

Introducción

La ciudad de Akkad fue asaltada en el 2200 a.c por hordas de tribus Gutis venidas del norte. Se consideraba a estas hordas meros barbaros y que nada tendrían que hacer contra el ejército Acadio pero la realidad es que estas hordas no eran tan bárbaras y aprovecharon las horas bajas de un imperio en decadencia.

En la puerta de Istar juego de rol Sargon es inmortal y domina el imperio mediante mano dura y su magia. Para esta aventura supondremos que el poder de Sargon procede de una ayuda externa de los Mi-Go por razones desconocidas llegaron a la tierra y favorecieron la creación del primer imperio. Otorgando conocimientos a los hombres y poder a Sargon.

Tanto fue su dependencia que estableció un lugar en la propia ciudad de Akkad donde los Mi-gos podían operar. Sargón conocido como el Dios hombre había renegado de los dioses antiguos permitiendo el culto a los dioses de las estrellas, entre ellos los Mi-gos pero los oculto de los ojos del mundo. Les proporcionaba materia prima para experimentar sin hacer preguntas, caravanas de esclavos eran enviados hacia el norte, nada se sabe para qué pero eran empleados por los Mi-gos para hacer experimentos. Entre sus creaciones estaban todas las razas que se le atribuían a Sargón, los cimerios, los muskhenus, los Wardu e incluso se intuía que los Uridimmus.

El interés de los Mi-Gos estaba centrado en el mar Urmia habían hallado un vestigio de un poder Ancestral y estaban estudiando y extrayendo su poder. Ayudar a las razas nativas les proporcionaba mano de obra y la posibilidad de experimentar.

Provistos de una maquinaria sin parangón dominaban la naturaleza a su antojo como si de dioses se tratasen



Los Mi-gos se situaron cerca de la fortaleza de Dur-Sharrukin en el lago Urmia. Sargón empleaba la fortaleza los veranos con la excusa que era más fresca, pero en realidad aprovechaba esos periodos para atender las peticiones de los Mi-Gos y fortalecer su poder.

y así se les trataba.

La magia y la ciencia humana se incrementaron notablemente con los conocimientos de los dioses de las estrellas. En la ciudad de Dur-Sharrukin un grupo de escribas recopilaban las actividades de estos seres, tanto experimentos como rituales. Mucha de esta

información era incomprensible para ellos, pero era algo normal, eran dioses.

Un día los Mi-gos se marcharon, Sargón continuo su reinado como si nada, pero su poder comenzó a flaquear. El ejército de Sargón entrenado para la guerra se había convertido en un nido de vividores. Las hordas de barbaros hasta ahora una simple molestia comenzó a ser un problema real, al norte en la manotañas Gudabak las tribus cimerias se reunían bajo el estandarte de Sildas. Al nordeste las tribus Gutis atravesaban las cumbres tormentosas. Las primeras ciudades en caer fueron Uruk, Ur, Kish y Lagash. Sargón reunió a su ejército y marchó hacia lo que sería su última batalla.

absoluta oscuridad, sólo interrumpida por un lejano, casi imperceptible, brillo en el horizonte occidental. Un cielo congelado en un eterno crepúsculo que precede a una noche sin firmamento. Este opresivo ambiente está acompañado de un incómodo silencio, en el que incluso los susurros más leves parecen retumbar tan fuerte como el caminar de un elefante. Sólo un ruido quiebra la quietud del lugar, anunciando el mayor de los peligros que acechan a aquellos que se atreven a acercarse al lago Urmia: un aleteo casi inaudible.



El lago Urmia

En las nubladas cumbres de las Montañas Gudabak se encuentra un lugar maldito, que ni siquiera el más valiente de los Hombres Libres se atreve a visitar: el lago Urmia uno de los lugares más escalofriantes de todo Kishar. Sus aguas son antinaturalmente tranquilas, de una claridad cristalina, prácticamente congeladas en el tiempo. Se dice que el Urmia no es en realidad un lago, sino el ojo de un anciano dios que yace atrapado en un profundo sueño bajo tierra. Tan raro como el propio lago es el cielo que desde él puede contemplarse. En él no brillan el sol, la luna o las estrellas, sino que en su lugar domina una

Aventura

Un grupo fiel a Sargón huye de la ciudad fortaleza de Dur-Sharrukin portando los últimos vestigios del paso de los Mi-gos en la ciudad, con la intención de trasladarlos a la capital del imperio. La ciudad está siendo asediada por las Hordas bárbaras.

La travesía no será sencilla pues las tribus cimerias se han aliado a las Gutis y bajo el mando de Sildas, tratan de barrer la sombra de Sargón.

A su vez los Mi-gos dejaron instrucciones de que ninguna información referentes a sus actividades dejara constancia, un Alquimista Nemrod fiel a los dioses exteriores (Mi-gos), ha puesto una jauría de Hasharus tras su pista.

Nota para el guardián: Esta es una partida atípica de Istar por ello la creación de personajes no ha de hacerse de forma normal, no todos se han de conocer entre ellos o han de tener relación. Se inicia la aventura con dos grupos distintos.

Los primeros son comerciantes, que trasladaron durante muchos años esclavos a la fortaleza para los experimentos de los Migos. Al desaparecer estos, se cortó la relación comercial con la fortaleza. El sacerdote Ibbi-Adad ha enviado una misiva al comerciante para realizar un trabajo muy importante y bien remunerado, junto con el encargo le ha dado un sello de Ibbi-Adad para que lo entreguen cuando llegue a la fortaleza Dur-Sharrukin.

Los otros son los que portan las tablillas de Dur-Sharrukin, **son miembros de la fortaleza**. Entre estos últimos habrá como mínimo un escribano y un hombre de armas. Si se diera el caso pueden ser pnjs. Los Pjs cimerios dado la situación del momento se hacen difíciles de llevar, a no ser que esté ligado por honor a otros de los pjs, a discreción del guardián.

Si durante la partida alguien trata de leer los documentos, estos son un simple galimatías que no acabáis de entender, simplemente les falta los conocimientos para saber de qué hablan.

Reunión con Ibbi-Adad

Los comerciantes cuando lleguen a la fortaleza y entreguen el sello serán llevados a una sala del Karum donde descansaran y esperaran a que el sacerdote de la fortaleza.

Han sido llamados para emplear su conocimiento de las rutas hacia el sur, deben acompañar a una caravana hasta Akkad, de la forma más discreta. Da la sensación que está nervioso y no para de mirar por todas las direcciones como si buscara algo.

Haz que hagan una tirada de percepción (18), si la sacan les parecerá ver como una sustancia negra con ojos que desaparece entre las sombras. Al comentarle algo al sacerdote este bajara el tono de voz.

“Tenéis que preparar X monturas y apostarlas en el nacimiento del río al nordeste de la fortaleza, mañana por la noche. No os confiéis, según los informes que he recibido los cimerios están planeando algo...”

En realidad sabe que se prepara una ofensiva, por ello Sargón le ha ordenado que baje las tablillas hacia la capital.

Con los otros pjs, principalmente con el noble, o escriba, le confiara parte de su misión, deberán custodiar a los documentos.

“Mañana al anochecer, os confiare un conocimiento que debe ser perpetuado, son unas tablillas... - Hace una pausa y mira en todas las direcciones- Es algo muy importante y secreto, deberéis reunirlos conmigo en mis aposentos, así que estar preparados y llevar ropa para viaje.

En las afueras del castillo os esperaran unos guías con monturas, os llevaran por rutas seguras hasta la capital.”

Las últimas horas de Dur-Sharrukin

Las malas noticias no llegan solas, un espía (que podría ser un pj cimerio) del sacerdote que opera entre los cimerios, le ha informado que atacaran esa misma noche, por lo tanto todo se acelera. Avisara a los comerciantes, que se las tendrán que apañar para conseguir las monturas y salir de la ciudad antes que se produzca el asedio. De igual manera los miembros de la ciudad deberán prepararse y salir esa noche.

La ciudad se verá sitiada por las hordas cimerias, las tropas de Sargón en la ciudad poco pueden hacer para parar su avance, pues su número es insuficiente. Las murallas son resistentes y aguantarán, pero la puerta puede ser el punto más crucial, muchos guardias van a reforzarlas.

Si los pjs comerciantes no han salido de la ciudad, tendrán que reunirse con Ibbi-Adad y partir con el resto del grupo, pero sin caballos.

En la habitación del sacerdote tras unos toques en la pared dadas por Ibbi Adad, un muro de piedra deja paso a un conjunto de tablillas conteniendo información sobre rituales, experimentos de los Mi-gos que los esclavos y escribanos recopilaron mientras ayudaban a los dioses, un total de 24 tablillas. Pagaron su esfuerzo con su vida, pues antes que los Mi-gos desaparecieran fueron bendecidos por los dioses (Otra forma de decir que fueron sacrificados). Junto con las tablillas les entrega un sello con la firma de Sargón.

“Este sello os abrirá todas las puertas, usarlo bien”

Ibbi-Adad parece nervioso, y no para de mirar en todas las direcciones como si alguien o algo les estuviera observando.

“Debéis daros prisa esta fortaleza ya no es segura, vigilad vuestras espaldas pues hay cosas que se ocultan en las sombras.”

Tras recoger todas las tablillas en bolsas les guiara por la fortaleza, con premura, hasta la cámara de Sargón. El sacerdote mostrara un pasaje secreto que permitirá salir de la ciudad desde la estancia de Sargón a través de unos túneles. Una vez cerrado el acceso no se puede volver a usar.

No están solos

El sacerdote Ibbi-Adad no estaba equivocado, los Mi-gos no abandonaron el lugar sin dejar un seguro, un alquimista, Nemrod, fiel a los dioses de las estrellas quedo con la misión de destruir cualquier documento que implicara el paso de los Mi-gos por el imperio. Desde antes de su partida puso “ojos” por toda la fortaleza para localizar donde se guardaban esas tablillas. Ibbi-Adad tuvo mucho cuidado de dejar cualquier rastro y mantener esos documentos en secreto pero al entregárselos a los pjs se ha descubierto.

Nemrod trabajo en privado con los Mi-gos aprendiendo el arte de la alquimia, transformando a los esclavos que iba recibiendo convirtiéndolos en monstruosas criaturas. Entre los guardias se escuchaban rumores de unas criaturas que rondan por las noches en las cercanías de la muralla, pero simplemente se trataba de un rumor.

En la fortaleza rondan unos seres muy extraños, se mueven por las sombras y solo parecen tener ojos, son una masa informe que se desliza a gran velocidad y son ideales para observar y vigilar la fortaleza, son los ojos y oídos de Nemrod.

Tras cerrar la puerta secreta del pasadizo en la cámara de Sargón, unas sombras inundan la habitación y unas horrendas criaturas (Hasharu pag 293 del manual de Istar) entran en la sala tratando de seguir a los pjs. Escucharan los gritos del sacerdote y como golpean la piedra con mucha fuerza.

Si los Hasharus fallan tiene un Etemmu (Pag 309) atado a su voluntad, que seguirá a los pjs.

Huida por las montañas

El pasadizo se hunde en la tierra un centenar de metros mediante unas escaleras talladas en la roca. Hasta llegar a una armería donde podrán armarse si no lo están.

Pasada la armería un pasillo les conduce hacia un rio subterráneo que se une con afluente del Idigna. Se puede salir de la cueva dándose un chapuzón y pasando una tirada de fortaleza (13). O una tirada de percepción (15) para descubrir entre las rocas una cadena que al accionarla abre un paso.

A su espalada el espectáculo es dantesco, la fortaleza tiene varios puntos en llamas y las tropas cimerias están destrozando las puertas principales.

Si los comerciantes lograron salir de la ciudad con caballos o sin ellos, estarán esperándolos. De no ser así quizá hayan salido por la misma salida. Tendrán que viajar lo más rápido que puedan a pie. Dejando tras de sí la fortaleza.

Haz que hagan **tiradas de percepción** (alguna oculta) para tratar de encontrar la mejor ruta fuera de las huestes cimerias. Caerán en una emboscada si de los cimerios u opondrán resistencia. Los cimerios son una treintena y trataran de asaltarlos. Puedes realizar

una tirada de escaramuza para resolver el conflicto, y dejar que los pjs describan sus acciones.

Tras ser reducidos por los cimerios, serán capturados, desarmados y desprovistos de sus pertenencias como el sello de Sargón y las tablillas que son ignoradas por los barbaros.

Pero lo que parecía una captura fácil es un problema, los Hasharus los siguen y asaltan a los cimerios y a los pjs. En la incertidumbre del combate los pjs pueden tratar de liberarse y luchar contra las terribles bestias que han aparecido o recuperar las tablillas y huir de allí. Las tablillas están tiradas en el suelo cerca de donde fueron capturados, los objetos personales se lo repartieron entre los cimerios.

Emplea escaramuza para esta escena, el resultado debería ser que los Hasharus se encarguen de un buen número de cimerios, y los cimerios hagan lo mismo con los monstruos.

Si tus jugadores son lo que no se rinden nunca y quieren jugar el asalto de los cimerios, haz que en medio del combate aparezcan los Hasharus atacara a todo el mundo pero reducirá en mucho a los cimerios. Si el número de Hasharus se reduce al número de pjs huirán.

Cimerio x30 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 <i>Maza a dos manos</i> 6VA 2VD 4VM Mercenario 2 Furia	Hasharu Campeon DESTREZA 4 FORTALEZA 5 INGENIO 2 PERCEPCIÓN 5 CARISMA 1 VOLUNTAD 5 VA 4 VD 4 VM 4 ABSORCIÓN 0 MORAL 15 EC 2 AGUANTE 21 <i>Maza a dos manos</i> 6VA 3VD 4VM Ciento de patas Rugido Cabeza de perro Mordisco 6VA 4VD 4VM	Tira un D6, para determinar cuántas modificaciones tienen, luego 3D6 y consulta en la tabla de pag 294. 4:266, 156, 116,115 5:116,146,355,366,235 2:134,puas de cuerpo espín
--	--	---



Hasharus: Según el manual estas modificaciones son meras apariencias. Yo les otorgó importancia. A discreción del guardián

X3 Hasharu tipo 1 DESTREZA 3 FORTALEZA 3 INGENIO 2 PERCEPCIÓN 2 CARISMA 1 VOLUNTAD 1 VA 3 VD 3 VM 3 ABSORCIÓN 0 MORAL 12 EC 3 AGUANTE 9 <i>Garras</i> 4/2VA 2/4VD 3VM <i>Esporas toxicas</i> <i>Si pierde 3 puntos</i> <i>Aguante test de</i> <i>Fortaleza 13 o</i> <i>envenenado.</i> Cubierto de hongos Enjambre moscas Afiladas garras	X3 Hasharu tipo 2 DESTREZA 3 FORTALEZA 3 INGENIO 1 PERCEPCIÓN 4 CARISMA 1 VOLUNTAD 3 VA 4 VD 4 VM 1 ABSORCIÓN 2 MORAL 12 EC 4 AGUANTE 10 <i>Garras</i> 5/3VA 3/5VD 1VM <i>Cola</i> 6VA 3VA 1VM Afiladas garras Exoesqueleto Único ojo Antenas y boca insecto Cola con aguijón	X4 Hasharu tipo 3 DESTREZA 4 FORTALEZA 3 INGENIO 3 PERCEPCIÓN 3 CARISMA 1 VOLUNTAD 3 VA 3 VD 4 VM 4 D4 ABSORCIÓN 1 MORAL 11 EC 3 AGUANTE 9 <i>Púas</i> 5/3VA 4VD 4VM Rugido TA, TM vs TD,TM 1 turno aterrado Piel de sombras <i>Se oculta en las sombras</i>
---	---	--

Escaramuza
3D + 24 + la habilidad más alta de combate vs
10+Hasharu1(9)+Hasharu2(12)+Hasharu3(12) +4

El sello de Sargón, estará entre los restos de del cimero que lo confisco, para tratar de recuperarlo deberán buscarlo en la zona de la escaramuza con el temor que los monstruos regresen, tirada de percepción (15) para hallarlo.

Entre caminos

Si deciden viajar hacia el sur y tratar de cruzar el rio Idigna para dirigirse hacia Akkad se toparan con tribus nómadas de ganaderos que huyen del sur. Las historias que explican no son alentadoras los Gutis están avanzado sin freno y muchas de las ciudades del sur ha sucumbido a su fuerza. Por los que no parece la ruta más factible. Más al sur tienen la ciudad de Samarra, y al otro lado del rio la ciudad de Assur.

Tratar de cruzar el Idigna a estas altura del año es complicado, pues el rio lleva mucha agua, pero se puede buscar o construir alguna barcaza para cruzarlo. Tras algunas jornadas de viaje haz que tiren

alguna tirada de percepción (15) para encontrar una antigua barcaza, no en buen estado, habrá que hacerle alguna reparación, pero esta les permitirá cruzar el río con ayuda de alguna pértiga. Si nadie tiene navegar hagan un par de tiradas de destreza para poder llegar hacia el otro lado.

Fallar las tiradas puede provocar que el control de la barcaza sea totalmente descontrolado, haz tiradas de Destreza (9) para no caer al agua, la barcaza ira dando tumbos dar con unas de las orillas tira 1D6 si es par la misma orilla desde donde salieron, si es impar la orilla contraria. El golpe contra la orillas los lanzara por los aires provocando 1D3 de Aguante sin contar con la armadura.

La otra orilla es una zona de barrancos y altiplanos, con alguna cueva una tirada de percepción (13) les permitirá encontrar una cueva donde puedan descansar.

Encuentro con los Etemmu.

Etemmu
DESTREZA 5
FORTALEZA 5
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 2
CARISMA 2
VOLUNTAD 5
VA - VD - VM -
ABSORCIÓN 0
MORAL 5 EC -
AGUANTE 10

El etemmu es un espectro que puede adoptar cualquier forma. Se introduce por el oído de la víctima. Una vez poseído controla el cuerpo completamente hasta que sea exorcizado o que el etemmu decida marcharse. Normalmente al caer inconsciente la víctima o que muera. Los valores de combate serán los de la víctima poseída.

Poseción voluntad
test(vs)
Terror (15)
No pueden Dañarlo

Situación Geopolítica

Asurbanipal ha firmado un armisticio con las fuerzas cimerias y no se implicara en la guerra. Sargón ha pedido su cabeza pero tiene otros problemas Los Gutis avanzan por el noreste. Las ciudades de Uruk, Ur, Kish y Lagash han sucumbido y Sargón ha citado a todo su ejército al norte de Sippar para detener su avance.

Desde el norte las tribus cimerias se han unido bajo el mando de un tal Sildas, que ha prometido la cabeza de Sargón como premio. Las primeras ciudades sitiadas por los cimerios han sido Nimrud Dur-Sharrukin, residencia de Sargón. Tras esto marchan hacia el sur para luchar contra el ejército de Sargón.

Assur la ciudad de los comerciantes

La ruta más segura, pasa por ira la ciudad de los comerciantes a reponer provisiones o conseguir monturas. Si los comerciantes son originarios de la ciudad no tendrán el menor problema de acceder a la ciudad, sorprenderá eso si ver a cimerios comerciar en el Karum de la ciudad y carros de estos entrado con pieles y mercancías. Si preguntan a cualquiera les comunicaran que el ensi de Assur ha llegado a un acuerdo con las tropas Bárbaras de Sildas de no participación en el conflicto. Por otro lado nobles awilu ven esto como una traición a Sargón y al imperio, pero toda la guardia es fiel al Ensi.

Enseñar el sello de Sargón en la ciudad puede despertar la curiosidad del Ensi por los pjs y por las tablillas.

Ashurbanipal es muy aficionado a los textos de todas las clases y tiene una inmensa biblioteca en la ciudad de Niniveh. Estos documentos serán de buen grado añadidos a su colección o así lo intentara.

Si deciden pasar noche recibirán la visita de 3 Hasharus entre ellos un campeón.

El ejercito de Sargón

Al cruzar los altiplanos la gran planicie les espera, en el Horizonte se ve la luz del Zigurat de Akkad. Apoca distancia se ve un enorme ejército, con los estandartes de Sargón. Esta afinado en norte de Sippar entre la ruta de Assur y Akkad, punto donde espera recibir a los ejércitos enemigos.

Era de esperar que Sargón respondiera como mejor sabia, mediante la fuerza. Ante vosotros una disposición de tiendas y empalizadas para albergar a unos 360 mil hombres. Mientras tratan de llegar a la planicie se toparan con una patrulla de soldados que les darán el alto. Si enseñan el sello de Sargón serán conducidos al campamento. Allí serán atendidos por uno de los generales de Sargón **Naram-Sin**, si le explican el motivo de su viaje les proporcionara monturas para que lleguen antes a la ciudad. Mencionándoles que deben reunirse con el **Sacerdote Sharkalisharri**.

Si no poseen el sello serán arrestados y conducidos al campamento donde serán interrogados. Al examinar los documentos estos pasaran de mano en mano hasta que alguien con más responsabilidad se interese del tema. Que lo pasen mal y esperen lo peor. Entrar a formar parte de las tropas, o colgar de una estaca.

Cuando se descubra que documentos llevan serán entrevistados por **Naram-Sim**.

Durante la noche volverá a intentarlo el Etemmu.

Sera la última oportunidad de Nemrod pues tras esa noche caerá bajo una patrulla cimeria y el etemmu quedara libre.

Camino Akkad

Al salir del campamento con dirección a la ciudad de Akkad, escucháis clamor de trompetas en todo el campamento y comienza a ver movimiento. Parece que se preparan para la guerra, el camino de Akkad está lleno de caravanas que huyen del sur, las historias que explican son horribles, los Gutis han arrasado ciudad tras ciudad. Muchos nobles viajan con todas su posesiones. Otros en cambio viajan con lo puesto dando gracias por haber podido escapar. La decoración del camino parece más sombría, que de costumbre. Sargón empalaba a los criminales o traidores a lo largo del camino hacia la ciudad.

Al llegar a la ciudad parece estar asediada la cantidad de gente que se agolpa a las murallas es ingente se ha creado otra ciudad en las murallas de esta. El acceso al interior está muy restringido y a no ser que lleven el sello o vayan acompañados por guardias del ejército de Sargón no les dejarán entrar. Si llegan a esta situación haz que se traten de acceder sobornando a los guardias o que envíen algún mensaje al sacerdote Sharkalisharri pero en principio los pjs no deberían tener problemas si emplean el sello de Sargón.

Al entrar en la ciudad se entiende este encierro la cantidad de gente que hay en la ciudadela exterior es abrumadora, tiendas improvisadas cubren las calles y la mendicidad y la hambruna se hace evidente, no están mejor que los de afuera salvo que están protegidos. La fortaleza interior también fuertemente protegida presenta otra imagen si bien sí que se ve más movimiento de gente nada que ver con lo anterior. Si alguno de los pjs es noble puede tener su casa en esta zona.

El acceso al zigurat está fuertemente custodiado y la vida en sus jardines parece un vergel, jóvenes novicios juegan o descansan en los jardines.

Akkad la joya del imperio

En la ciudad serán conducidos a la ciudadela donde las familias más influyentes viven cerca del Zigurat. Allí se entrevistarán con el sacerdote **Sharkalisharri** que recogerá las tabillas y las guardará.

Recompensará a los pjs y les cederá un lugar en la ciudadela interior para alojarse, todo un honor sino la tienen ya. Y aquí se habrá terminado su aventura.

Las noticias procedentes del frente no son alentadoras, el ejército de Sargón se ha enfrentado a las tropas Gutis a las puertas de Sippar, pero tienen a los cimerios que bajan del norte.

A los días de estar en la ciudad la sensación de estar sitiados es constante la gente tiene una activada apática, lo que nunca nadie hubiera pensado parecía estar pasando. De la primera ciudadela se están recolectando esclavos que llevan hasta el Zigurat, nadie parece saber el porqué. Si indagan entre la nobleza o los guardias del zigurat, tirada de carisma (15), les explicará que El sacerdote Sarkalisharri parece estar preparando un hechizo para proteger la ciudad. Estos movimientos y rumores parecen crispar más los ánimos.

El cielo rompe con el sonido de un trueno desgarrado, muchos gritan pensando que el cielo se les viene encima. Una tirada de percepción (18), el fuego del zigurat se ha apagado. Sino la sacan no tardarán en contemplar como gente señala hacia lo alto del zigurat gritando.

Desde siempre el fuego del zigurat ha sido el símbolo de poder de Sargón, dice la leyenda que seguirá viviendo siempre que el fuego se mantenga, si se ha apagado quizá quiera decir que Sargón ha muerto.

El caos se apodera de la ciudad parece que todo el mundo tiene prisa por recoger sus pertenencias y abandonar la ciudad. La guardia parece no poder contener el caos, es mas muchos de ellos huyen hacia unas salidas sobresaturadas. Los pjs son libres de hacer lo que deseen.

Huir de la ciudad no será sencillo ni rápido, a las horas de apagarse el Zigurat muchos hombres y mujeres han muerto aplastados en las puertas los pjs podrán huir si hacen uso de la fuerza, cargando con caballos y blandiendo las armas. Sera una leve escaramuza, pero más una prueba moral, si para

sobrevivir son capaces de pasar por encima de los demás, en el exterior de la ciudad ha comenzado una tormenta bastante violenta que necesitara de una tirada de voluntad (13) para atravesarla. Tanto de la huida de la ciudad como del paso por la tormenta los pjs recibirán daños físicos leves 1D6.

Epilogo

El sacerdote Sharkalishharri está preparando un hechizo para tratar de proteger a la ciudad del saqueo de los Gutis o Cimerios. Para ello está preparando un hechizo para preservar la ciudadela y evitar que caiga bajo los barbaros.

Tras el sacrificio de miles de esclavos convoca una tormenta de arena que hace temblar la misma tierra, hundiendo la ciudadela de la ciudad bajo tierra y cubriéndola. Los que salieron de la ciudad ven como Akkad es devorada por una tormenta de arena terrible. Los que permanecieron en la ciudad quedaron sepultados junto con ella.

Experiencia: Si consiguen el objetivo de entregar las tablillas en Akkad 10 puntos. Reparte más puntos si crees lo han hecho bien.

A continuación en las siguientes Hojas encontraras información que puede ser útil para la aventura, como mapas de cómo son las ciudades, y alguna información extra.

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 Ashurbanipal 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.

Nota para el guardián: Ignora el puntos 6 y 9 del mapa, las murallas se encuentran totalmente reparadas, sí que se percibe que una parte es más reciente. Debido a las reparaciones que se hicieron hace unos 20 años atrás tras un terremoto que asolo el nordeste del territorio.

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 Lummuk-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.



Ashurbanipal parece tener el poder de la oportunidad, y sabe adaptarse a los acontecimientos. Antes de dejarse pisar llegó a un armisticio en la ciudad de Niniveh bajo su dominio con los cimerios. Como una oportunidad de abastecerse y comerciar en su avance. Esta traición ha enfurecido de sobremanera a Sargón que ha puesto precio a su cabeza, pero en estos momentos necesita tanto a los comerciantes como los cimerios.

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.

Cazadores de documentos

Durante muchos años el Ensi Ashurbanipal ha difundido la noticia que paga buenas cantidades de dinero por documentos antiguos o de algún tipo de valor. Si llega a los oídos de algún cazador de documentos la carga que llevan puede estar interesada en hacerse con ellos, pagando o con otros métodos menos ortodoxos.

Como la bella Sannashti y su ayudante Hunzuu.

Tiempo de guerras

La ciudad se ha convertido en un hervidero desde que han iniciado los conflictos en el norte, el acuerdo de

no agresión entre los Assur y los cimerios han propiciado que la ruta norte sea la más empleada por los comerciantes y las personas. Algunas patrullas cimerias llegan a la ciudad a intercambiar pieles y minerales por armas y víveres. Igualmente algunas patrullas viajan hacia el sur, aunque se arriesgan a toparse en medio del conflicto armado.

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),Artesano(1),
Escriba(2),Mercenario(1)

Sannashti Awilu

DESTREZA 5
FORTALEZA 3
INGENIO 4
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 5
VOLUNTAD 2
VA 4 VD 3 VM 2
ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 2
AGUANTE 10
Daga de hierro, con una
empuñadura de marfil, +1
4VA 3VD 3VM + 1 iniciativa
Bastón a dos manos
6VA 2VD 2VM
Mercenario(3),Explorador(1),
Escriba(2),ladrón(2)

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
Guardaespaldas(3),Soldado(2)

Hunzuu

DESTREZA 4
FORTALEZA 4
INGENIO 3
PERCEPCIÓN 3
CARISMA 2
VOLUNTAD 4
VA 4 VD 4 VM 2
ABSORCIÓN 2
MORAL 8 EC 3
AGUANTE 14
Mercenario(3),Ladrón(2),Escriba(1)
Bastón a dos manos
6VA 3VD 3VM
Puñal
4VA 4VD 3VM + 1 iniciativa

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.

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 más 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.



La alta nobleza vive en otro mundo y no son capaces de vislumbrar que el imperio puedan caer, aprovecharan el caos reinante en el exterior para organizar combates a muerte con tal de entretenerse.

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 se puede encontrar todo lo que se pueda imaginar y pagar.

Si preguntan les recomendarán El loto rojo. 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 usa 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.

Malos tiempos recorren el imperio y Lamasthi está preparando todo para salir de la ciudad, a ella y a sus chicas no les faltará trabajo, pero mejor cobrar que ser botín de

guerra.

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 indicarán que deben hablar con el guardián de los secretos. **Kitimtu-shetu** tendrá la respuesta a lo que busca, eso sí 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 ocultará su apariencia. Para evitar que alguien pueda verlo, hay guardias apostados en la habitación, la conversación se realizará 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.

El guardián de los secretos se ha trasladado a la ciudad de Tadmor al interior del desierto de Eria, pero nadie fuera de su círculo lo sabe, en su lugar unos de sus criados de confianza continua haciendo sus funciones.

Gladiador 1	Gladiador 2	An Wardu
DESTREZA 6	DESTREZA 4	DESTREZA 6
FORTALEZA 5	FORTALEZA 4	FORTALEZA 5
INGENIO 2	INGENIO 3	INGENIO 3
PERCEPCIÓN 4	PERCEPCIÓN 3	PERCEPCIÓN 4
CARISMA 4	CARISMA 3	CARISMA 4
VOLUNTAD 6	VOLUNTAD 3	VOLUNTAD 5
VA 6 VD 4 VM 3	VA 5 VD 5 VM 4	VA 5 VD 4 VM 3
D3 ABSORCIÓN 1	D3 ABSORCIÓN 1	D3 ABSORCIÓN 0
MORAL 15 EC 10	MORAL 11 EC 9	MORAL 15 EC
AGUANTE 18	AGUANTE 16	14
		AGUANTE 25
Espada y escudo	Espada y escudo	Espada curva y escudo
5VA 6VD 5VM	4VA 7VD 5VM	4VA 6VD 5VM
Arco +-1VA	Arco +-1VA	Lanza
iniciativa	iniciativa	7VA 3VD 5VM
2VA/4VA 4VD	2VA/4VA 4VD	
3VM	3VM	
Jabalina	Jabalina	
8VA 3VD 5VM	7VA 4VD 6VM	
Gladiador (3)	Gladiador (3)	
Guardia burdel	Guardia ciudad	Guardia Eterno
DESTREZA 3	DESTREZA 6	DESTREZA 5
FORTALEZA 5	FORTALEZA 5	FORTALEZA 6
INGENIO 5	INGENIO 2	INGENIO 5
PERCEPCIÓN 5	PERCEPCIÓN 4	PERCEPCIÓN 5
CARISMA 4	CARISMA 4	CARISMA 3
VOLUNTAD 3	VOLUNTAD 4	VOLUNTAD 5
VA 4 VD 3 VM 4	VA 5 VD 4 VM 5	VA 6 VD 6 VM 5
ABSORCIÓN 0	D4 ABSORCIÓN 2	D4 ABSORCIÓN 2
MORAL 11 EC 8	MORAL 15 EC 15	MORAL 18 EC 18
AGUANTE 14	AGUANTE 18	AGUANTE 21
Espada y escudo	Espada y escudo	Espada y escudo
3VA 5VD 5VM	4VA 6VD 4VM	5VA 8VD 5VM
Maza a dos manos	Arco +-1VA	Arco +-1VA
6VA 3VD 4VM	iniciativa	iniciativa
	3VA/5VA 4VD	3VA/5VA 6VD
	4VM	5VM
	Jabalina	Jabalina
	7VA 3VD 4VM	8VA 5VD 5VM