

Introducción

Esta aventura se puede jugar en una sola sesión o adaptar a una campaña al gusto del director del juego, el número de jugadores no es importante mínimo 2 máximo 6 o los que aguanten. En mi caso separe los grupos unos se topan con el encuentro en el camino y el resto es parte de los habitantes del pueblo. La aventura está planteada jugarla en el norte de Akkad en las proximidades de las montañas.

Encuentro

Tras un par de días viajando entre los peñascos por la ruta norte hacia Assur os encontráis con un combate:

“Hay dos hombres enzarzados en un combate. Un tercero yace en suelo en un charco de sangre. Cuatro caballos. En un instante uno de los combatientes acaba con la vida del otro. Exhausto se sienta en el suelo, sin percibir vuestra presencia.”

Su nombre es Tor Muath, un bastardo de Awilu que se dedica a buscar tesoros. Hace unas jornadas encontraron unas ruinas y no les fue mal. Pero la avaricia inunda los corazones de los hombres y las ansias por quedárselo todo les ha llevado a esto.

Si deciden ayudarlo a las pocas horas el hombre fallecerá de forma extraña, parecía estar envenenado.

Tanto si le ayudan como le roban los Pjs se harán con el botín que sacaron de unas ruinas, entre los tesoros hay un objeto el **Corazón de Tammuz**. Una tirada de voluntad dificultad 19, si se falla el pj cojera el colgante y se lo pondrá. Aparentemente no le hará nada. Entre el resto de tesoros que hay una Daga de hierro, tablillas,

cilindros de cobre y unas cuantas piedras preciosas.

Nota para el guardián: Cabe la posibilidad que quieran ir a buscar las ruinas del templo donde encontraron los tesoros, haz que hagan unas tiradas de percepción (15) para seguir rastros. Tras unas cuantas horas adentrándose en las montañas y llegando el fin del día se toparan con una abertura en el suelo, percepción (20), sino lo ven quizá alguien caiga en su interior. Al final te paso un plano del templo, y las características de algunos zombis. No encontraran nada de valor salvo unas tablillas a discreción del guardián.

Caravana hacia Assur

Se toparan con una caravana de una veintena de gente. Su destino es Assur y por la apariencia de los recién llegados, parecen ser una partida de algún mercader. Viajar acompañado es mejor que adentrarse solo.

La caravana está formada por tres mercaderes de **Assur An, Simmu y Beltu**, con ellos viajan su familia y esclavos, entre la familia de uno de ellos hay don hermanas que están muy interesados por los recién llegados.

An Assur

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

*Espada
2VA 2VD 3VM*

Guardia Mushkenu

DESTREZA 3
FORTALEZA 3
INGENIO 2
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 2
VA3 VD 3 VM 3
ABSORCIÓN 0
MORAL 11 EC 3
AGUANTE 13

*Espada
3 VA3 VD 4VM*

Gemeka/Gemetti

DESTREZA 3
FORTALEZA 1
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 7
VOLUNTAD 3
VA1 VD 1 VM 1
ABSORCIÓN 0
MORAL 18 EC 0
AGUANTE 9

Esclavo domestico

DESTREZA 1
FORTALEZA 1
INGENIO 1
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 3
VOLUNTAD 1
VA1 VD 1 VM 1
ABSORCIÓN 0
MORAL 18 EC 0
AGUANTE 7

Altrax un poblado en las montañas

Tras varias jornadas de viaje la caravana anuncia que harán un alto en una aldea en las montañas. Si preguntan el motivo es, que en ocasiones tienen trozos de hierro que bien valen una pausa.

La aldea es un conjunto de casas, por la apariencia parecen hombres libres, pero no se ven tan salvajes como las historias de los cimerios. Pues no lo son.

Su historia se remontan a unas generaciones su señor llevo a esas tierras y decido establecerse en la cima de una montaña. En ella mando construir una fortificación. Y allí se instaló, como un señor en su zigurat. Pasado 30 años libero a todos sus esclavos, y solo se quedó con su guardia personal.

La fortificación se cerró y nada se volvió a saber, mis abuelos construyeron aquí la aldea y parece que dios Dagan nos proteja pues convivimos en paz.

Dagan (Dagon). Dios de Tutul en Balikh, ciudad conquistada por Sargon I. Este dios fue incorporado al panteón sumeroacadio.

La mayoría son cazadores, ganaderos, y como indicaban parecen poseer una mina de hierro pues tienen mineral de este metal. La caravana es recibida con festividad y se matan varias cabras para celebrarlo. Los comerciantes de Assur os explican que la tradición es pasar noche y comerciar al día siguiente.

Durante la noche algo asalta al campamento y secuestran a las chicas. Coincidiendo con la aparición de auroras boreales en el cielo. La gente del poblado esta aterrada pues nunca había ocurrido nada semejante. Evidentemente el comerciante padre de las dos hijas ofrece una recompensa cuantiosa a quien encuentre a sus hijas. Con la ayuda de algunos de los jóvenes

haya un rastro que se adentra en el bosque hasta un claro donde se vislumbra la fortificación.

Un páramo se extiende ante vosotros y a lo lejos se vislumbra la silueta de la fortificación. El páramo es un cenagal y las huellas desaparecen en él.

Triara de rastrear dificultad 16, pero notáis que no son de pisadas algo ha ido dejando las huellas de las muchachas espaciadas entre ellas unos metros.

Habitante Poblado

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 12

Espada
4VA 3VD 5VM

Furia asesina: Durante una contienda un Invasor Cimmerio puede decidir entrar en un estado de furia asesina al inicio de cualquiera de sus asaltos. Si lo hace su VD se reducirá a 1 y su VA se incrementará a 6. Además, superará automáticamente cualquier conflicto de Moral. En este estado, que durará hasta el final de la contienda, no podrá utilizar las acciones Defensa Férrea o Tomar Aliento.

2

Cenagal

Una espesa niebla parece cubrir toda la superficie, al amanecer esta forma una densa niebla que impide ver a un par de metros. Al avanzar la mañana esta no desaparece del todo pero se vuelve menos densa. Los peligros son evidentes, arenas movedizas.

Los habitantes del poblado no conocen esta zona conocen que por aquí habita un chamán que muy pocas veces se deja ver. Quizá haya sido el quien ha secuestrado a las chicas. En alguna ocasión se le ha visto en el bosque cazando, no saben qué hace en el páramo pero en alguna ocasión se reúne con el jefe del poblado que le otorga algún animal.

A lo largo de la ciénaga encontráis unos monolitos de piedras con grabados muy antiguos y desgastados. Nadie sabe la función que tienen.

La opción de encontrar un monolito habilitado es **3D6 y sacar más de 15**. En ese caso el monolito está habitado por un cieno demoniaco.

Se trata de un monstruo gelatinoso sin forma definida, que arrastra su masa atraído por la carne. Su contacto lo corroe todo, desde carne hasta metal. Es especialmente peligroso en los pantanos, ya que acecha perfectamente camuflado esperando que sus víctimas literalmente caigan en él. Para evitarlo los nativos de la zona suelen ofrecerle sacrificios regularmente. Bien alimentado, el cieno no se moverá de su zona, por lo que podrán tenerlo controlado.

Las armas no logran dañar a este ser, sólo la magia y el fuego.

Cieno Demoniac

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

Corrosivo: El cieno es altamente corrosivo, y esa es su mejor defensa, ya que salvo la piedra, corroe en segundos cualquier otro material.

En medio de la ciénaga hay un refugio una casa que se sostiene sobre unos palos, en ella vive el chamán. Alrededor de la cabaña hay una serie de piedras con símbolos dibujados. La niebla parece desaparecer dentro de este recinto, bajo la cabaña hay un pequeño rebaño de cabras. El chamán está liado con una serie de ritos y no parece prestar atención a los recién llegados.

Salvo que estos toquen alguna de las piedras, con lo cual comenzara gritar al cielo y a decir improperios afanándose a colocar cualquier

piedra que haya sido desplazada. Fuera de lo excéntrico que pueda ser no parece peligroso. Os ofrecerá comida y refugio, si así lo deseáis. El menú es alimañas de la ciénaga. Las cabras no son para ellos.

Lleva muchos años haciendo una función para el poblado, dar de comer a los demonios que allí habitan con tal de impedir que se desplacen fuera de la ciénaga y vayan hacia el pueblo. Pero ayer por la noche algo diferente rondo la ciénaga, lo sintió en los límites de su barrera pero no alcanzo a verlo. Pero si sintió que algo dormido había despertado en la fortaleza.

Vitrux Hal Chaman

DESTREZA 4
FORTALEZA 4
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 5
CARISMA 4
VOLUNTAD 3
VA 3 VD 3 VM 4
ABSORCIÓN 0
MORAL 9 EC53
AGUANTE 10
Hoz
3VA 3VD 5VM

Tótem: Durante una contienda un Chamán justo antes de decidir la acción a realizar, puede decidir invocar el poder de su tótem, dejándose poseer por él. Si lo hace su VA, VD y VM se incrementarán a 6. Este estado durará hasta el final de su acción en el siguiente asalto, es decir, dos acciones: la que está a punto de llevar a cabo y la del turno siguiente.

Les ayudara a llegar al otro extremo de la ciénaga y les dará una poción de un olor bastante desagradable, pero que quizá les ayude. Un total 1D3 pociones cuyos efectos se asemejan a la habilidad de Tótem. Durante el camino llevara una cabra y si no han tenido ocasión de ver al cieno demoniaco lo verán.

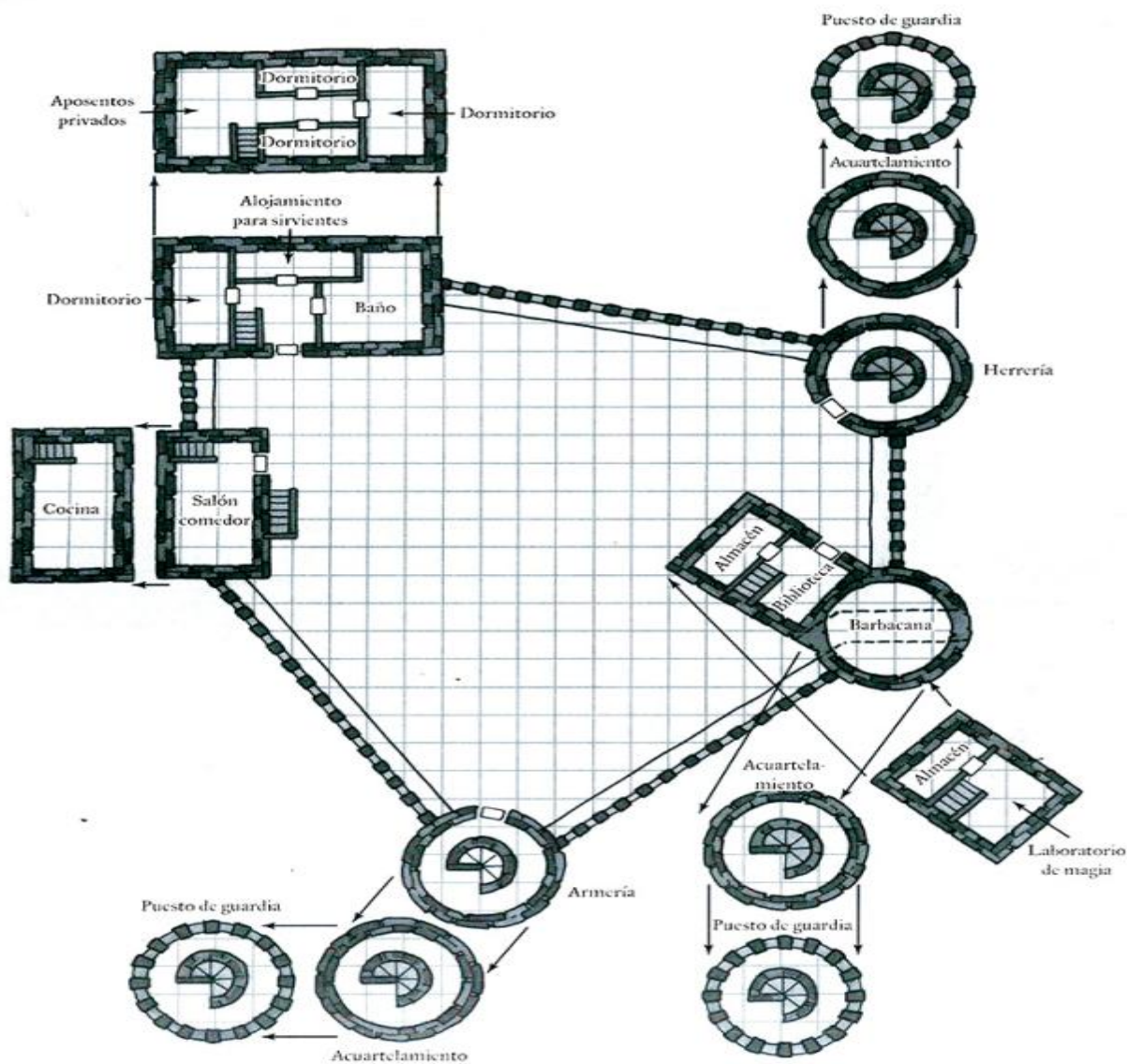
La fortaleza

Los alrededores de la fortaleza se hayan cubiertos de una espesa vegetación que se ha echado encima de la fortaleza. Cuando os encontráis delante la puerta unas enredaderas que parecen que la bloquean. Los muros de la fortaleza son de unos 12 metros de altura y se requerirá algunas

tiradas de escalar pero por la vegetación no sería tan complicado.

Si el portados del **corazón de Tammuz** toca la puerta, las enredaderas, parecerán retirarse de la puerta liberándose.

En el laboratorio del señor del castillo tienen cautivas a las jóvenes para poder realizar el hechizo de juventud eterna. El momento del ritual es la siguiente noche después del secuestro.



No conocen el nombre del señor que habitaba en la fortificación ni de cuantos hombres tenían a su servicio. El aspecto del interior es de abandono y parece que no ha sido usado en mucho tiempo. Hay tres torres y dos edificios, la sensación de que alguien les observa es constante.

La mano de Nergal

Tras encontrar el objeto en un antiguo templo en los bosques decidió centrarse en sus estudios. La mano esconde una vieja historia, de una guerra eterna entre dos fuerzas. Al profundizar en el conocimiento de la mano su portador fue

perdiendo constitución. Y el amuleto indujo a los habitantes de la ciudadela un letargo que se rompió al entrar en la zona el corazón de Tammuz. Se han enfrentado en innumerables ocasiones y así seguirán por tiempo inmemoriales.

El poseedor de la mano de Nergal puede lanzar los hechizos de Beso de Atali, Convulsión Torturante y Mordisco Mental de Set, así como invocar y controlar a tantas Sombras como puntos de Voluntad posea. Sin embargo, este poder tiene un pago muy, muy caro: Su poseedor pierde de manera permanente un punto de Aguante cada vez que lo utiliza. Consumir loto negro le alarga un poco la vida, ya que en ese caso tiene derecho a una tirada de Fortaleza de 15. Si la sobrepasa no pierde Aguante. Pero claro, eso le deja mucho más indefenso frente a sus enemigos (Eso, sin contar los efectos que la droga tiene sobre su organismo).

Hechizos:

Beso de Atali

Nivel: Brujo 2

Efecto: Un frío intenso entumece a la víctima durante 1D4 turnos de combate, haciendo que tiemblen sus manos las armas y las piernas le fallen (es decir, con un -2 a sus acciones). Además, el frío le produce 1D6 de daño, independientemente de la armadura que lleve.

Convulsión Torturante

Nivel: Brujo 2

Efecto: La víctima sufre un dolor intenso y castrante que le paraliza por completo durante 1D6 turnos de combate a no ser que pase una tirada de Voluntad a nivel 15. En ese caso sólo tendrá un -2 a sus acciones.

Juventud eterna

Nivel: Brujo 1, Sacerdote 1

Efecto: El brujo debe sacrificar a los dioses oscuros (Ajuju, Dagón, Seth, Hanuman, Ollam-Onga, Set,

Yog) una víctima joven (hombre o mujer, es indiferente) el ritual es complejo y dura varias horas, al término de las cuales el brujo apuñala lentamente a la víctima mientras la besa en los labios, para que su último aliento pase a su boca. Eso le concede una década de juventud y vitalidad, quizá más, si la víctima es especialmente hermosa y vital.

Mordisco mental de Set

Nivel: Brujo 3

Efecto: Al igual que con el hechizo de Convulsión Torturante, la víctima sufre un dolor intenso que le enloquece siendo incapaz de hacer nada a no ser que pase una tirada de Voluntad a nivel 19 (En cuyo caso puede actuar pero con el estatus de Herido). Además, queda ciego el tiempo que dure el hechizo (pase la tirada de Voluntad o no).

También pierde (de fallar la tirada por más de seis puntos), 1 punto de Aguante de manera permanente. Al llegar a cero puntos se queda ciego y loco para siempre.

Sombras: Seres alados de apariencia sombría y etérea. Son enemigos poderosos ya que las armas normales no les hacen el menor daño, y sólo pueden ser heridos por la magia o por guerreros protegidos por ella. Atacan drenando la vida de sus víctimas, que se sienten al instante aturdidos y embotados.

Si el pj que porta el corazón de Tammuz golpea a las sombras aunque sea con un arma mundana les hará todo el daño.

Señor de Nergal

DESTREZA 2
FORTALEZA 4

Si así lo hace, cualquier guardia que se encuentre a menos de 100 pasos de él

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

Daga de Nergal
6VA 4VD 2VM

Vitalidad antinatural:
Durante una contienda un Nigromante puede, en vez de llevar a cabo una acción, concentrarse en fortalecer el enlace de los guardias momificados que le rodeen con el mundo de los vivos.

recuperará 3 puntos de Aguante perdidos.

¡Alzaos!: Durante una contienda un Nigromante puede, en vez de llevar a cabo una acción concentrarse en intentar alzar a un Soldado Elamita que haya quedado fuera de combate. Si así lo hace, un Soldado Elamita que cumpla con esta condición y se encuentre a menos de 100 pasos de él volverá a combate con la mitad de Aguante del que tenía originalmente redondeando hacia abajo.

Guardián Momificado x4

DESTREZA 1
FORTALEZA 5
INGENIO 1
PERCEPCIÓN 1
CARISMA 1
VOLUNTAD 5
VA 4 VD 4 VM 1
ABSORCIÓN 0
MORAL 3 EC 5
AGUANTE 17

Espada dos manos
6VA 4VD 1VM

Terror: Tirada de voluntad dificultad 15, sino pasa a estar aterrizado 2 primeros turnos..

Sombras x5

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

Insustancial: No pueden ser dañados más que mediante la magia

Drenar energía: Una víctima de un ataque de una sombra ha de pasar una tirada de 15 en Voluntad o Fortaleza (a elección del Pj) o quedará Agotada durante tres asaltos.

oro. Y por supuesto la gran gratitud de las dos jóvenes siempre que estén a salvo.

Experiencia: Si consiguen salvar a las jóvenes y completar el ciclo eterno del corazón de Tammuz y la mano de Nergal 10 puntos. El resto a discreción del guardián.

Templo Perdido

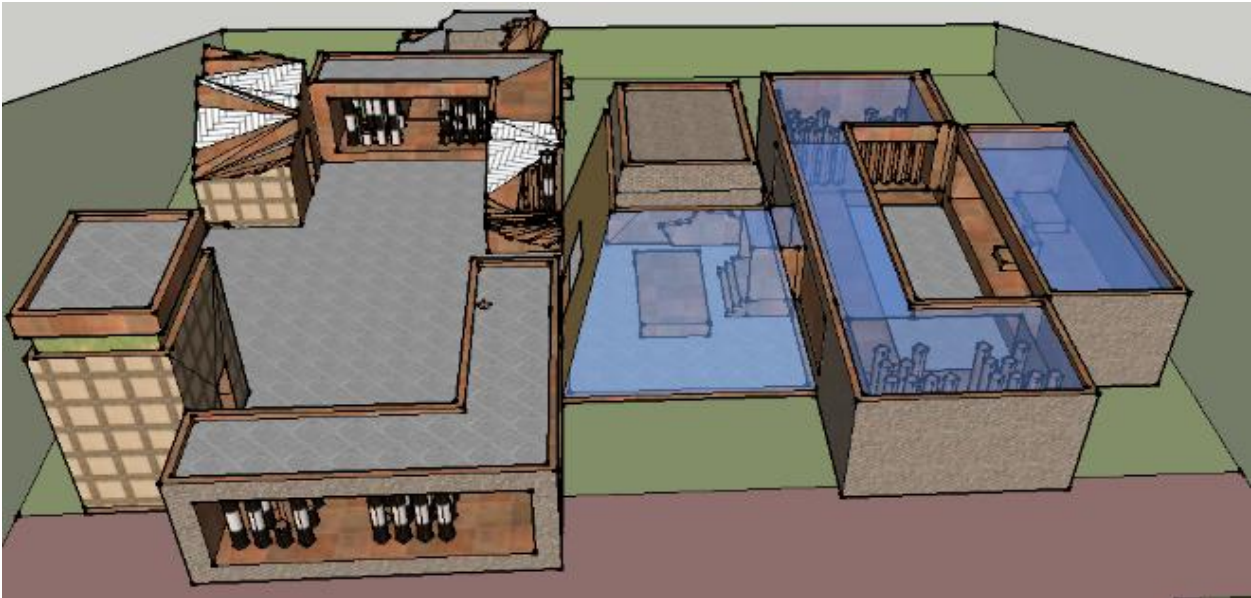
Una abertura en el suelo esconde una cavidad, a simple vista es complicado verla y quizá sea más una trampa que no otra cosa. El interior es una sala de unos tres metros de caída, parcialmente inclinada y con cascotes por todos los lados, dentro hay restos de animales, que quizá hayan caído al interior. Las vegetación y la humedad hacen imposible ver los grabados en las pared la oscuridad es total y solo se vislumbra unos metros. Uno de los pasillos está totalmente bloqueado por algún derrumbe, el otro da acceso a una sección con muchas columnas.

Partes del templo están totalmente enterradas otras parece sostenerse a duras penas. Algunas zonas están inundadas de agua lo que hace que el olor a humedad y a tumba. Una vez en el interior os topáis con cadáveres en el suelo, la mayoría están momificados pero veis alguno reciente. Todos están en aparente posición de combate. En total hay 30 cadáveres de repartidos por las salas, de ellos la mitad son soldados, las ropas ya raídas os parecen desconocidas.

Final

Tras el combate final los dos objetos, el corazón Tammuz y la mano de Nergal se desprenden de sus poseedores y se enfrentan en el aire, por un momento os parece ver la silueta de dos guerreros con unas armaduras que no reconocéis. Los objetos salen disparados hacia el cielo y tras una explosión se separan cada uno en una dirección diferente.

Entre las pertenencias del señor hay un conjunto de tablillas con hechizos, una daga ceremonial de



Si llegan a la última sala donde reside un esqueleto en un trono, tras él se halla las tablillas amontonadas en una gran mesa. Al entrar en la sala haz una tirada de Voluntad (19). Si la fallan los pjs tendrán una visión del templo en su máxima esplendor, un gobernador sentado en su trono espera audiencias con un grupo de hombres que avanzan, jóvenes bailarinas ligeras de ropa bailan. Los símbolos que veis pintados en el suelo y paredes, tirada de ingenio (20), son representaciones a Dumuzi, “el pastor” que guardaba las puertas del inframundo y una deidad conocida por los reyes antediluvianos.

El que saque la tira de voluntad vera como el resto de sus compañeros quedan absorto viendo la visión, al tiempo que los cuerpos de los muertos comienzan a levantarse con lo que parecen no buenas intenciones.

Nota para el director: El lugar está protegido por un hechizo de ilusión y de alzamiento. El hechizo levanta a todos los muertos que estén en el templo.

Señor Namtar	Soldado x15	Esclavo x15
DESTREZA 2	DESTREZA 1	DESTREZA 2
FORTALEZA 4	FORTALEZA 4	FORTALEZA 4
INGENIO 5	INGENIO 1	INGENIO 1
PERCEPCIÓN 3	PERCEPCIÓN 1	PERCEPCIÓN 1
CARISMA 1	CARISMA 1	CARISMA 1
VOLUNTAD 7	VOLUNTAD 6	VOLUNTAD 6
VA 2 VD 4 VM 2	VA 4 VD 4 VM 1	VA 2 VD 2 VM 1
ABSORCIÓN 2	D4 ABSORCIÓN 0	ABSORCIÓN 0
MORAL - EC 6	MORAL - EC 3	MORAL - EC 3
AGUANTE 12	AGUANTE 15	AGUANTE 13
<i>Maza a dos manos</i>	<i>Espada escudo</i>	<i>Cuchillo</i>
<i>4VA 3VD 2VM</i>	<i>3VA 6VD 2VM</i>	<i>2VA 2VD 2VM</i>
<i>Brujo 3</i>	<i>Arco</i>	
<i>Escriba 2</i>	<i>3VA/5VA 2VD 1VM</i>	
<i>Mercenario 2</i>		