

MENSAJEROS DE ENKI

Ziusudra oyó a su lado, estando de pie en el lado izquierdo del muro:

Junto al muro yo te diré una palabra.

Escucha mi palabra, presta oído a mis instrucciones.

Un diluvio va a inundar todas las moradas, todos los centros de culto, para destruir la simiente de la Humanidad.

Tal es la decisión, el decreto de la Asamblea de los dioses.

Mensajeros de Enki es un módulo para *La Puerta de Ishtar*. Lo que se ofrece no es un texto completo si no el armazón de una historia dentro de la cual deberán moverse los personajes. Puesto que a la hora de construir este armazón no podemos conocer las motivaciones específicas de los PJ te corresponde a ti como Director de Juego incorporar estos como consideres conveniente.

SITUACIÓN INICIAL

Se enumeran aquí las circunstancias que rodean a todos los actores principales justo antes de que comience la aventura, así como todos aquellos sucesos relevantes para la misma. Se trata de un cuadro con toda la información necesaria para entender qué ha ocurrido, por qué ha ocurrido, y qué puede estar a punto de ocurrir.

Siéntete libre de modificar aquellas cosas que consideres oportunas y que puedan facilitarte el involucrar a los personajes en la historia, y ajustar sus tramas personales a la de la aventura.

La mayor parte de este módulo va a estar situado en Shuruppak. A medio camino entre Nippur y Uruk, a

orillas del Buranum se conocía a la ciudad en la antigua lengua sumeria por el nombre de “Las estancias de la Sanación” al estar está consagrada a Nin Ezen, la señora de la vida y restauradora de la salud.

Shuruppak es una urbe discreta cuando se compara con las grandes ciudades-estado de Akkad. Pese a ello evoca en todos los habitantes versados del imperio la leyenda del más ilustre de sus hijos, el sabio Atrahasis, cuyo nombre sumerio ahora ya olvidado fue Ziusudra. Enki anunció a éste el Diluvio y le encomendó la salvación de la vida antes de que anegara Kishar. La leyenda cuenta que, en pago por su servicio, los Anunnaki ofrecieron a Atrahasis la inmortalidad y su esencia vital viajó con ellos al paraíso de Dilmun, en el oriente lejano. En recuerdo de su hazaña se erigió en Shuruppak un templo dedicado a su memoria, que ofrece a los débiles la misma esperanza que él ofreció a la humanidad. El templo de Atrahasis sobrevivió a la conquista de Sargón. Ni siquiera el gran emperador osó vejar la memoria del gran sabio salvador y consintió que el culto continuara, pero su vínculo con los antiguos dioses lo ha condenado a la decadencia.

El gran templo de Nin Ezen no tuvo tanta suerte y la Gran Señora puede considerarse afortunada al haber alcanzado Babylonia antes de que Sargón la atrapara.

Un nuevo dios se venera ahora en su lugar. Se trata de Assatur, el innombrable. El señor de la perversión, el rey amarillo, cuyos sacerdotes han teñido de ese mismo color los otrora niveos muros de la ciudadela que circunda su templo. Assatur se complace con los sacrificios que en su honor se realizan y mayor es su placer cuanto más virulenta y sangrante la ceremonia. Son comunes los sacrificios no solo de animales sino también de esclavos, cuyas entrañas se dejan caer por las escalinatas del zigurat. Se cuenta, sin embargo, que los más horribles de los rituales no se celebran en público si no en el interior del templo. En las oscuras salas bajo la cúspide de la pirámide escalonada es donde los más siniestros actos se realizan en honor de la más funesta de las deidades. Y esto es así porque los alaridos que la perversa bestia y sus engendros emiten al ser cumplimentados por sus fieles empujarían a la locura a toda la ciudad si no fueran sofocados por los gruesos muros del zigurat. Incluso con estas precauciones no son pocas las ocasiones en las que silbidos y bramidos rompen el silencio de la noche de Shuruppak. Son esos los días en los que se presentan ofrendas mayores y, pese a que aquel que no debe ser nombrado anhela con mayor fervor la esencia vital de los sacrificados que su carne y vísceras, no es raro que se haga acompañar de funestas criaturas con gustos menos refinados.

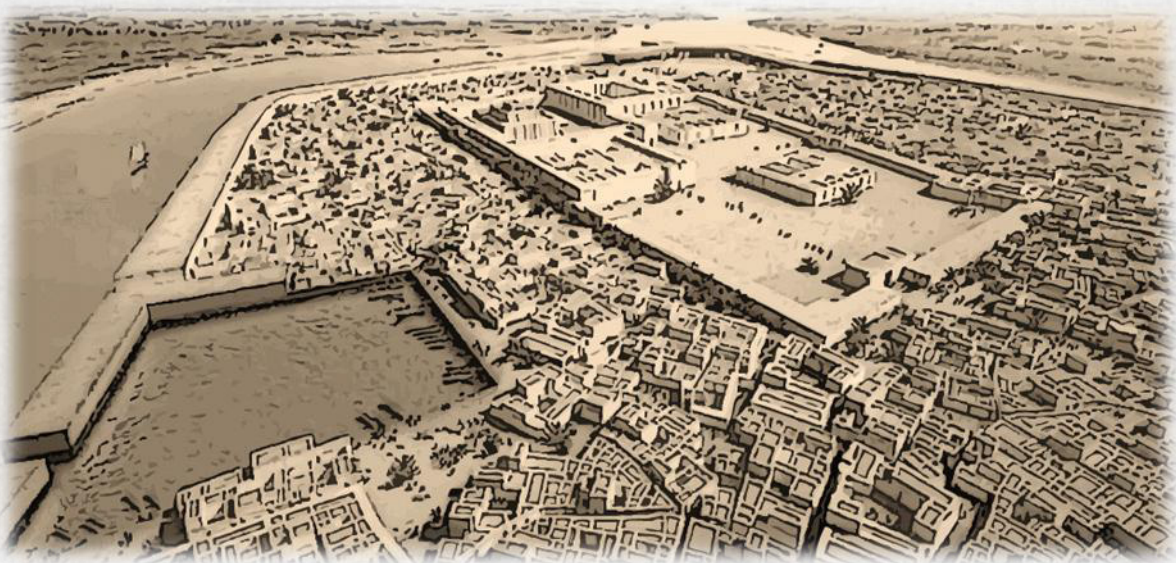
Tal es la maldad y el poder del nuevo dios de Shuruppak. Incluso el Ensi Hanish, un hombre timorato y apocado, aupado al trono por los sacerdotes de Assatur, se inclina ante el rey amarillo entregándose con entusiasmo a los sacrificios y rituales en su honor perpetrados.

LA PUERTA SE HA ABIERTO

Tras todo este tiempo ocultos en las entrañas de las Cumbres de las Tormentas los Anunnaki se disponen a reclamar de nuevo el que en el pasado fuera su reino. Para ello van a liberar un horror tal sobre Akkad que no habrá poder alguno capaz de detenerlos. La puerta se ha abierto y el mundo está a punto de cambiar. Los que abrazaron a los Igigu pagarán por ello y los engendros creados por estos serán exterminados de forma que la blasfemia que les dio origen sea castigada como merece. No habrá piedad para nadie. No habrá perdón.

Sin embargo, el siempre piadoso Enki, no comparte la visión de los suyos y teme por los justos, los puros de corazón que todavía pueblan las urbes de Akkad. Ellos no deberían ser castigados pues no han cometido más falta que la de ser conscientes de su debilidad. Todos ellos merecen ser salvados y a ellos desea hacer llegar una advertencia. Su amor por los débiles es de sobra conocido y Marduk se ha asegurado de que los Andagal guarden con especial celo a su padre de forma que no pueda engendrar un nuevo mensajero. Pero Enki no necesita un nuevo Ziusudra pues el verdadero y original descansa todavía en Kishar. Duerme oculto en una cripta de Shuruppak, su ciudad natal, esperando a que su señor le devuelva la vida para guiar a los que no merecen la penitencia en su camino a la salvación.

Shuruppak.



Usumu e Izmud, los mensajeros de Enki, burlaron la vigilancia de sus guardianes y hace diez días que abandonaron Babylonia portando con ellos el baan asikil, el aliento de vida de Ziusudra. Deben alcanzar Shuruppak cuanto antes para despertar al anciano sabio con tiempo suficiente para que este anuncie a los suyos el cataclismo que se aproxima y los guíe a través de las tinieblas.

Su viaje sin embargo no ha sido sencillo. Perseguidos de cerca por Ekur, el más capaz de los exploradores Andagal, no han tenido apenas un minuto de descanso. Como supo Ekur de la huida de Usumu e Izmud es un misterio. El Andagal no es el único peligro al que se enfrentan pues aquellos mismos a los que pretenden salvar de la destrucción no les reconocen tal virtud y son conscientes de que si su identidad o lugar de procedencia son descubiertos probablemente no correrán mejor suerte de la que correrían si caen en las manos de Ekur.

Tras arribar a Shuruppak los mensajeros se han refugiado en el patio del templo de Atrahasis durante dos días a la espera de que llegue el momento de despertar a Ziusudra.

EL CAZADOR

Los Andagal tienen dos caras, por una parte cuidan las fronteras de Babylonia asegurándose de que la ciudad soterrada permanece oculta y segura. Manteniendo a raya a los intrusos que pretenden violar el santuario de los Anunnaki. Están entregados a la protección de los dioses y sus fieles. Fieros defensores de la llama de la Sumeria que fue y algún día volverá.

Sin embargo hay algunos entre los Andagal que se han convertido en auténticos mensajeros de la muerte. Se les conoce como los cazadores y su misión les lleva más allá de las fronteras de Babylonia. Los cazadores tienen como objetivo silenciar a los desertores e impedir que aquello que ocurre al otro lado de la Puerta de Ishtar llegue a los oídos de los indignos habitantes de Kishar, hijos de la traición, entregados a la adoración de los obscenos dioses de las estrellas.

Estos Andagal no son tanto guardianes como espías y asesinos. Siniestros portadores de muerte viajan de forma furtiva por todo el imperio dando caza a aquellos que han abandonado la verdadera fe o que se acercan más de lo que es deseable a la realidad de lo que acontece bajo las Cumbres de las Tormentas.

Ekur es un campeón entre los cazadores. Reverenciado por los suyos no ha perdido todavía a

presa alguna y no será esta la primera vez que lo haga. Tan buen punto se tuvo noticia de la fuga de Usumu e Izmud partió en su búsqueda. Debe impedir que despierten a Ziusudra y está dispuesto a perseguir a los traidores por todo Kishar si es necesario. Cree finalmente haberlos alcanzado en la ciudad de Shuruppak de la que va asegurarse que ninguno de los dos salga con vida.

Tan decidido está a no dejarles escapar que incluso se ha rebajado a tratar con aquellos herejes que puedan serle útiles. Sabe que deberá expiar tales faltas tan buen punto regrese a Babylonia pero el fin que persigue es más noble que todo eso y justifica tan venial pecado.

EL GUARDIAN DEL TESORO

Ekur no es el único que trata de localizar a Usumu e Izmud. Los rumores de la llegada de tan ilustres visitantes a Shuruppak se abren paso en el mercado y los patios de los templos de la ciudad. La puerta se ha abierto y Enki ha enviado a sus mensajeros a despertar a Ziusudra. La mayoría recelan de estas historias, fantasías sin fundamento que las sustente, pero si de verdad hubiera algo de cierto en ellas y los mensajeros guardan el aliento de vida de Ziusudra esté puede resultar un tesoro valiosísimo.

De todos es conocido que no hay sacrificio mayor que ofrecer a Assatur, encarnación de todo cuanto hiere la imaginación y horroriza al corazón, que el aliento vital de un inmortal. Tal ofrenda sería recibida por el oscuro rey amarillo y señor de las estrellas como un regalo excelso y otorgaría al que se la entrega la mayor de las bendiciones y los más obscenos deseos. Nadie tiene un deseo más oscuro que satisfacer en Shuruppak que Niaknur, el guardián del tesoro del templo del Atrahasis.

La ciudadela de Atrahasis alberga en su zona noble un templo dedicado al sabio héroe local. Atrahasis nunca fue un dios ni lo será jamás aunque la leyenda cuenta que los Anunnaki le regalaron la inmortalidad. El templo, tan antiguo como sencillo, se salvó de la purga que tuvo lugar tras la ascensión de Sargón precisamente por no albergar a Anunnaki alguno, y ha sobrevivido todo este tiempo, inmutable. Ofrece clemencia y refugio a los desamparados, a los débiles y los enfermos, a aquellos que están condenados de la misma forma que Atrahasis rescató del Diluvio a la civilización.

Las murallas que lo circundan, ya de por si no muy impresionantes, adolecen de falta de mantenimiento y la puerta del pequeño acceso ha perdido la policromía original con la que se decoró.

Todo el mundo es bienvenido al templo de Atrahasis y el patio público, circundado por pequeñas construcciones algo precarias, da cobijo a enfermos y necesitados a los que los sacerdotes tratan de forma altruista.

El gran sacerdote del zigurat de Assatur observa con recelo la actividad del templo pues el culto, de alguna manera vinculado a los Anunnaki, no deja de ser una herejía. Pero mientras sus feligreses sigan siendo esclavos y siervos, vagabundos y descarriados no representará un amenaza. Tales creyentes no realizan ofrendas relevantes y eso empuja a la pobreza a los sacerdotes cuya generosidad los arrastra a la decadencia y, eventualmente, a la desaparición. Lo cierto es que si nada extraño ocurre el templo de Atrahasis tiene los días contados y su obra benéfica desaparecerá con él.

Nikanur fue en su día un sacerdote prometedor, e incluso alcanzó a soñar con convertirse en sumo sacerdote del templo Atrahasis. Pero cuando hubo que elegir a un nuevo gran maestro Nikanur renunció en favor de su hermano Aristun. No tuvo más remedio que hacerlo pues aquel había descubierto que Nikanur había faltado a los preceptos del culto sumergiéndose en la corrupción de la brujería y practicando oscuros rituales para los cuales incluso se sirvió de indefensos peregrinos. Tal ofensa podía haberle costado la expulsión e incluso la vida pero quedó sepultada bajo el silencio y arrinconada en el olvido en el momento que entregó a Aristun el liderato de la congregación.

A pesar de todo Aristun le despojó de sus privilegios y le ha recompensado condenándolo a una vida de miseria con el objeto de que esta le permita expiar sus faltas. Pesé a lo rimbombante de su cargo de todos es sabido que el templo de Atrahasis no guarda ningún tesoro material y su función no es otra que la servir a los más pobres y enfermos de entre aquellos que visitan el complejo. El contacto con los peregrinos ha hecho enfermar también a Nikanur cuyos días se están apagando y es consciente de que no tiene muchos amaneceres por delante.

El guardián del tesoro desea vengar la afrenta sufrida antes de que el sueño eterno le atrape. Sospecha que el sumo sacerdote ha sucumbido al poder de los dioses de las estrellas y en más de una ocasión lo ha sorprendido en compañías poco recomendables. Pero Nikanur aspira a algo más que a emponzoñar el mandato de su hermano, desea la completa destrucción del templo y la muerte de todos los que han hecho de su vida una pesadilla.

Ha estado rondando los más oscuros rincones de Shuruppak en busca de la forma en la que llevar acabo su venganza y tal empresa encontró recompensa en los archivos del templo de Assatur. Enterrada entre un centenar de documentos sin valor descubrió una antigua tablilla que describe el ritual necesario para desatar la ira del gobernante amarillo y borrar así para siempre el templo de Atrahasis de la faz de Kishar. Tal ritual sin embargo requiere de un sacrificio que hasta hace unos días parecía imposible realizar, la esencia vital de un ser inmortal. Pero si los rumores son ciertos, si los mensajeros de Enki se esconden en algún rincón de la ciudad y si portan con ellos el aliento de vida del inmortal Atrahasis/Ziusudra, Nikanur está decidido a invertir hasta su último suspiro en hacerse con tal tesoro.

LA CARA OSCURA DEL TEMPLO DE ATRAHASIS

Aristun vive ajeno a las maquinaciones de Nikanur convencido de que su hermano ha encontrado de nuevo la fe mediante su labor con los mendigos. El sumo sacerdote del templo de Atrahasis tiene otras preocupaciones. Su ciudadela se cae a pedazos y las ofrendas que recibe son menores cada año. De continuar así las cosas la desaparición del credo será cuestión de pocas generaciones.

Por si esto no fuera suficiente cada vez más de sus antiguos fieles les dan la espalda o se dejan seducir por los oscuros y siniestros dioses de las estrellas. Estos han cautivado a muchos de entre los menos favorecidos que antes acudían al templo de Atrahasis a hacer sus ofrendas con la certeza de que si un día ellos eran los necesitados recibirían de los sacerdotes la recompensa por su fidelidad.

Tan precaria es su situación que el sumo sacerdote se ha visto obligado a aceptar cualquier trato que proporcione algún redito a la comunidad por detestable que este sea. De un tiempo a esta parte al abrigo de los castigados muros de la ciudadela se realizan negocios ciertamente turbios y el patio se ha convertido en un lugar de paso obligado para aquellos que ofrecen o buscan productos que no se pueden exponer libremente.

Aristun permite que esto ocurra con la esperanza de que si un día se le juzga se pruebe que lo hizo por un bien mayor. Los vendedores y compradores hacen ofrendas en el templo para enmascarar la verdadera motivación que les lleva a visitar la ciudadela y estas ofrendas a su vez se emplean para conservar el templo y financiar su labor benéfica.

Uno de sus benefactores más activo es Bel-Shanaar, un mushkenu libre y sin muchos escrúpulos que ha hecho una pequeña fortuna vendiendo opio y organizando combates ilegales en los que se apuestan grandes cantidades de grano, plata, u oro. Como consiguió su libertad y como ha logrado que esta perdure es un misterio pero lo cierto es que ha alcanzado una posición que muchos awilu envidian. Bel-Shanaar y sus secuaces frecuentan el patio del templo de Atrahasis a todas horas. Sus ofrendas son las más generosas de entre las que recibe el templo e incluso Aristun ha llegado a officiar rituales para el mushkenu y los suyos. Ambos se conocen bien y aunque Aristun no está dispuesto a admitirlo los negocios de Bel-Shanaar no son un secreto para él.

RUMORES

A continuación tienes una tabla con los rumores relevantes para el módulo. Antes de comenzar, tira 1D12 en ella una vez por cada PJ (o dos veces por cada PJ si son tres personajes o menos) y entrégale al jugador que lo controla el rumor que se ha obtenido como resultado en un papel.

Eso es lo que su personaje ha oído hablar, y puede ser verdad, mentira o algo entre medias de ambas. Tal es la naturaleza de los rumores.

- 1. La Puerta de Ishtar se ha abierto.
- 2. La Puerta de Ishtar se ha abierto y los Anunnaki van a lanzar un gran horror sobre Kishar para acabar con los que les traicionaron.
- 3. En el patio del templo de Atrahasis puede comprarse opio y otros productos ilegales sin tener que pagar los precios abusivos que imponen los assur en el mercado.
- 4. Aristun, el sumo sacerdote del templo del Atrahasis, es un traficante de opio.
- 5. La Puerta de Ishtar se ha abierto y rezuma muerte. Aquellos que quieran salvarse deben acercarse a los mensajeros de Enki.
- 6. Un Andagal se esconde en las sombras de la ciudad. ¿A quién busca?
- 7. Un viajero cuenta historias de dos babilonios que se dirigen a Shuruppak portando un extraño objeto.
- 8. Un conjunto de tablas de arcilla muy antiguas ha sido robado de los archivos del templo de Assatur.
- 9. La Puerta de Ishtar se ha abierto y un nuevo Diluvio está al llegar. Atrahasis regresará del paraíso de Dilmum para salvar a los puros de corazón.
- 10. En el templo de Assatur preparan uno de los sacrificios más importantes jamás ocurridos. Se dice que van a ofrecer al señor del inframundo la sangre de un Anunnaki.
- 11. Un extraño viajero merodea por el mercado haciendo preguntas sin sentido sobre un tal Ziusudra.
- 12. Unos ladrones entraron en la mansión de Bel-Shanaar y robaron un objeto de gran valor.

MAPA de SHURUPPAK



ACTORES

En esta sección se muestran los Personajes No Jugadores más importantes del módulo. Con la información que aquí aparece podrás resolver cualquier situación de juego que los involucre, así como decidir cómo deben actuar en un momento determinado basándote en sus objetivos y rasgos de carácter. Los PNJs menos importantes (los extras) no vienen listados.

USUMU

Diez años de su vida dedicó Usumu a servir a Enki. Alumno aventajado del gran maestro y recipiente del Anunnaki aprendió de este todos los secretos de la exigente tarea. No habría podido desear una vida que le satisficiera más, había nacido para ello y se entregó sin reservas a su dios.

De tez clara y brazos cortos y delgados, su actitud humilde y su abnegación lo han convertido en el preferido del gran maestro que ha dispuesto que Usumu ocupe su lugar el día que él falte. A tal efecto Usumu ha sido instruido para algún día realizar el Rito de Unión.

Antes, sin embargo, se le ha encomendado una tarea de suma importancia. Enki desea advertir a la humanidad del peligro que se cierne sobre ella y para ello pretende hacer renacer a Ziusudra. Usumu debe localizar la cripta en la que el cuerpo de Ziusudra se conserva incorrupto y completar el ritual para devolverle a la vida. Lleva con él el baan asikil, la esencia vital del sabio, contenida en una urna que guarda como un tesoro. Todo ello debe además completarse en el más absoluto de los secretos pues el resto de los Anunnaki no aprueban tal empresa y harán lo posible por impedir que Usumu la complete.

Así abandonaron Usumu, y su compañero Izmud, Babilonia. Fue aquella la primera vez que ambos dejaban la ciudad subterránea para caminar bajo la bóveda celeste. Desde entonces han transcurrido diez días completos y otras tantas noches. Caminando sin descanso, sin rumbo decidido. Dudando en cada encrucijada que dirección tomar. Cayéndose y volviéndose a levantar. En más de una ocasión ha estado a punto de desfallecer. La fatiga ha consumido sus fuerzas y nunca antes había llevado su cuerpo tan al límite. No hubiera llegado Shuruppak si no fuera por Izmud que cargo con él durante horas.

Recuerda vagamente la llegada a la ciudad y no sabe muy bien cómo ha acabado en el patio del templo

de Atrahasis. Despertó allí, solo, y uno de los sacerdotes le ofreció comida y agua. Horas después regresó Izmud. Había estado investigando y creía haber dado con el emplazamiento de la cripta que custodia a Ziusudra. Usumu se sintió reconfortado y ganó en confianza. La segunda noche en el patio de la ciudadela durmió profundamente, como no lo había hecho en días, pero al despertar Izmud no estaba allí, y el baan asikil tampoco.

Usumu
(Mensajero de Enki, Awilu)

AGUANTE

8

<small>DESTREZA</small>	<small>FORTALEZ</small>	<small>INGENIO</small>	<small>PERCEPCION</small>	<small>CARISMA</small>	<small>VOLUNTAD</small>
3	2	4	3	4	3
<small>VA</small>	<small>VD</small>	<small>VM</small>	<small>ABSORCION</small>	<small>MORAL</small>	<small>«</small>
2	2	2	0	15	1

Objetivo: *Hacer regresar a Ziusudra del Dilmum.*
Carácter: *Apocado, Leal, Prudente.*
Lema: *Es deber de los hombres servir a los dioses y de estos protegerlos.*
Profesión: *Sacerdote (3), Erudito (2).*
Característica distintiva: *Nariz rota.*

IZMUD

Ningún otro siervo de Enki es tan fuerte y capaz como Izmud. Ningún otro, con la excepción del gran maestro, ha servido durante tanto tiempo al Anunnaki y ningún otro, a su entender, merecía más ser designado para ocupar el puesto de aquel. Tan convencido estaba Izmud de que el sería el elegido para realizar el Rito de Unión que fue incapaz de aceptar la designación de Usumu en su lugar.

Su fe en Enki se ha debilitado desde entonces y la sensación de haber sido traicionado le consume. Sin embargo no ha dejado que estos sentimientos resulten evidentes a los que le rodean. Así, cuando fue requerido para acompañar a Usumu en su misión en busca del sabio Ziusudra, aceptó sin dudar. Esta era la oportunidad que había estado esperando para huir de Babilonia y vengar la afrenta de la que fue objeto.

Diez días después ambos han recorrido el camino que desde Babylonia lleva a la ciudad de Shuruppak. Sin embargo, ahora que están aquí, ya no va a necesitar más a su endeble compañero. Tras arrastrarlo hasta el patio del templo de Atrahasis le ha robado la esencia vital de Ziusudra para la que ya ha encontrado un comprador. La pequeña fortuna que le han ofrecido por tamaño tesoro le permitirá empezar una nueva vida lejos de las profundidades. Una vida en la que sus méritos sean reconocidos.

AGUANTE

8

Izmud
(Mensajero de Enki, Awilu)

DESTREZA	PORTALIZ	INGENIO	PERCEPCION	CARISMA	VOLUNTAD
3	2	4	3	4	3
VA	VD	VM	ABSORCION	MORAL	EK
2	2	2	0	15	1

Objetivo: Procurarse una vida cómoda lejos Babylonia.

Carácter: Amargado, Impetuoso, Rebelde.

Lema: La lealtad debe ser recompensada.

Profesión: Sacerdote (2), Erudito (2).

Característica distintiva: Tez muy pálida y grandes ojeras.

«KUR

La traición acecha en cada rincón de Babylonia y no pocas veces trata de ocultarse en las formas amables de fieles en apariencia dóciles y leales. Un Andagal dedicado a purgarla es capaz de ver más allá de estas apariencias y sentir la verdadera pureza de la fe y sumisión a los Anunnaki. Ekur es el más digno de ellos y se considera obligado a conservar la esencia de los suyos deshaciéndose de la inmundicia para asegurarse que la estirpe de los creados por los Dioses verdaderos se mantiene fuerte y libre de amenazas.

Para ello ha sido entrenado y esta es ley que rige su vida. Implacable e inmisericorde, no es la primera ocasión en la que se le encarga dar buena cuenta de los que se desvían del camino marcado.

Durante diez días ha seguido el rastro de Usumu e Izmud, los supuestos mensajeros de Enki huidos, y

hasta en dos ocasiones creyó haberlos atrapado pero estos se escaparon entre sus dedos como la arena. Ahora que ha alcanzado Shuruppak Ekur está decidido a terminar aquello que empezó y no permitirá que el sabio regrese de entre los muertos, incluso si eso supone rebajarse a tratar con la escoria que puebla las ciudades del imperio.

Sabe a ciencia cierta que uno de los dos mensajeros se encuentra enfermo y débil y que solo ha sobrevivido a la última semana gracias a su compañero. Sin embargo ha perdido la pista de ambos y los locales no parecen ser de gran ayuda para recuperarla.

AGUANTE

15

Ekur
(Andagal, Awilu)

DESTREZA	PORTALIZ	INGENIO	PERCEPCION	CARISMA	VOLUNTAD
5	4	5	5	3	5
VA	VD	VM	ABSORCION	MORAL	EK
5	4	6	0	12	7

Objetivo: Dar muerte a Usumu y Izmud además de impedir la resurrección de Ziusudra.

Carácter: Discreto, Sereno, Estoico.

Lema: La puerta guarda la verdad y esta debe ser protegida.

Profesión: Andagal (3), Asesino (2), Cazador (2).

Característica distintiva: Mirada intensa que parece ser capaz de leer el pensamiento.

NIKANUR

Todas las mañanas una figura esbelta y delgada recorre el patio del templo de Atrahasis cargada con un pesado cesto con tortas de cebada. Docenas, si no cientos, de peregrinos, mendigos y otros olvidados se agolpan en el patio esperando recibir su ración de manos del guardián del tesoro o de la media docena de sacerdotes que reparten tortas de cebada y agua entre los menos afortunados.

Hubo un tiempo, sin embargo, en el que el Nikanur no abandonaba las comodidades del sector noble. Días en los que no se mezclaba con los pobres ni se ensuciaba las manos con trabajos físicos.

No ha conocido otra vida que la que discurre en el interior de los muros del templo, pero puede afirmar que conoce todos los extremos de esta. El día en que el gran sacerdote Aristun le privó del confort de sus aposentos, de las atenciones de sus esclavos y de la vida complaciente que había logrado tras años de medrar el recién nombrado guardián del tesoro se prometió así mismo que vengaría tal insulto. Había declinado enfrentarse a Aristun cuando llegó la hora de elegir a un nuevo gran sacerdote con la convicción que tal gesto le proporcionaría la protección de aquel, por lo que la afrenta resultó todavía más vil si cabe.

Nikanur						AVIANTE
(Guardián del Tesoro, Awilu)						8
DESTREZA	PORTALEZ	INGENIO	PERCEPCION	CARISMA	VOLUNTAD	
1	2	4	3	4	3	
VA	VD	VM	ABSORCION	MORAL	«	
2	2	2	0	15	1	

Objetivo: Destruir el Templo de Atrahasis y a Aristun con él.

Carácter: Ególatra, Curioso, Astuto.

Lema: La mentira es un arma poderosa.

Profesión: Sacerdote (2), Brujo (2), Erudito (2).

Característica distintiva: Enfermizamente delgado.

Todos estos años ha ejercido su nuevo cargo asumiéndolo como un castigo y mientras tanto ha urdido un plan para cobrarse cumplida venganza. La caída de Aristun no es ya suficiente para Nikanur y solo descansará en paz cuando el templo haya sucumbido por completo. Ha dedicado todo el tiempo que ha podido a continuar en secreto sus estudios de brujería, escapando cuando le era posible al templo de Assatur y buceando en su biblioteca. Sus esfuerzos recibieron una primera recompensa el día que encontró las tablillas describiendo el conjuro que le iba a proporcionar su venganza. Cuando a sus oídos llegaron los rumores de la llegada a la ciudad de la esencia vital de Atrahasis su rostro se iluminó. Quizá sea solo una fantasía de peregrinos pero si los rumores son ciertos debe aprovechar esta oportunidad única. Necesita esa esencia vital y no se detendrá hasta que se haga con ella. Es la pieza clave para realizar

el ritual en el altar de aquel que no puede ser nombrado y liberar las tinieblas que devorarán por completo el templo de Atrahasis.

ARISTUN

En los años que han transcurrido desde que Aristun asumió el liderazgo del templo de Atrahasis el número de necesitados se ha incrementado de forma constante pero los recursos disponibles han caído de forma abrupta. El corpulento y ya anciano sumo sacerdote sin embargo no pierde la esperanza y confía piadosamente en que el sabio les provea de una forma u otra.

Los años y la responsabilidad han hecho mella en Aristun que en su juventud fue vital y enérgico. Ahora necesita de la ayuda de otros para andar y ha perdido todo ímpetu y vigor. Pese a ello sigue trabajando para mantener el templo en pie, consciente de que su labor es el único sustento y el último refugio de muchos. Tal nivel de compromiso le han llevado a asumir una actitud pragmática y a mezclarse con personajes turbios siempre que ello le ha granjeado algún beneficio a su comunidad.

No está orgulloso de ello. Cada vez más indeseables frecuentan el patio del templo, pero si no fuera así no podría seguir ofreciendo cada mañana la que para muchos es su única comida del día.

Aristun						AVIANTE
(Sacerdote de Atrahasis, Awilu)						8
DESTREZA	PORTALEZ	INGENIO	PERCEPCION	CARISMA	VOLUNTAD	
3	2	4	3	4	3	
VA	VD	VM	ABSORCION	MORAL	«	
2	2	2	0	15	1	

Objetivo: Mantener viva la misión benéfica del Templo de Atrahasis.

Carácter: Generoso, Crédulo, Compasivo.

Lema: No mayor recompensa que saber que has hecho lo correcto.

Profesión: Sacerdote (3), Sanador (2), Erudito (2).

Característica distintiva: Se mesa continuamente la barba mientras habla.

Quizá los rumores de la llegada a la ciudad de la esencia vital de Ziusudra sean la señal que estaba esperando. Por si así fuera Aristun ha velado el sarcófago del maestro, oculto en la cripta bajo el templo, durante las últimas dos noches. Esperando en vano que algo ocurriera

BEL-SHANAAR

Pocos mushkenu han alcanzado una posición tan relevante en la sociedad como la que ostenta Bel-Shanaar. Si bien es cierto que su influencia y poder no emana precisamente de su piedad o buenas artes este antiguo esclavo ha construido a su alrededor una intrincada estructura comercial, a espaldas del monopolio assur, que le reporta importantes réditos.

Como alcanzó la libertad Bel-Shanaar es algo que todos en Shuruppak han decidido convenientemente olvidar. Su tupido bigote ungido en aceites, su larga cabellera trenzada con hilo de oro y su sonrisa perenne conforman una silueta inconfundible.

De palabra fácil y seductora ha aprovechado las sombras de un gobierno ineficaz y la falta de liderazgo de un Ensi sometido a la voluntad de un dios oscuro como pocos para tejer una red capaz de proveer a cualquiera de aquello que desee por escaso, prohibido o amoral que resulte.

Entre los más rentables negocios de este mushkenu se encuentra sin duda el comercio de opio y cáñamo entre otras drogas.

Sin embargo no hay vicio o placer que los secuaces de Bel-Shanaar no puedan satisfacer ni tampoco información en Shuruppak que escape a sus oídos. Ha sabido ganarse a aquellos que podrían amenazarle y se siente fuerte y seguro.

Una de sus últimas conquistas es Aristun, el sumo sacerdote del templo de Atrahasis, con el que mantiene una relación de complicidad mutua. El sacerdote hace la vista gorda a sus actividades en el patio del templo y a cambio recibe regulares ofrendas del mushkenu que permiten a la ciudadela sobrevivir.

Bel-Shanaar
(Comerciante, Mushkenu)

AVANCE

9

<small>DESTREZA</small>	<small>PORTALEZ</small>	<small>INGENIO</small>	<small>PERCEPCION</small>	<small>CARISMA</small>	<small>VOLUNTAD</small>
3	3	5	4	5	4
<small>VA</small>	<small>VD</small>	<small>VM</small>	<small>ABSORCION</small>	<small>MORAL</small>	<small>EC</small>
2	2	2	0	15	1

Objetivo: Hacerse con el Baan Asikil para venderlo en Akkad.

Carácter: Mentiroso, Perspicaz, Adulador.

Lema: Dime como te puedo ayudar, ya descubriré que puedes ofrecerme a cambio.

Profesión: Comerciante (3), Noble (1), Esclavo (1).

Característica distintiva: Trenza decorada con hilo de oro.

PUESTA EN ESCENA

Todo lo que sucede en este módulo gira en torno a la posible resurrección de Ziusudra/Atrahasis, la revelación que este pueda realizar sobre aquello que va a liberar la Puerta de Ishtar, y el destino del templo de Atrahasis.

Hay diversas formas de hacer que los personajes se involucren en la trama. Las siguientes escenas ofrecen posibles oportunidades para ello. Si la composición de tu grupo, sus orígenes o trasfondos no permiten emplear ninguna de estas puedes idear tu propia forma de hacerlos partícipes de la aventura.

Se da por hecho que los personajes se encuentran en Shuruppak al inicio de la aventura.

◀ EL PERFUME ▶

Con toda seguridad el grupo de personajes estará formado por gentes que viven al margen de las estrictas estructuras sociales del imperio, solo así se puede entender sus ansias de aventura y su búsqueda personal de un destino más allá de lo convencional.

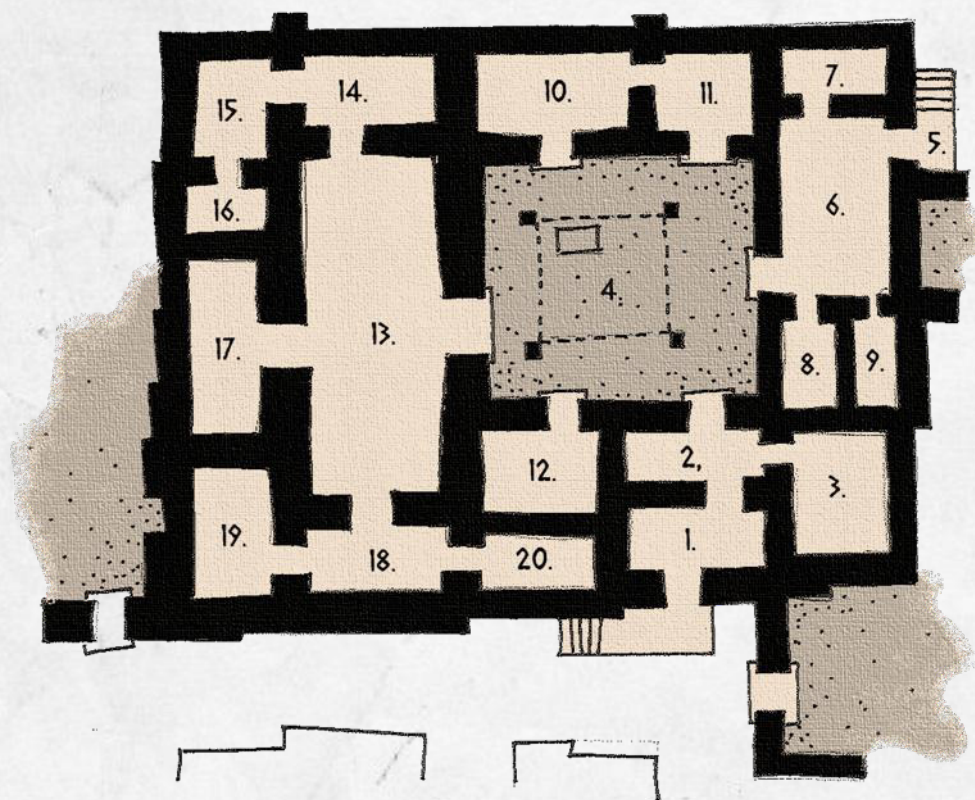
Si además incluye a personajes de dudosa reputación o de moral laxa es posible que sean abordados por un mushkenu sonriente.

Este encuentro puede tener lugar de diversas formas y en escenarios variados. Bel-Shanaar, que es como se llama el mushkenu, puede acercarse a ellos mientras visitan el mercado, beben cerveza, presencian un combate nocturno, deambulan por la ciudad o tras verse envueltos en una pelea o reyerta callejera a resultas de un robo fallido del que pueden ser ellos mismos las pretendidas víctimas.

Bel-Shanaar tiene cierta reputación en la ciudad y puede no ser desconocido para los personajes. El mushkenu invita a los personajes a su pequeña mansión, una construcción discreta pero con muros robustos y bien mantenidos. Tras ofrecerles bebida y una comida frugal loará sus virtudes hasta resultar algo empalagoso. Manteniendo una actitud extremadamente humilde solicita a los personajes su ayuda para localizar cierto objeto que le ha sido robado. Según narra unos foráneos saltaron los muros de su ciudadela hace dos noches y, aunque sus propios sirvientes los descubrieron, escaparon llevándose con ellos un frasco que contenía un exquisito y poco común perfume que esperaba poder ofrecer como ofrenda en el altar de un templo durante el próximo festival de año nuevo.

Según ha oído los asaltantes han sido vistos en el mercado y es posible que se hayan refugiado en el patio del templo de Atrahasis.

Casa de Bel-Shanaar



1. acceso principal 2. sala de guardia 3. almacén 4. patio 5. acceso de servicio
6. cocina 7. Despensa 8 y 9. estancia de sirvientes y esclavos 10 y 11. sala de visitas
12. sistema 13. salón principal 14, 15 y 16. estancia de las concubinas 17. salón privado
18, 19 y 20. estancias privadas de Bel-Shanaar

Puede también proporcionar una descripción somera de uno de ellos que coincide con la de Izmud.

Ofrece a cambio de que recuperen su vial una recompensa mundana pero apropiada para un trabajo como este: tres piezas de plata de menos de un she de peso cada una. Les previene, sin embargo, contra las posibles injerencias de los sacerdotes que no permiten la violencia en el templo por lo que es mejor evitarlos y ser discretos. Cree además que los ladrones han empezado a buscar comprador para el perfume por lo que les urge a actuar cuanto antes.

Como es obvio la historia del perfume es un embuste destinado a ocultar a los personajes el verdadero objetivo de la búsqueda: la esencia vital de Ziusudra/Atrahasis. Un extranjero se presentó esa mañana para ofrecerle tal tesoro y, aunque no sabe si creerle, convinieron un precio muy elevado que prefiere no pagar. Por ello busca a un grupo que se lo consiga, si de verdad existe, a un coste menor.

Si esta escena no tiene lugar Bel-Shanaar recurrirá a otro grupo para que acometa la misma tarea y este rivalizará de ahora en adelante con los personajes.

EL BUEN SAMARITANO

Si se da el caso de que los personajes se encuentran en una situación precaria al inicio del módulo el DJ puede, a través de PNJs, dirigirles hacia el templo de Atrahasis, un lugar amable en el que no se niega refugio a nadie y en el que se ofrece comida a los más desafortunados cada mañana.

El encargado de hacer este reparto no es otro que Nikanur. Le acompaña un séquito de sacerdotes menores que se reparten por los rincones del patio, organizan las filas de solicitantes o atienden a los más desvalidos.

Estos días Niknaur acude con algo más de interés al patio pues ha decidido reclutar entre los descarriados a su propio ejército de buscadores. Ya en otras ocasiones se ha aprovechado de su posición para encargar a uno u otro mendigo pequeños trabajos a cambio de tortas de cebada o trigo. Esta vez sin embargo un mendigo no será suficiente y recorrerá el patio en busca de individuos que aparenten ser más capaces.

Necesita que alguien encuentre para él a los babilonios y se haga con la esencia vital de Ziusudra/Atrahasis. Uno de sus buscadores le ha hablado de un hombre extraño que emplea una lengua incomprensible que bien podría ser sumerio. Al parecer merodea por el mercado haciendo

preguntas extrañas sobre un tal Ziusudra. Nikanur está convencido de que se trata del babilonio que ha llegado a Shuruppak con la esencia vital del gran sabio para hacerlo renacer.

Los personajes serán abordados con cautela y palabras amables, ofreciéndoles comida, bebida u otros bienes que puedan necesitar. Los hará pasar a una sala privada y allí les narrará la historia de un extranjero por el que teme. Según su narración el foráneo acudió a él hace dos días con una fea herida, hizo lo posible por sanarlo pero no lo ha visto desde entonces. Quisiera que los personajes lo localizaran y les proporcionará una descripción que coincide someramente con la de Ekur, indicándoles también que, según ha oído, pasa los días merodeando por el mercado. Cree que oculta algo y puede necesitar ayuda que él no puede darle. Si lo encuentran les ruega que lo acompañen al templo de nuevo para protegerle.

EL MENDIGO

Es muy probable que el grupo de personajes acuda en algún momento al mercado de Shuruppak sito a medio camino entre el templo de Atrahasis y el de Assatur. Pueden acudir siguiendo las pistas facilitadas por Bel-Shanaar o Nikanur o, si esas escenas no tienen lugar, en busca de un negocio personal.

Desde hace dos días un misterioso mendigo deambula por entre los tenderetes. Se trata de un awilu con el cabello enmarañado cuyos rasgos coinciden con la descripción que Nikanur haya podido ofrecer a los PJs de la persona a la que supuestamente presto ayuda. Se trata de Ekur, el Andagal.

Si los personajes andan tras él no tienen más que hacer dos o tres preguntas a los habituales del mercado para que estos los dirijan hasta el rincón que ocupa en ese momento. Si el encuentro tiene lugar en estos términos Ekur negará haber reclamado ayuda en el templo e incluso preguntará a los PJs sobre quien les informó de lo contrario.

En el caso de que *El Mendigo* sea la primera escena que se pone en juego puede ser Ekur el que aborde a los personajes preguntándoles por el templo de Ziusudra o por dos individuos que le dieron ayer una paliza para robarle y cuyas descripciones coinciden con las de Ususmu e Izmud.

Tanto en una situación como en la otra Ekur se mostrará azorado y sugerirá que quizá le han confundido con otra persona.

Ekur desea aprovecharse de los personajes para que le ayuden en su tarea pero tratará de hacer creer a estos que son ellos los que llevan la iniciativa.

Hará lo posible por despertad la curiosidad de los PJs por su historia y, no sin secretismo, describirá su viaje desde la Puerta de Ishtar en persecución de dos enviados de los Anunnaki que pretenden liberar sobre el imperio un castigo tal que acabará con toda la civilización. Les urgirá a ayudarle en la persecución de estos desalmados que tienen en sus manos un arma arcana de un poder enorme.

EL TUMULTO

Tanto si los personajes acuden al templo de Atrahasis como resultado de una o varias de las escenas anteriores o si lo hacen por iniciativa propia se encontrarán tras unos primeros minutos de tranquilidad con el desencadenante principal de la trama.

De improviso, mientras en el patio está presente Nikanur, repartiendo agua entre los necesitados, Aristun, de camino a un oficio junto a Bel-Shanaar, que pretende realizar una ofrenda especialmente generosa, y Ekur que o bien llega junto a los personajes o a logrado una pista sobre donde se encuentran los dos mensajeros por sus propios medios, un awilu de aspecto enfermizo aparecerá de entre las sombras rasgándose las vestiduras y clamando al cielo en sumerio, lengua que sonará irreconocible para cualquiera no versado en historia antigua.

Se trata de Usumu que ha descubierto que Izmud ha desaparecido llevándose consigo el baan asikil quien sabe con qué intención. Caerá de rodillas justo en el centro del patio, llorando y sin dejar de hablar en su lengua, se tirará del pelo y las barbas arrancándose mechones enteros. Un círculo de curiosos se formará a su alrededor y dos o tres sacerdotes se acercarán a interesarse por él, entre ellos Aristun y Nikanur.

Solo entonces el extraño pasará del sumerio al akkadio para, alzando las manos al cielo, no dejar de entonar la misma frase una y otra vez:

-Ha desaparecido!!! La puerta se ha abierto, estamos todos condenados!!! Le he fallado!!! La puerta se ha abierto, ya no hay esperanza!!! Le he fallado, me han robado el baan asikil!!! El me traicionó!!! La puerta se ha abierto, estamos todos condenados, que Enki nos proteja!!!

Cada vez más gente se agolpa alrededor del extranjero que se niega a ponerse en pie pese a que los sacerdotes tratan de izarlo. Ekur se abrirá paso

entre el gentío para, en un abrir y cerrar de ojos, hacer aparecer una daga de bronce en su mano derecha y asestarle a Usumu una puñalada en el pecho. Tal escena dará lugar a un ataque colectivo de terror y una estampida en pos de la puerta del templo que atraparé a los PJs. Entre el caos Aristun, arrastrado por la muchedumbre hasta donde se encuentran los personajes, caerá al suelo y necesitará ser rescatado. Los personajes deberán, además, esforzarse por no ser igualmente derribados y pisoteados.

Ekur desaparecerá como una sombra más entre el gentío mientras Nikanur recupera el cuerpo de Usumu y lo arrastra hacia el interior del templo.

Esta es la última oportunidad para que los personajes se involucren en la trama. Si ayudaron a poner a salvo a Aristun este podría solicitarles que averigüen quien eran tanto la víctima como el asesino. Nikanur podría solicitar lo mismo, si ya contactaron con el anteriormente sugerirá que esté hecho puede estar vinculado con aquello que ocultaba el extranjero al que atendió. Bel-Shanaar también puede necesitar ayuda durante la estampida y ofrecerles a los personajes la oportunidad de ganarse una recompensa localizando al asesino o descubriendo algo de la víctima. Todo ello si la curiosidad no es motivación suficiente.

DESARROLLO

A continuación tienes una serie de eventos que se darán durante el desarrollo del juego. Puesto que los personajes pueden verse involucrados en la trama de formas diversas también percibirán los eventos desde diferente punto de vista según sean sus objetivos.

DESENREDAR LA MADEJA

Tras ser testigos de la muerte de Usumu y de sus declamaciones los PJs deberían estar ya involucrados en la trama. Si no fuera así el mismo Aristun, conmocionado por lo acontecido y preocupado por el discurso de la víctima, podría requerirlos para que investigasen el tema, sobre todo si le auxiliaron durante el tumulto.

Si los personajes no lo proponen de forma espontánea tanto para Aristun como para Nikanur y Bel-Shanaar, los otros dos posibles instigadores de la trama, el siguiente paso es localizar al compañero de Usumu y quizá también a su asesino.

Es muy probable además que los personajes empiecen a sospechar que tanto las narraciones de Bel-Shanaar como la de Nikanur, por no mentar la de Ekur, no se ajustan a la realidad y que hay algo más oculto tras todo ello.

Una vez la calma regresa al patio del templo, los heridos son tratados y los cuerpos de los fallecidos retirados. No es difícil recopilar información sobre Usumu. Llegó hace dos días junto con un compañero. Ambos hablaban en una lengua extranjera, la misma en la que declamara antes de morir y que aquellos suficientemente instruidos pueden reconocer como sumerio. Portaban un fardo, de aproximadamente un ammatu de alto, que ahora ha desaparecido. Algunos podrán incluso ofrecer descripciones del compañero ahora ausente que se corresponden con la de Izmud.

Si se interesan por ello y se dirigen a las personas correctas, por ejemplo Aristun, pueden incluso obtener información sobre Ziusudra y un relato sobre el mito del Diluvio.

Si *El Perfume* está en juego Bel-Shanaar puede reconocer a Usumu como uno de los asaltantes y apremiar a los personajes a localizar a su compañero para recuperar su vial de aroma.

Si se ha puesto en juego *El Buen Samaritano*, Nikanur considerará que el asesinato de Usumu prueba que el objeto con el que llegaron es realmente valioso y es necesario encontrar a su compañero para que no corra la misma suerte.

Izmud abandonó el patio esa mañana a primera hora tras tomar el baan asikil. Su intención es entregárselo a Bel-Shanaar a cambio del precio convenido.

Seguirle la pista a Izmud tras *El Tumulto* no es sencillo. Preguntar en los lugares comunes como el mercado, los templos o el puerto puede proporcionar algo de información. Un awilu extranjero que carga con un fardo en apariencia pesado no es común. ¿Qué tipo de awilu no emplea a un esclavo para tal tarea?

Deja que los PJs se muevan por la ciudad, ofréceles pistas que seguir, tanto ciertas como falsas, y personajes con los que interactuar. Sorpréndelos con encuentros menores no directamente vinculados a la trama como intentos de hurto, procesiones de sacerdotes o esclavos siendo maltratados.

CRUCE DE DESTINOS

Tras una jornada de búsqueda y algunos encuentros los personajes deberían encontrarse sobre una pista fiable. Alguien puede haber visto a una persona que se corresponde con la descripción de Izmud hace apenas unos minutos. Quizá se cruzó con él, quizá incluso le preguntó por una dirección.

Si los personajes están al servicio de Bel-Shanaar este puede enviarles un mensajero para solicitarles que acudan a su mansión pues va a necesitarlos allí.

Algún otro de sus benefactores podría también enviar a alguien para ofrecerles una pista o instrucción.

Al caer la noche los PJs deberían estar fatigados y en una zona próxima a la mansión de Bel-Shanaar. Está oscureciendo y las criaturas de la noche despiertan. Busconas, borrachos, matones y proxenetas ocupan los callejones. Desde el zigurat del templo de Assatur llegan apagados alaridos agudos producto de un nuevo sacrificio en honor de Assatur.

Una sombra se mueve con ligereza por las cubiertas de los edificios para desaparecer furtivamente tan rauda como apareció. A pocos metros de la mansión de Bel-Shanaar, llegando desde un callejón lateral parecerá Izmud cargando con un bulto envuelto en una tela marrón. Está desorientado.

A partir de aquí la escena variará dependiendo como se ha desarrollado el módulo hasta ese momento y si los personajes trabajan para alguien o no.

Todos los implicados estarán representados. Ekur será el primero en aparecer, descolgándose de una fachada avanzará con paso decidido hacia Izmud con la daga que empleara para matar a Usumu en su mano. Si Nikanur no ha confiado en los PJs contará con otros desventurados que buscan el vial a cambio de un pedazo de torta o un frasco de licor y que han seguido la pista del mensajero hasta aquí. A las puertas de la mansión de Bel-Shanaar hay dos centinelas que acudirán prestos alarmados por cualquier conflicto que tenga lugar. Si los personajes no están trabajando para su patrón no les costará conseguir refuerzos.

Todos los grupos tratan de hacerse con el baan asikil y huir con él.

De cómo resuelvan los personajes la escena y de quien acabe haciéndose con el vial dependerá el desenlace del módulo.

OTRAS ESCENAS

Además de las escenas que has visto hasta ahora pueden producirse incontables más. La mayoría tendrán su origen en las acciones de los propios PJs, pero también podrían darse situaciones nuevas provocadas por PNJs.

Puedes utilizar estas escenas para controlar mejor el ritmo de la partida. Si ves que las cosas están demasiado tranquilas, puedes hacer que aparezca un grupo rival en pos del mismo objetivo que persiguen los PJs dando lugar a un enfrentamiento por una pista o pieza de información.

Si el vial acaba en manos de otro grupo los PJs pueden intentar recuperarlo para entregárselo a quien consideren su dueño o para emplearlo ellos mismos.

Además acceder a determinadas horas a ciertos lugares de la ciudad puede ser difícil o incluso peligroso. La casa de Bel-Shanaar está bien guardada y acceder a las áreas privadas de los templos de Atrahasis o Assatur requiere de permisos o autorizaciones que no están siempre al alcance de los personajes.

Ekur permanece al acecho y puede perseguir a los personajes o tratar de robarles el baan asikil si lo recuperan.

De igual forma si los personajes no se han hecho con el vial al final de *Cruce de Destinos* pueden planear recuperarlo de una u otra forma.

Es imposible predecir todo lo que podría llegar a ocurrir, y por eso mismo no se dan más que sugerencias. Piensa en cómo reaccionará cada PNJ ante lo que ocurra y, en función de eso, articula las situaciones anteriores o inventa otras adecuadas.

DESENLACE

La posesión de la esencia vital de Ziusudra/Atrahasis marcará el desenlace del módulo. Las escenas que se presentan a continuación describen que uso dará cada uno de los implicados al baan asikil, sin embargo es posible que los PJs tengan planes propios si han descubierto ya que tienen entre manos.

También es posible que por iniciativa propia o por sugerencia de terceros deseen impedir que el PNJ en posesión de la esencia vital del sabio lleve a puerto sus planes. Es posible que Ekur intervenga

en cualquiera de estas escenas para hacerse con el baan asikil o destruirlo.

EL SACRIFICIO

En el caso de que el contenedor con la esencia vital de Ziusudra/Atrahasis llegue manos de Nikanur este de inmediato marchará con él y las tablillas que robó de la biblioteca del templo de Assatur hacia el conjunto de criptas y pasillos subterráneos bajo el templo de Atrahasis. Solicitará los PJs que le escolten si están trabajando para él prometiéndoles grandes dones si participan en la ofrenda que está a punto de realizar. Acceder al patio del templo es sencillo pero para alcanzar la escalera que desciende hasta las cámaras subterráneas hay que abrirse paso a través de macizas puertas y vencer la resistencia de sacerdotes que se esforzarán por evitar que Nikanur penetre en el santuario al que tiene el acceso prohibido.

Nikanur descenderá por una estrecha escalinata hasta alcanzar el subsuelo y se dirigirá hasta unas enormes puertas de cedro. Tras ellas hay una sala cuadrada y tenuemente iluminada en el centro de la cual un enorme bloque de granito muestra grandes manchas de sangre seca y extraños signos trazados con pigmentos amarillentos. Horribles relieves cubren las paredes de la estancia y un olor hediondo emana de ellas. Sobre esta se abre un óculo que se proyecta hacia el cielo dejando entrar la luz.

Tras cruzar el umbral y depositar el vial sobre el altar Nikanur cerrará la puerta tras de sí y la atrancará con un enorme madero. Seguidamente dispondrá frente a él las tablillas con el texto que describe el conjuro de la *Hueste Inmisericorde de Karcosa*. Retirá la parte superior del vial del que brotará un vapor purpúreo que dibujará figuras misteriosas en el aire.

A medida que el ritual avanza la oscuridad en la sala irá acrecentándose, el horrible olor que impregnara la sala será cada vez más fuerte hasta el punto de resultar aturdidor y la atmosfera rezumará maldad, como si algo en el interior de esta estuviera vomitando corrupción. El cielo se cubrirá de pesadas nubes negras que consumirán cualquier luz y que poco a poco iniciarán una lenta danza macabra.

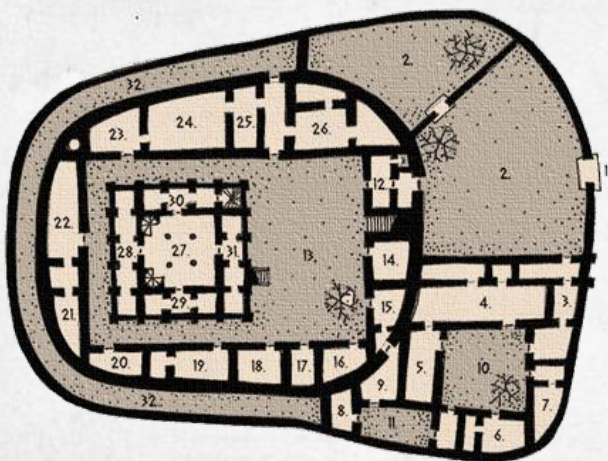
A medida que el ritual se aproxime a su clímax resultará insoportable permanecer junto al altar sin arriesgarse a perder el sentido. Los primeros buaki aparecerán danzando a través del vórtice que ha aparecido en el impenetrable firmamento.

Templo de Atrahasis

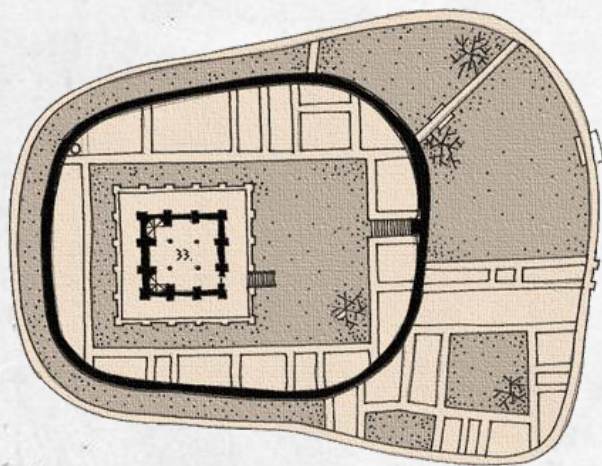
Todo el edificio vibrará y el temblor hará caer paramentos completos de este hasta convertir la mayor parte de él en montoneras de escombros. Más y más buaki llegarán desde el otro lado y se lanzarán sobre la población de Shuruppak.

Lentamente una criatura informe tomará cuerpo sobre el altar.

Monstruosa y horrible, lanzará sus tentáculos negros y espesos hacia Nikanur que para entonces habrá inhalado la esencia vital del inmortal Ziusudra y adoptado la postura descrita en el conjuro. La locura recorrerá las calles. Los sacerdotes de Assatur se postrarán alrededor del zigurat mientras el gentío trata de huir. Los buaki darán buena cuenta tanto de unos como de los otros.



Planta Baja



Planta Primera



Planta Sótano

1. acceso principal 2. patio público 3. acceso al recinto del tesoro. 4. dormitorio para enfermos 5. enfermería 6. dormitorio de los ayudantes del Guardián 7. estancias del Guardián del Tesoro 8. despensa 9. Cocina 10. patio del tesoro 11. Huerto. 12. acceso al recinto privado 13. patio del templo 14. cisterna 15. almacén 16, 17 y 18. almacenes de ofrendas 19. estancias del sacerdote administrador. 20. estancias de los sirvientes no ordenados 21. dormitorio de los sacerdotes ancianos. 22. dormitorio de los sacerdotes jóvenes 23 y 24. comedor de los sacerdotes jóvenes 25. comedor de los sacerdotes ancianos 26. cocina y despensas 27. capilla privada 28. archivos y biblioteca 29. salas de lectura y copia 30. estancias de los acólitos del sumo sacerdote 31. estancias del sumo sacerdote 32. jardín 33. capilla principal 34. cámaras secretas de Nikanur 35. cripta de Ziusudra 36. sepulcros de los guardianes del tesoro y otros sacerdotes relevantes 37. almacenes de grano y víveres 38. bodega 39. sepulcros de los sumos sacerdotes 40. acceso inferior a la cisterna 41 y 42. antiguas capillas ahora parcialmente inundadas 43. capilla secreta dedicada a los dioses antiguos.

La ciudad se oscurecerá como si hubiera sido cubierta con un manto negro y la muerte recorrerá las calles.

Si alguien trata de detener el ritual deberá hacerlo antes de la aparición de los primeros buaki o enfrentarse a ellos pues estos defenderán a Nikanur hasta que el rey amarillo haya sido satisfecho.

LA RESURRECCIÓN

Si los personajes entregan el baan asikil a Aristun o consiguen que Nikanur, u otro PNJ lo suficientemente versado, transcriba para ellos el texto sumerio inscrito en la superficie de este descubrirán el porqué su posesión ha causado tantas muertes.

Aristun de inmediato propondrá trasladar el baan asikil a la cripta subterránea donde descansa Ziusudra/Atrahasis cuyo emplazamiento solo conocen él y Nikanur. Nikanur sin embargo tiene otros planes para el baan asikil. Es posible también que los personajes deduzcan por ellos mismos cual es el siguiente paso a dar e intuyan donde puede encontrarse la cripta con el sarcófago de Ziusudra/Atrahasis.

El camino hasta los niveles inferiores del templo de Atrahasis no es difícil de encontrar pero una vez allí, si no disponen de guía, localizar la cripta es bastante complicado. En el suelo de una estancia pequeña y de apariencia corriente hay una gran losa de piedra rectangular. Un observador agudo puede descubrir que el pavimento alrededor de la losa aparece desgastado, como si está hubiera sido arrastrada sobre él en el pasado. Al retirar la losa hacia un lado se deja al descubierto una escalinata que desciende a un nivel inferior.

Al pie de la escalinata un corredor estrecho y húmedo avanza en línea recta hasta alcanzar una puerta de madera sencilla cruzada por tres travesaños que aparentan estar empotrados a ambos lados del umbral. Es imposible desplazarlos a derecha e izquierda sin antes insertar un cilindro de piedra en uno de los orificios que hay en la jamba de la derecha. Al hacerlo se desplaza el tope que impide que los travesaños se deslicen en esa dirección. Aristun posee el cilindro de piedra original pero con cierta habilidad puede improvisarse uno con algún otro material o equipo.

Esta puerta da acceso a una sala rectangular de techo bajo y cuyas paredes están adornadas con relieves que describen la historia del Diluvio y la intervención de Enki a través de Ziusudra. En el

centro de la sala hay un sarcófago de piedra con forma de barco. La losa que lo cierra es muy pesada, incluso mucho más de lo que debería serlo para su tamaño, y resulta harto complejo moverla. Si se desplaza lo suficiente resultará evidente que el sarcófago está vacío. Tanto Aristun como Nikanur creían que el sarcófago contenía el cuerpo de Ziusudra/Atrahasis y quedarán atónitos al descubrir que no es así hasta el punto de dudar sobre la historia del sabio y su intervención en el Diluvio.

Una inspección detallada del sarcófago sin embargo revelará que este no está depositado sobre el pavimento si no empotrado en él. Además en el interior hay una muesca hexagonal en la que encaja a la perfección el baan asikil. Izar el sarcófago es imposible pero si se retira la losa que lo cerraba por completo haciéndola caer este, liberado del peso, se izará un metro dejando al descubierto un compartimento inferior que contiene un segundo sarcófago de madera ricamente tallada mostrando una figura de un awilu anciano en su cubierta. Este segundo sarcófago está fijado al suelo y no puede moverse sin romperlo. Si se retira la cubierta se descubrirá el cuerpo de un anciano reposando en el interior tal y como fue depositado el día en que el sarcófago se cerró.

Bajo la base del primer sarcófago, justo en el punto en el que encaja el baan asikil hay una pieza que puede retirarse de forma que el contenedor de la esencia vital de Ziusudra se deslice a través de este y quede suspendido sobre la frente del anciano. Si se completa todo el proceso el contenido del baan asikil empezara a vaporizarse dibujando espirales alrededor del contenedor y penetrando en el anciano a través de su boca.

Tras unos minutos de silencio, de forma repentina, Ziusudra abrirá los ojos.

MÁS ALLÁ DE SHURUPPAK

Si los personajes entregan el baan asikil a Bel-Shanaar o si lo conservan para ellos pueden conseguir un buen precio por el tesoro. Bel-Shanaar pagará una cantidad más que razonable por él y su intención es trasladarlo a Akkad para ofrecérselo al mismísimo Sargón. Es incluso posible que solicite a los personajes que realicen la entrega por él o que acompañen a su emisario en este viaje.

Los personajes pueden igualmente tratar de completar la tarea de Ekur si simpatizan con él y este ha caído haciendo retornar el baan asikil a Babylonia o destruyéndolo.

OTROS RECURSOS

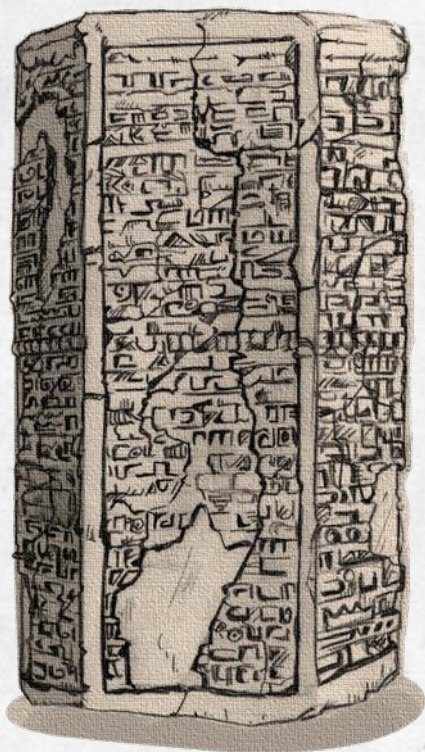
En esta sección encontrarás otros materiales que pueden hacerte falta para el desarrollo del módulo. En este caso son un objeto de poder, un conjuro y una criatura nuevos.

OBJETO DE PODER

Baan Asikil

Este prisma de base hexagonal construido en cerámica cocida de color pardo y cubierto de arriba abajo con inscripciones cuneiformes aparenta no tener gran valor pero guarda un gran tesoro. Su nombre, baan asikil, es la forma sumeria para describir un recipiente que contiene una esencia pura y tal acepción no es casual pues en el interior del baan asikil reposa la esencia vital del gran sabio Ziusudra al que Enki previno del Diluvio del cual salvó la simiente de la vida.

El texto inscrito en la superficie del recipiente narra el mito tal y como en realidad ocurrió y también profetiza que Ziusudra regresará a la vida de nuevo el día en que Enki necesite de él. Ese día ha llegado ya pero para ello la esencia vital de Ziusudra debe reunirse con su cuerpo incorrupto.



Baan Asikil.

CONJUROS

Hueste inmisericorde de Karcosa

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Atraído por el sacrificio ofrecido aquel cuyo nombre no debe pronunciarse hará acto de presencia para devorarlo en persona. La oscuridad se hará sobre el lugar de la ofrenda quedando el cielo cubierto por una densa estructura de nubes negras que, a medida que avanza el ritual, iniciaran un movimiento de rotación lento pero constante que formará un vórtice a través del cual la realidad de Kishar se rasgará permitiendo al innombrable cruzar el umbral acompañado por una hueste de buaki.

La aparición del rey amarillo desencadenará un cataclismo de grandes proporciones y sembrará de muerte y destrucción el área que circunda el altar en el que se realiza la ofrenda.

Ni los buaki, ni la descomunal entidad a la que acompañan, tienen por qué obedecer las órdenes del brujo que los ha convocado, y, de hecho, solo se retirarán una vez hayan consumido también su energía vital.

Lanzamiento: La preparación del ritual para convocar la Hueste inmisericorde de Karcosa exige una dedicación intensa. El recinto en el que la ofrenda va a realizarse debe tener una conexión directa con el firmamento y sus muros deben inscribirse con glifos y signos diversos. Así mismo el altar en el que el sacrificio tendrá lugar debe haber sido ungido con la sangre de tres inocentes que deberán morir mientras se declama el texto que después se empleará para convocar a Assatur.

Pero el ingrediente más importante es la esencia vital de un ser inmortal que conformará la ofrenda que el rey amarillo acudirá a devorar.

Una vez la estancia y el altar estén preparados la ofrenda principal debe ser colocada sobre este marcándola con el signo amarillo. A continuación el brujo debe recitar sesenta veces la siguiente estrofa mientras con una daga, y tras cada repetición, realiza un corte sobre su piel y dibuja en el aire, con la hoja manchada de sangre, el mismo signo.



Escuchad la Voz del temido Assatur, escuchad el lúgubre suspiro del torbellino, la loca impetuosidad del Viento Ultimo que se arremolina oscuramente entre las silenciosas estrellas.

Escuchadlo a él, el de dientes de serpiente, que aúlla entre las entrañas del otro mundo; El, cuyo rugido sin fin siempre colma los cielos eternos.

Su poder es capaz de arrancar el bosque y aplastar la ciudad, pero ninguno conocerá la mano que golpea y el alma que destruye, porque el Maldito vaga espantoso y sin cara, con Su forma desconocida por los hombres. Escuchad entonces Su Voz en las horas oscuras, contestad a Su llamada, inclinaos y rezad a Su paso, pero no pronunciéis Su nombre en voz alta.

Tras las primeras veinte repeticiones el cielo se ennegrecerá, una vez se ha recitado el texto cuarenta veces el remolino empezará a formarse y a medida que se aproxima al final del ritual aparecerá el vórtice que Assatur y su hueste inmisericorde ha de cruzar.

El brujo debe entonces inhalar la esencia vital que se ofrece a Assatur y con los brazos abiertos y la cara vuelta hacia el firmamento dejar que aquel que no debe ser nombrado devore no solo esta si no también la suya.

Aprendizaje: Este conjuro se puede aprender a partir de las descripciones inscritas en ciertas tablillas que se guardan celosamente en secretas bibliotecas. Pese a su sencillez lo costoso de la ofrenda y el sacrificio personal que supone lo hace extremadamente raro.

CRUATURA

Buaki

Los buaki son demonios al servicio del dios Assatur, el innumerable que los emplea de heraldos y agentes de la desolación. Estos utukku tienen una apariencia grotesca y macabra. Sus cuerpos deformes y retorcidos resultan repulsivos y su desconcertante aspecto recuerda por momentos al de los insectos si bien se entrelaza con el de aves rapaces, alimañas y otras criaturas horribles. Se trata de híbridos seres alados que dan saltos blandos y torpes, impulsándose a medias con sus pies palmeados y a medias con sus alas membranosas.

Buaki					
					AGUANTE 10
DESTREZA	PORTALEZ	INGENIO	PERCEPCION	CARISMA	VOLUNTAD
5	4	2	4	4	3
VA	VD	VMA	ABSORCION	MORAL	«
6	2	5	0	15	5
<p>Terror: Cada oponente que se enfrente a un Buaki deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado los dos primeros asaltos de una contienda. Sólo deberá superar este conflicto una vez aunque luche contra varios Buaki a la vez.</p> <p>Vuelo: Un Buaki puede decidir alzar el vuelo. Si lo hace durante una contienda, todo oponente que le haga objetivo y no esté utilizando el estilo de combate con un arma a distancia sufrirá una penalización de -2 a su VA y VD.</p>					

Por su indudable profesionalidad y férrea adherencia a la ambientación original.

Por ser una aventura totalmente abierta y jugable de formas muy diferentes.

Una nueva demostración de que la ambientación de La Puerta de Ishtar puede cambiar hasta los niveles épicos que demostro Esclavos de sus Deseos.

DISEÑO: Daniel Bayarri Martínez.

ILUSTRACIONES: Pablo Bayarri Martínez y Daniel Bayarri Martínez.

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN: Daniel Bayarri Martínez.

PALMADAS DE ÁNIMO, APOYO INCONDICIONAL Y/O PATADAS EN EL CULO SIGNIFICATIVAS: Estela Martín Muñoz, Ada Bayarri Martín, Roberto Bayarri García, M^a Eugenia Martínez Julio, Carlos Bayarri Martínez, Pablo Bayarri Martínez y todos los miembros del Concilio sin excepción.

PROBADORES Y OTRAS PERSONAS PACIENTES: Marc Andrés Casanovas, Jordi Bartrolí Almera, Camilo Castro Fernandez, Xavier Ibañez, F. Xavier Mauri Góngora, Roger Pons, Rafael Vilaplana Gámez.



El texto de esta publicación está disponible bajo una licencia Creative Commons 4.0 (BY-NC-SA)
Las imágenes son © de sus respectivos autores y han sido utilizadas con su permiso.