equilibrio.

Ante vosotros surge un ser, Dagoth, de unos tres metros de alto con cabeza de morsa coronado con un cuerno, aletas en los antebrazos y espalda y una gran cola. El cuerpo de un gris oscuro parece estar cubierto de una gelatina y emite unos gritos estridentes que hielan la sangre.

Makran se planta ante el ser y comienza a recitar unas palabras que no entendéis. Pueden tratar de detener el hechizo, que pretende atar al heraldo. Pero el hechizo parece no estar completo o que algo no se ha hecho bien. Pues la bestia grita haciendo enmudecer a Makran, asentándole un manotazo enviándola a unas de las paredes de la cueva.



Dagoth

DESTREZA 2
FORTALEZA 10
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 6
VA 6 VD 8 VM 4
D4 ABSORCIÓN 3
MORAL 3 EC -
AGUANTE 30

Garra

Soldados x5

DESTREZA 2
FORTALEZA 3
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 5
VA 4 VD 3 VM 4
ABSORCIÓN 1
MORAL 8 EC 7
AGUANTE 15

Esclavos ¿?

DESTREZA 4
FORTALEZA 3
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 3
VA 4 VD 3 VM 3
ABSORCIÓN 1
MORAL 10 EC 5
AGUANTE 11

Dagoth

Aventura para la Puerta de Istar by Anakleto

7 VA 9VD 5VM

Cuerno

8VA 7VD 5VM

Monstruoso 2 AC

Terror difi 15

Espada y escudo

4VA 5VD 4VM

Soldado(1)

Martillo

4VA 6VD 2VM

Final

Si consiguen sobrevivir a la aparición de Dagoth, se encontraran en una sala cubierta de cadáveres momificados o destrozados. Makran tiene la espalda destrozada en una postura imposible, entre las pertenencias **hay unas tablillas que contienen los hechizos de la invocación de Dagoth.**

Una tirada de percepción 13, vera una cueva de la que antes no había reparado. Por ahí ha escapado **Abul-Kardish**. El cómo vosotros fue un tonto más engañado que huye a la carrera hacia su caballo. Allí les espera su guardaespaldas **Jima**.